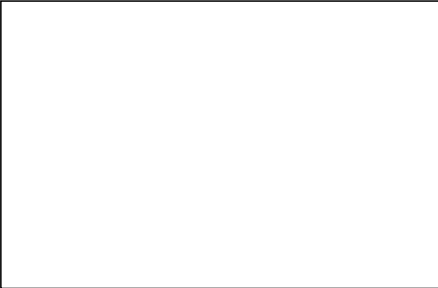


Voyante sangnuage {2}{U}

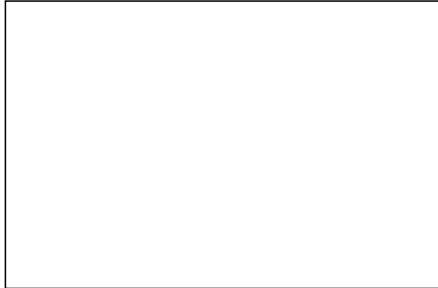


Créature : élémental et sorcier **C**
Vol
Quand la Voyante sangnuage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante sangnuage {2}{U}




Créature : élémental et sorcier **C**
Vol
Quand la Voyante sangnuage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante sangnuage {2}{U}




Créature : élémental et sorcier **C**
Vol
Quand la Voyante sangnuage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante sangnuage {2}{U}

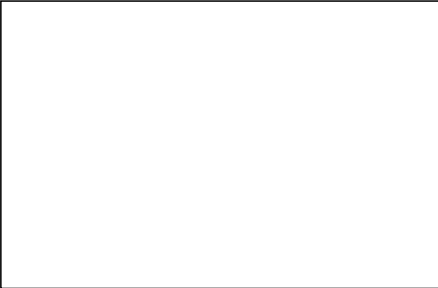


Créature : élémental et sorcier **C**
Vol
Quand la Voyante sangnuage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aigle empyréen {1}{W}{U}

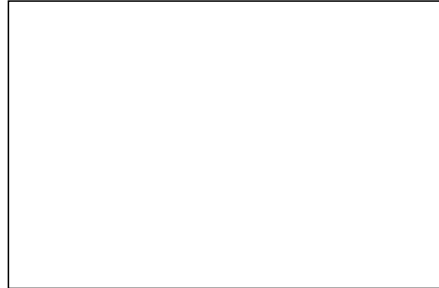


Créature : oiseau et esprit U
Vol
Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aigle empyréen {1}{W}{U}




Créature : oiseau et esprit U
Vol
Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aigle empyréen {1}{W}{U}




Créature : oiseau et esprit U
Vol
Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aigle empyréen {1}{W}{U}



Créature : oiseau et esprit U
Vol
Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardemage d'élite

{2}{W}{U}

Créature : humain et sorcier

U

Vol

Quand la Gardemage d'élite arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie et vous piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardemage d'élite

{2}{W}{U}

Créature : humain et sorcier

U

Vol

Quand la Gardemage d'élite arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie et vous piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardemage d'élite

{2}{W}{U}

Créature : humain et sorcier

U

Vol

Quand la Gardemage d'élite arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie et vous piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardemage d'élite

{2}{W}{U}

Créature : humain et sorcier

U

Vol

Quand la Gardemage d'élite arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie et vous piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Vantress



Terrain

R

Le Château Vantress arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une île.

{T} : Add {U}.

{2}{U}{U}, {T} : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Vantress



Terrain

R

Le Château Vantress arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une île.

{T} : Add {U}.

{2}{U}{U}, {T} : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Vantress



Terrain

R

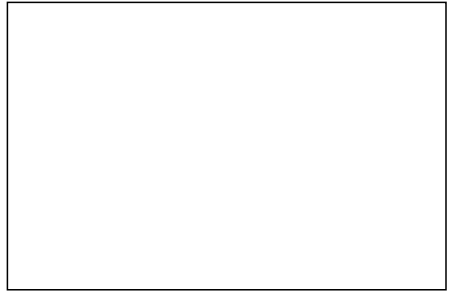
Le Château Vantress arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une île.

{T} : Add {U}.

{2}{U}{U}, {T} : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Vantress



Terrain

R

Le Château Vantress arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une île.

{T} : Add {U}.

{2}{U}{U}, {T} : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mu Yanling, danseuse céleste

{1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Yanling **M**

{+2} : Jusqu'à votre prochain tour, jusqu'à une créature ciblée gagne -2/-0 et perd le vol.

{-3} : Créez un jeton de créature 4/4 bleue Élémental et Oiseau avec le vol.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les îles que vous contrôlez ont '{T} : Piochez une carte.' »

2/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ralliement d'ailes

{1}{W}

Éphémère **U**

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mu Yanling, danseuse céleste

{1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Yanling **M**

{+2} : Jusqu'à votre prochain tour, jusqu'à une créature ciblée gagne -2/-0 et perd le vol.

{-3} : Créez un jeton de créature 4/4 bleue Élémental et Oiseau avec le vol.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les îles que vous contrôlez ont '{T} : Piochez une carte.' »

2/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ralliement d'ailes

{1}{W}

Éphémère **U**

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Royaume carcéral

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée ou un planeswalker ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Royaume carcéral quitte le champ de bataille.

Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ de bataille, regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Royaume carcéral

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée ou un planeswalker ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Royaume carcéral quitte le champ de bataille.

Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ de bataille, regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Royaume carcéral

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée ou un planeswalker ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Royaume carcéral quitte le champ de bataille.

Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ de bataille, regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Royaume carcéral

{2}{W}



Enchantement


U

Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée ou un planeswalker ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Royaume carcéral quitte le champ de bataille.

Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ de bataille, regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribunal du Conclave {3}{W}




Enchantement U

Convocation

Quand le Tribunal du Conclave arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Tribunal du Conclave quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribunal du Conclave {3}{W}




Enchantement U

Convocation

Quand le Tribunal du Conclave arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Tribunal du Conclave quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribunal du Conclave {3}{W}




Enchantement U

Convocation

Quand le Tribunal du Conclave arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Tribunal du Conclave quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribunal du Conclave {3}{W}



Enchantement U

Convocation

Quand le Tribunal du Conclave arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Tribunal du Conclave quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

