

Garde de l'île d'Evos {2}{U}



Créature : oiseau et sorcier U

Vol

Les sorts de créature avec le vol que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist des tempêtes {1}{U}{U}



Créature : esprit C

Vol

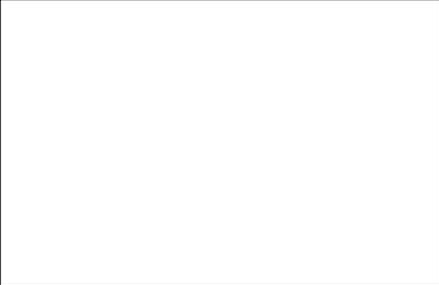
Le Geist des tempêtes ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de l'île d'Evos {2}{U}



Créature : oiseau et sorcier U

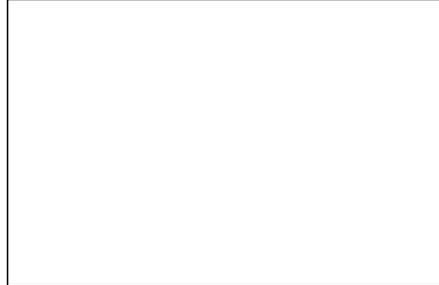
Vol

Les sorts de créature avec le vol que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist des tempêtes {1}{U}{U}



Créature : esprit C

Vol

Le Geist des tempêtes ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist des tempêtes {1}{U}{U} C



Créature : esprit C

Vol

Le Geist des tempêtes ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tintechaînes {1}{U} R



Créature : esprit R

Flash

Vol

Quand le Tintechaînes arrive sur le champ de bataille, un esprit ciblé acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Vous pouvez lancer les sorts d'esprit comme s'ils avaient le flash.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tintechaînes {1}{U} R



Créature : esprit R

Flash

Vol

Quand le Tintechaînes arrive sur le champ de bataille, un esprit ciblé acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Vous pouvez lancer les sorts d'esprit comme s'ils avaient le flash.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tintechaînes {1}{U} R



Créature : esprit R

Flash

Vol

Quand le Tintechaînes arrive sur le champ de bataille, un esprit ciblé acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Vous pouvez lancer les sorts d'esprit comme s'ils avaient le flash.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tintechaînes

{1}{U}

Créature : esprit

R

Flash

Vol

Quand le Tintechaînes arrive sur le champ de bataille, un esprit ciblé acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Vous pouvez lancer les sorts d'esprit comme s'ils avaient le flash.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des mausolées

{U}

Créature : esprit

R

Vol

À chaque fois qu'un autre esprit arrive sur le champ de bataille, le Vagabond des mausolées gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Sacrifiez le Vagabond des mausolées : Contrecarrez le sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}, X étant la force du Vagabond des mausolées.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des mausolées

{U}

Créature : esprit

R

Vol

À chaque fois qu'un autre esprit arrive sur le champ de bataille, le Vagabond des mausolées gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Sacrifiez le Vagabond des mausolées : Contrecarrez le sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}, X étant la force du Vagabond des mausolées.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des mausolées

{U}

Créature : esprit

R

Vol

À chaque fois qu'un autre esprit arrive sur le champ de bataille, le Vagabond des mausolées gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Sacrifiez le Vagabond des mausolées : Contrecarrez le sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}, X étant la force du Vagabond des mausolées.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du vol d'albâtre {4}{W}



Créature : ange R

Vol

Au début de votre entretien, renvoyez une carte d'esprit ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine honoré par les geists {3}{W}{W}



Créature : humain et moine R

Vigilance

La force et l'endurance du Moine honoré par les geists sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

Quand le Moine honoré par les geists arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du vol d'albâtre {4}{W}



Créature : ange R

Vol

Au début de votre entretien, renvoyez une carte d'esprit ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine honoré par les geists {3}{W}{W}



Créature : humain et moine R

Vigilance

La force et l'endurance du Moine honoré par les geists sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

Quand le Moine honoré par les geists arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine honoré par les geists

{3}{W}{W}



Créature : humain et moine

R

Vigilance

La force et l'endurance du Moine honoré par les geists sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

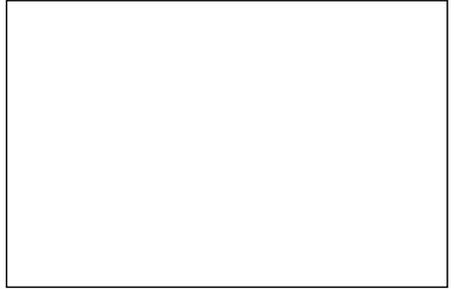
Quand le Moine honoré par les geists arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine du drogskol

{1}{W}{U}



Créature : esprit et soldat

U

Vol

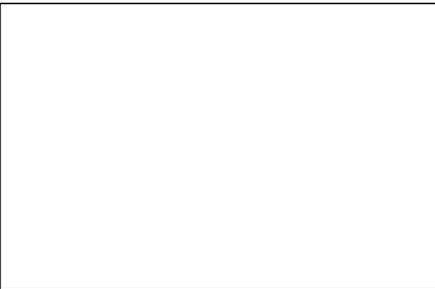
Les autres créatures Esprit que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la défense talismanique. (Elles ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine du drogskol

{1}{W}{U}



Créature : esprit et soldat

U

Vol

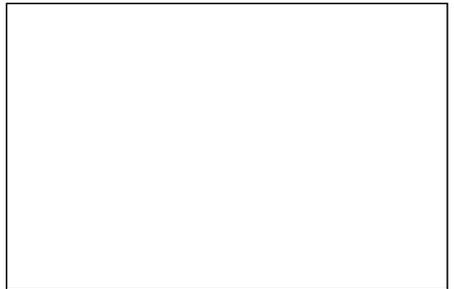
Les autres créatures Esprit que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la défense talismanique. (Elles ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine du drogskol

{1}{W}{U}



Créature : esprit et soldat

U

Vol

Les autres créatures Esprit que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la défense talismanique. (Elles ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine du drogskol

{1}{W}{U}

Créature : esprit et soldat

U

Vol

Les autres créatures Esprit que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la défense talismanique. (Elles ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudroyeur de sorts

{1}{W}{U}

Créature : esprit

R

Flash

Vol

Quand le Foudroyeur de sorts arrive sur le champ de bataille, exilez un sort ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4.

Quand le Foudroyeur de sorts quitte le champ de bataille, le propriétaire de la carte exilée peut lancer cette carte sans payer son coût de mana.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudroyeur de sorts

{1}{W}{U}

Créature : esprit

R

Flash

Vol

Quand le Foudroyeur de sorts arrive sur le champ de bataille, exilez un sort ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4.

Quand le Foudroyeur de sorts quitte le champ de bataille, le propriétaire de la carte exilée peut lancer cette carte sans payer son coût de mana.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist de Saint Traft

{1}{W}{U}

Créature légendaire : esprit et clerc

M

Défense talismanique

À chaque fois que le Geist de Saint Traft attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist de Saint Traft {1}{W}{U}



Créature légendaire : esprit et clerc **M**

Défense talismanique

À chaque fois que le Geist de Saint Traft attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist de Saint Traft {1}{W}{U}



Créature légendaire : esprit et clerc **M**

Défense talismanique

À chaque fois que le Geist de Saint Traft attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist de Saint Traft {1}{W}{U}



Créature légendaire : esprit et clerc **M**

Défense talismanique

À chaque fois que le Geist de Saint Traft attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Procession spectrale {2W}{2W}{2W}



Rituel **U**

Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Procession spectrale

{2W}{2W}{2W}



Rituel

U

Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Procession spectrale

{2W}{2W}{2W}



Rituel

U

Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Procession spectrale

{2W}{2W}{2W}



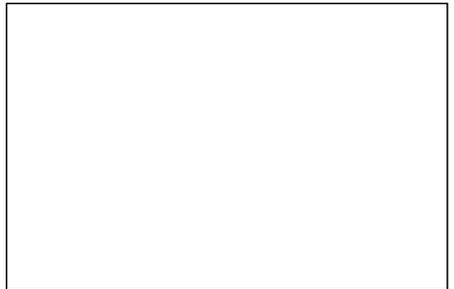
Rituel

U

Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius



Terrain

C

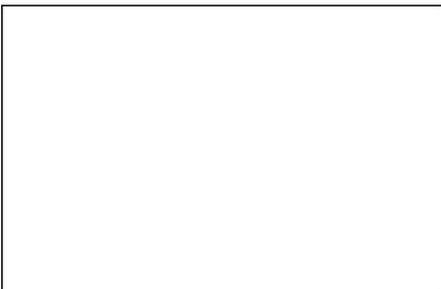
La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius



Terrain

C

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius



Terrain

C

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius



Terrain

C

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille



Terrain

C

La Crique tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Crique tranquille arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille



Terrain

C

La Crique tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Crique tranquille arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille



Terrain

C

La Crique tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Crique tranquille arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille



Terrain

C

La Crique tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Crique tranquille arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

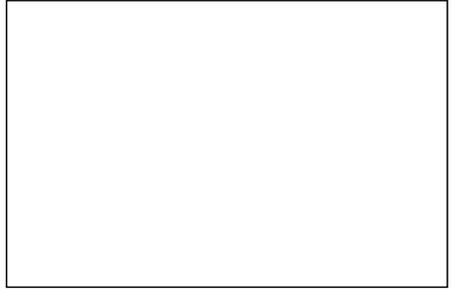
R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

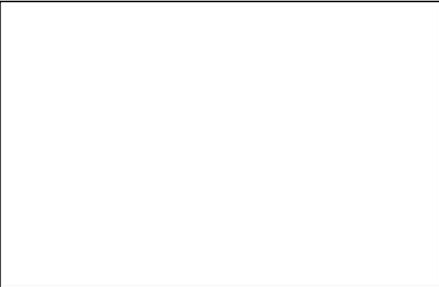


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

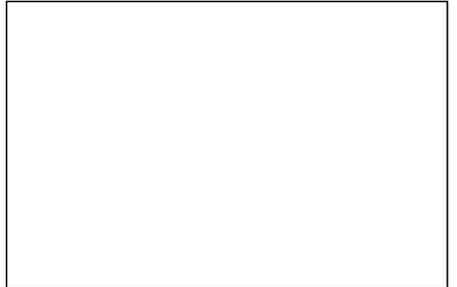


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

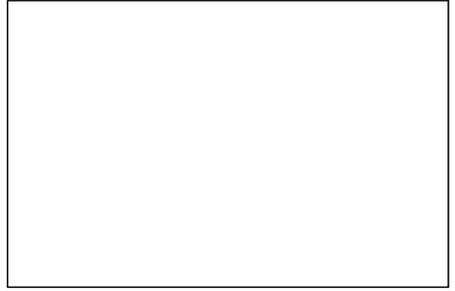


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

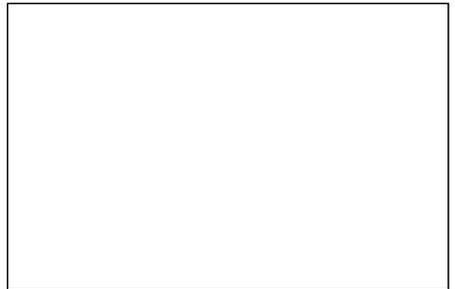


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hantise de minuit

{2}{W}



Éphémère

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hantise de minuit

{2}{W}



Éphémère

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hantise de minuit

{2}{W}



Éphémère

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hantise de minuit

{2}{W}



Éphémère

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents favorables

{1}{U}



Enchantement

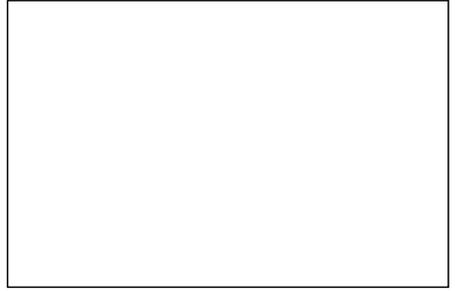
U

Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents favorables

{1}{U}



Enchantement

U

Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents favorables

{1}{U}



Enchantement

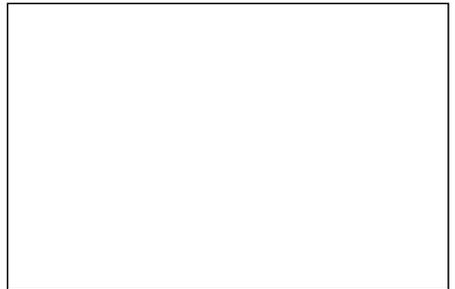
U

Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents favorables

{1}{U}



Enchantement

U

Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

