

Ange aveuglante {3}{W}{W}



Créature : ange R

Vol

À chaque fois que l'Ange aveuglante inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur passe sa prochaine phase de combat.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de Serra {3}{W}{W}



Créature : ange U

Vol

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange aveuglante {3}{W}{W}



Créature : ange R

Vol

À chaque fois que l'Ange aveuglante inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur passe sa prochaine phase de combat.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de Serra {3}{W}{W}



Créature : ange U

Vol

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange exalté {4}{W}{W}



Créature : ange R

Vol

À chaque fois que l'Ange exalté inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Mue {2}{W}{W}

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendant slith {1}{W}{W}



Créature : slith C

Vol

À chaque fois que l'Ascendant slith inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange exalté {4}{W}{W}



Créature : ange R

Vol

À chaque fois que l'Ange exalté inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Mue {2}{W}{W}

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendant slith {1}{W}{W}



Créature : slith C

Vol

À chaque fois que l'Ascendant slith inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'espoir {W}



Créature : mur C

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)  
À chaque fois que le Mur d'espoir subit des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de filets {1}{W}{W}



Créature : mur R

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)  
À la fin du combat, exilez toutes les créatures bloquées par le Mur de filets.  
Quand le Mur de filets quitte le champ de bataille, renvoyez toutes les cartes exilées avec le Mur de filets sur le champ de bataille sous le contrôle de leurs propriétaires.

0/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'espoir {W}



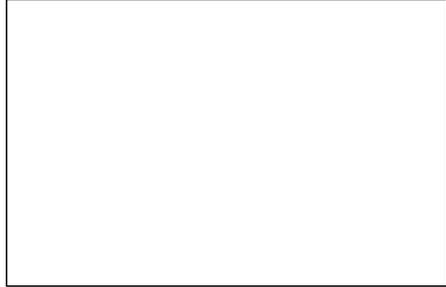
Créature : mur C

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)  
À chaque fois que le Mur d'espoir subit des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de filets {1}{W}{W}



Créature : mur R

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)  
À la fin du combat, exilez toutes les créatures bloquées par le Mur de filets.  
Quand le Mur de filets quitte le champ de bataille, renvoyez toutes les cartes exilées avec le Mur de filets sur le champ de bataille sous le contrôle de leurs propriétaires.

0/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle en-Vec {1}{W}

Créature : humain et sorcier R

{T}: Un adversaire ciblé choisit n'importe quel nombre de créatures qu'il contrôle. Pendant le prochain tour de ce joueur, les créatures choisies attaquent si possible et les autres créatures ne peuvent pas attaquer. Au début de l'étape de fin de ce tour, détruisez chacune de ces créatures qui n'a pas attaqué ce tour-ci. N'activez que pendant votre tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de justice {X}{X}{2}{W}{W}

Rituel U

Créez X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Recyclage {2}{W} ((2){W}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)  
 Quand vous recyclez le Décret de justice, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle en-Vec {1}{W}

Créature : humain et sorcier R

{T}: Un adversaire ciblé choisit n'importe quel nombre de créatures qu'il contrôle. Pendant le prochain tour de ce joueur, les créatures choisies attaquent si possible et les autres créatures ne peuvent pas attaquer. Au début de l'étape de fin de ce tour, détruisez chacune de ces créatures qui n'a pas attaqué ce tour-ci. N'activez que pendant votre tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

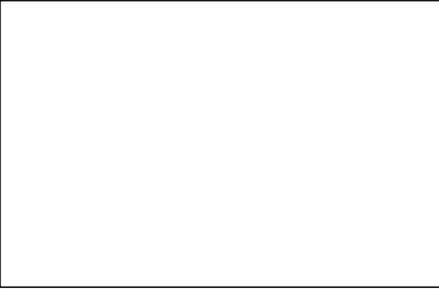
Décret de justice {X}{X}{2}{W}{W}

Rituel U

Créez X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Recyclage {2}{W} ((2){W}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)  
 Quand vous recyclez le Décret de justice, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magasin Icatian



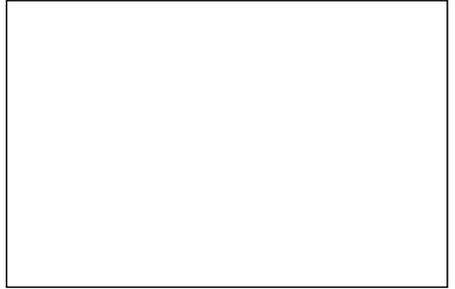
Terrain

R

Le Magasin Icatian arrive sur le champ de bataille engagé. Vous pouvez choisir de ne pas dégager le Magasin Icatian pendant votre étape de dégagement. Au début de votre entretien, si le Magasin Icatian est engagé, mettez un marqueur « stock » sur lui. {T}, retirez n'importe quel nombre de marqueurs « stock » du Magasin Icatian : Ajoutez {W} pour chaque marqueur « stock » retiré de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magasin Icatian



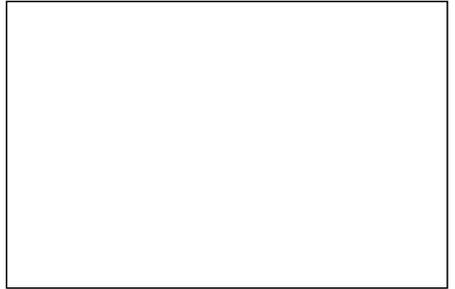
Terrain

R

Le Magasin Icatian arrive sur le champ de bataille engagé. Vous pouvez choisir de ne pas dégager le Magasin Icatian pendant votre étape de dégagement. Au début de votre entretien, si le Magasin Icatian est engagé, mettez un marqueur « stock » sur lui. {T}, retirez n'importe quel nombre de marqueurs « stock » du Magasin Icatian : Ajoutez {W} pour chaque marqueur « stock » retiré de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

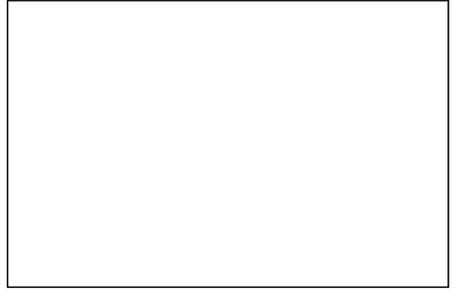


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

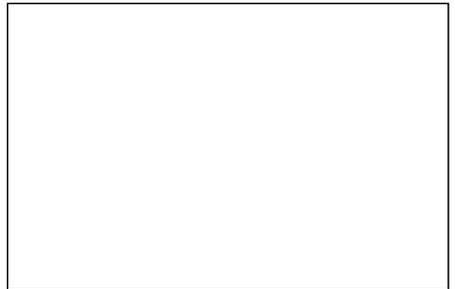


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

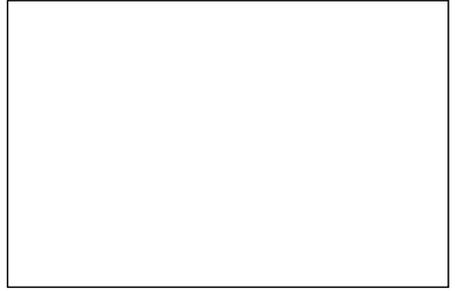


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

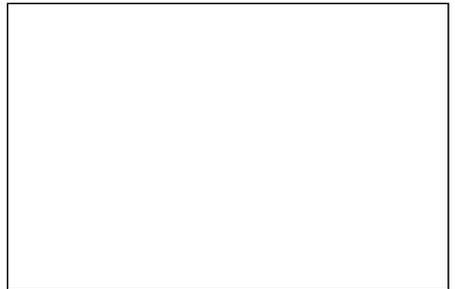


Terrain de base : plaine  
{W}

**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

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

Sanctuaire de Serra



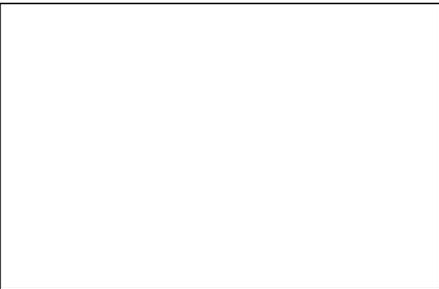
Terrain légendaire

{T} : Ajoutez {W} pour chaque enchantement que vous contrôlez.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

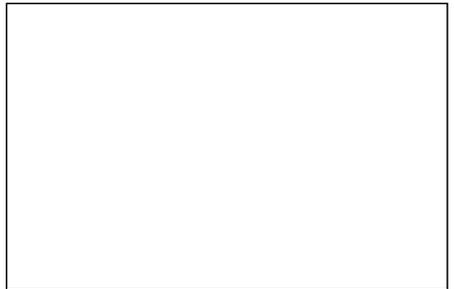


Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Serra



Terrain légendaire

{T} : Ajoutez {W} pour chaque enchantement que vous contrôlez.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendard-soleil léonin

{2}



Artefact

R

{1}{W} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlefeu

{3}



Artefact : équipement

U

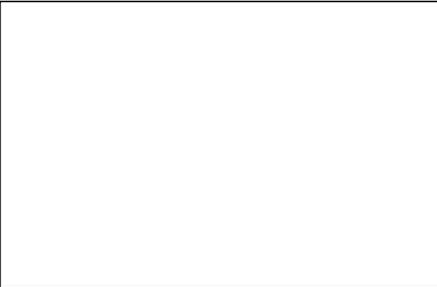
La créature équipée a la double initiative. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Équipement {2} ({2}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendard-soleil léonin

{2}



Artefact

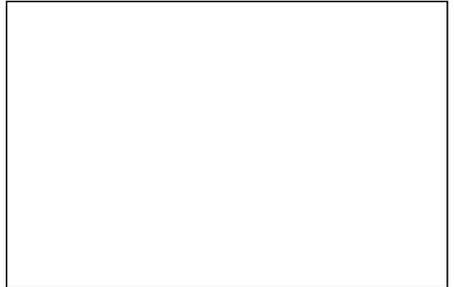
R

{1}{W} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlefeu

{3}



Artefact : équipement

U

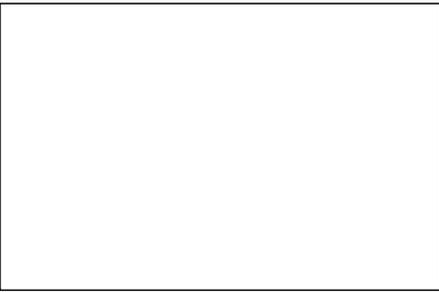
La créature équipée a la double initiative. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Équipement {2} ({2}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille extraplanaire

{3}



Artefact

M

Empreinte ? Quand la Lentille extraplanaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler le terrain ciblé que vous contrôlez.

À chaque fois qu'un terrain avec le même nom que la carte exilée est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana de n'importe quel type produit par ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}



Artefact

U

Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille extraplanaire

{3}



Artefact

M

Empreinte ? Quand la Lentille extraplanaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler le terrain ciblé que vous contrôlez.

À chaque fois qu'un terrain avec le même nom que la carte exilée est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana de n'importe quel type produit par ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}



Artefact

U

Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinde-os {1}



Artefact : équipement **C**  
La créature équipée gagne +2/+0.  
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

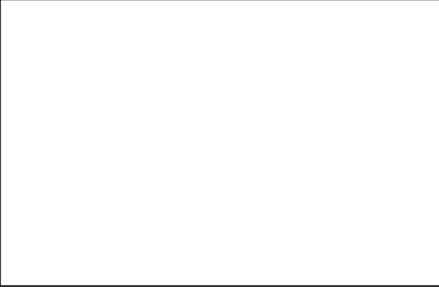
Sonner l'alerte {1}{W}



Éphémère **C**  
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

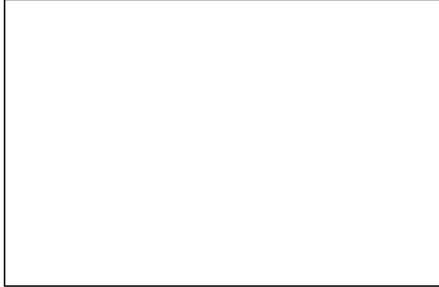
Scinde-os {1}



Artefact : équipement **C**  
La créature équipée gagne +2/+0.  
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonner l'alerte {1}{W}



Éphémère **C**  
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonner l'alerte

{1}{W}



Éphémère

C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adoration

{3}{W}



Enchantement

R

Si vous contrôlez une créature, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonner l'alerte

{1}{W}



Éphémère

C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adoration

{3}{W}



Enchantement

R

Si vous contrôlez une créature, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne glorieuse {1}{W}{W}



Enchantement R  
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

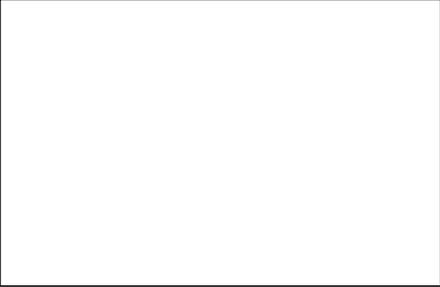
Antienne glorieuse {1}{W}{W}



Enchantement R  
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

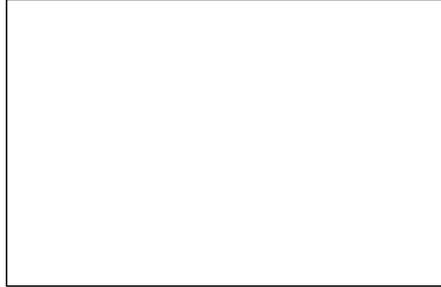
Antienne glorieuse {1}{W}{W}



Enchantement R  
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

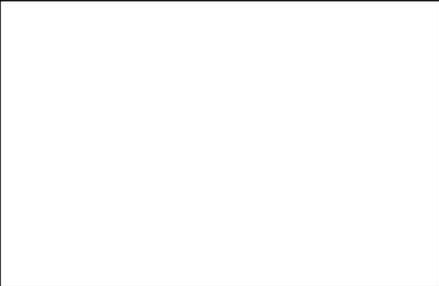
Antienne glorieuse {1}{W}{W}



Enchantement R  
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

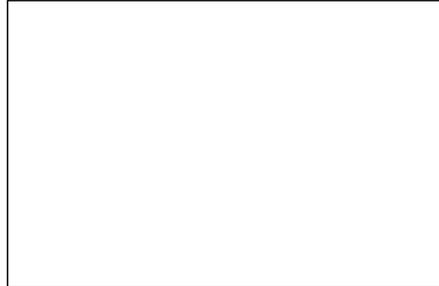
Inviolabilité {1}{W}



Enchantement : aura **C**  
Enchanter : créature  
Prévenez toutes les blessures qui pourraient être infligées à la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

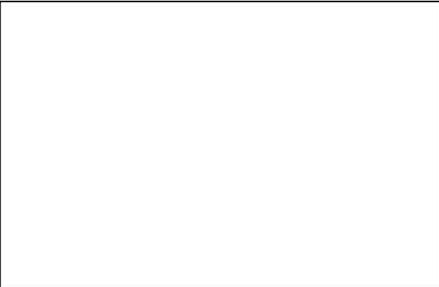
Paria {2}{W}



Enchantement : aura **R**  
Enchanter : creature  
Toutes les blessures qui devraient vous être infligées sont infligées à la créature enchantée à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

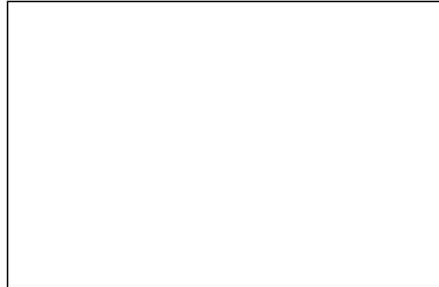
Inviolabilité {1}{W}



Enchantement : aura **C**  
Enchanter : créature  
Prévenez toutes les blessures qui pourraient être infligées à la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paria {2}{W}



Enchantement : aura **R**  
Enchanter : creature  
Toutes les blessures qui devraient vous être infligées sont infligées à la créature enchantée à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

