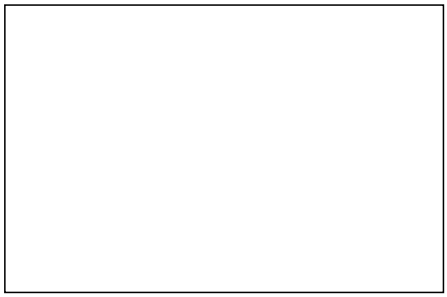
Plumevoile {WU}{WU}{WU}



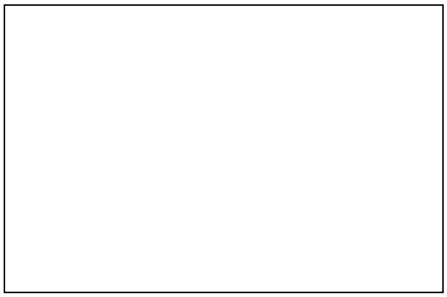
Créature : élémental U

Flash
Défenseur, vol

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plumevoile {WU}{WU}{WU}



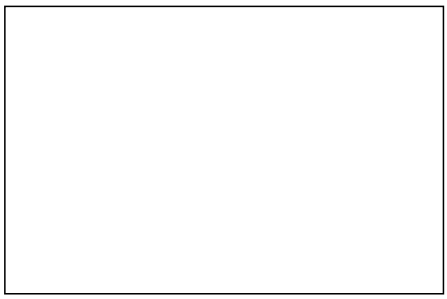
Créature : élémental U

Flash
Défenseur, vol

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plumevoile {WU}{WU}{WU}



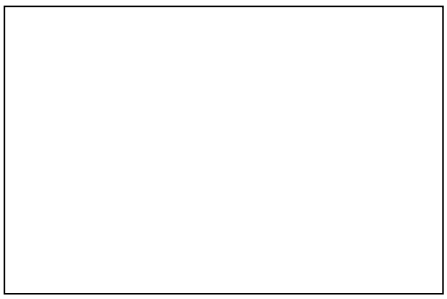
Créature : élémental U

Flash
Défenseur, vol

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plumevoile {WU}{WU}{WU}



Créature : élémental U

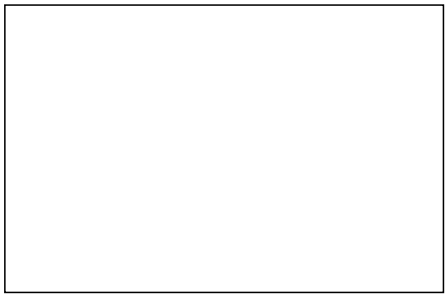
Flash
Défenseur, vol

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu {2}{W}{W}

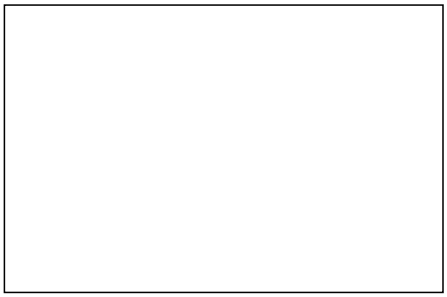


Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu {2}{W}{W}

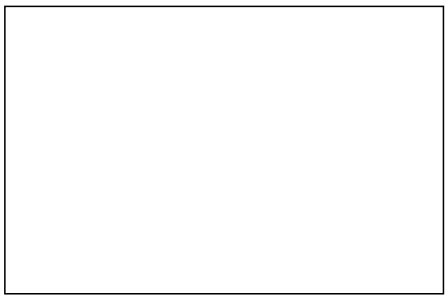


Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu {2}{W}{W}

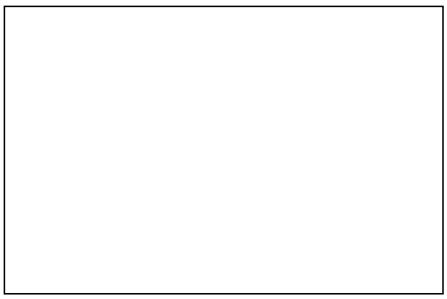


Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu {2}{W}{W}



Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

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 **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

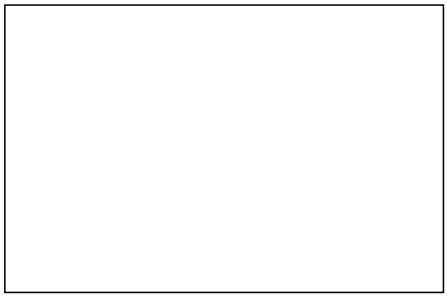
Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

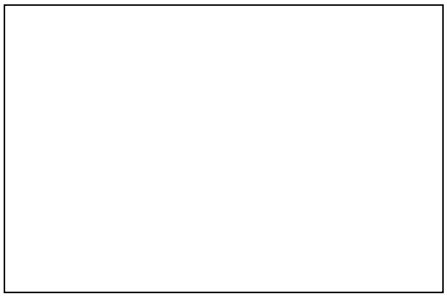


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

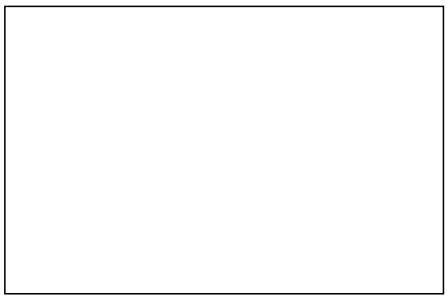


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

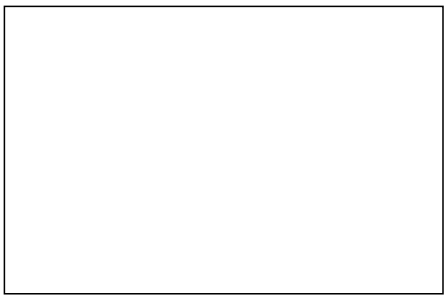


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

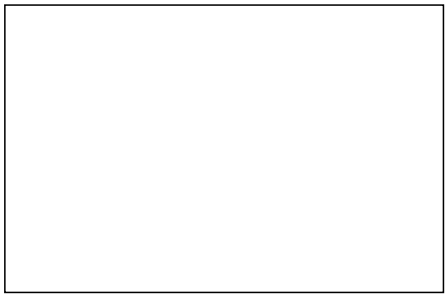


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

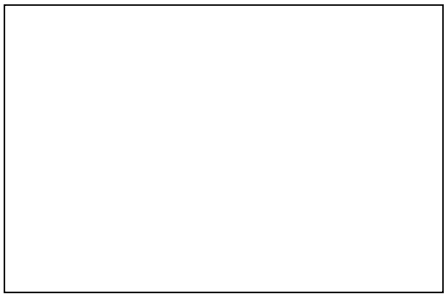


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

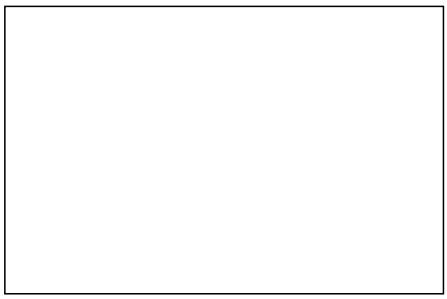


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

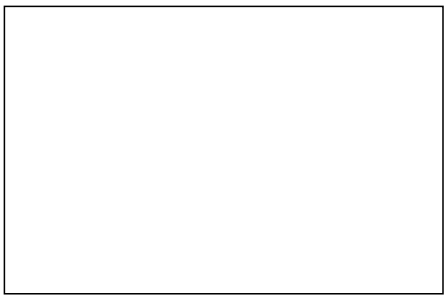


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

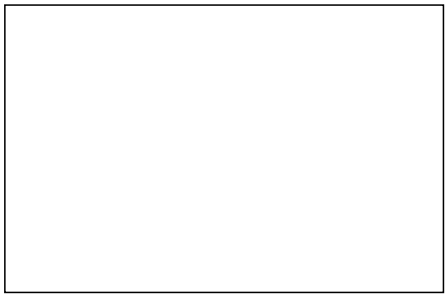


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

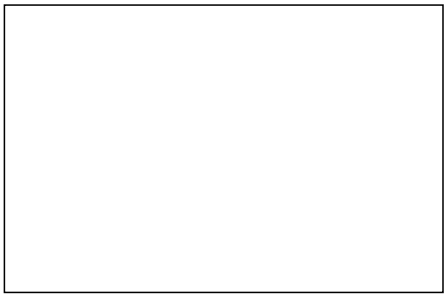


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

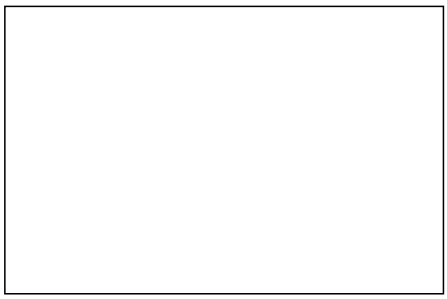


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

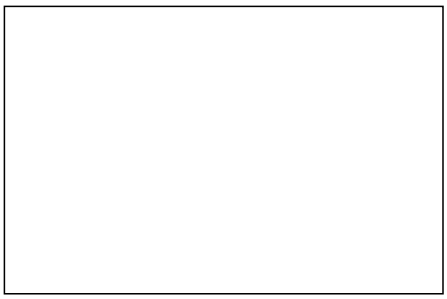


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

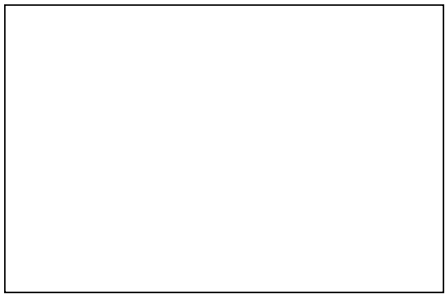


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte mystique

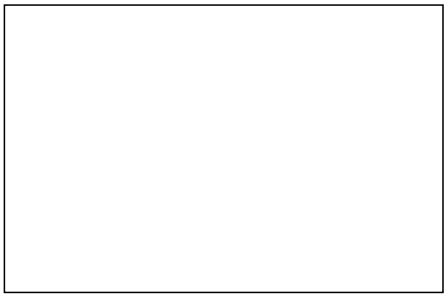


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{WU}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{U}, ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte mystique

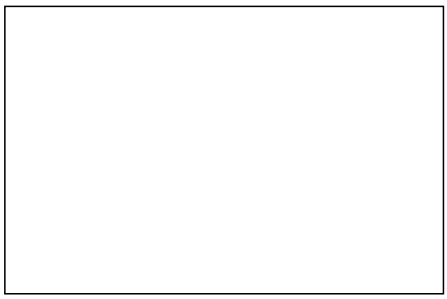


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{WU}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{U}, ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte mystique

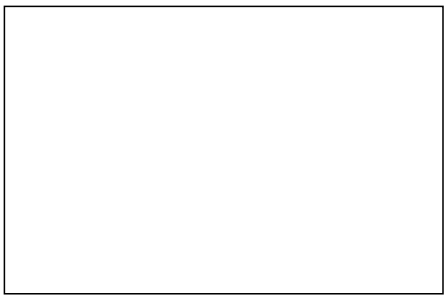


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{WU}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{U}, ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante {2}



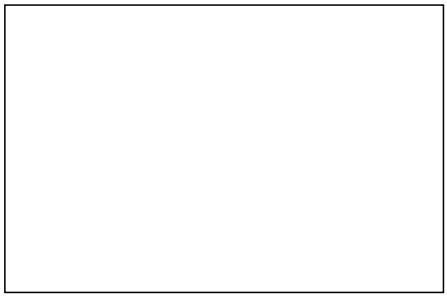
Artefact R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante {2}

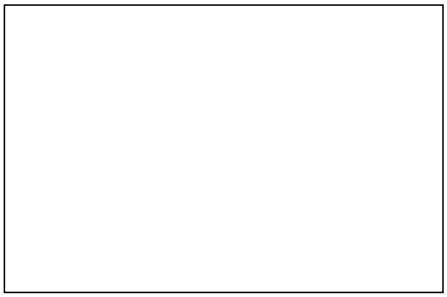


Artefact R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule du messager {1}{U}

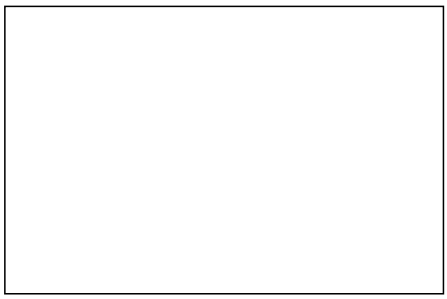


Artefact C

{1}{U}, {T}, sacrifiez la Capsule du messager : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante {2}

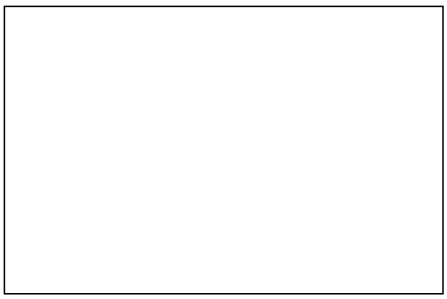


Artefact R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule du messager {1}{U}



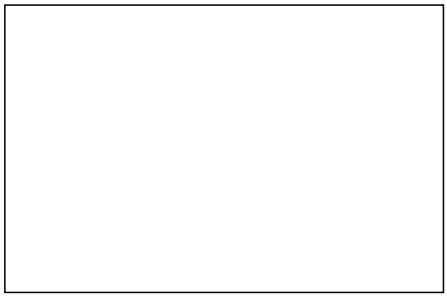
Artefact C

{1}{U}, {T}, sacrifiez la Capsule du messager : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracture de rêve {1}{U}{U}



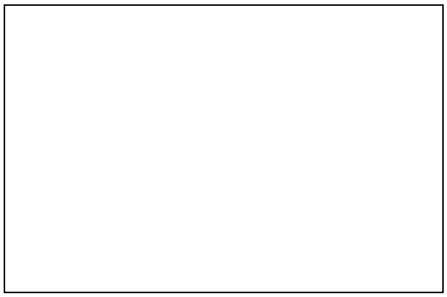
Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur pioche une carte.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracture de rêve {1}{U}{U}



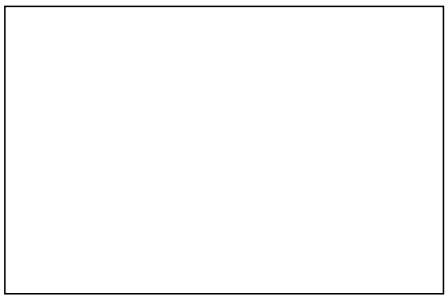
Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur pioche une carte.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracture de rêve {1}{U}{U}



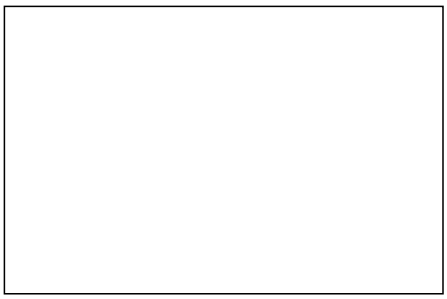
Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur pioche une carte.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant angélique {1}{W}



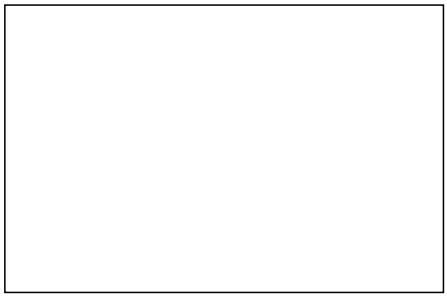
Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant angélique {1}{W}

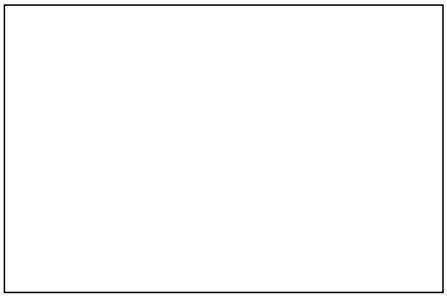


Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation {W}

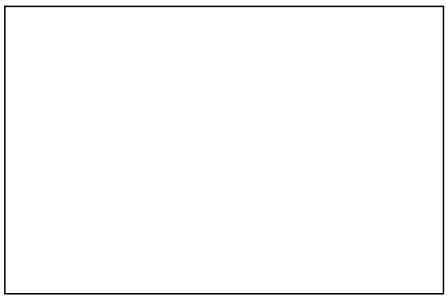


Éphémère **U**

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation {W}

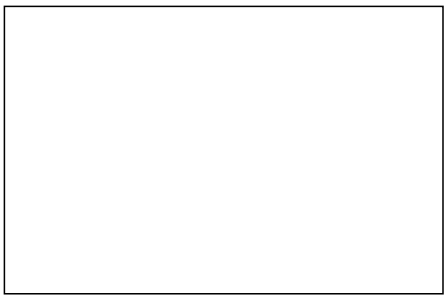


Éphémère **U**

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour saint {W}



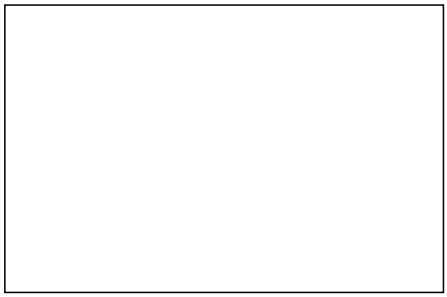
Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour saint {W}

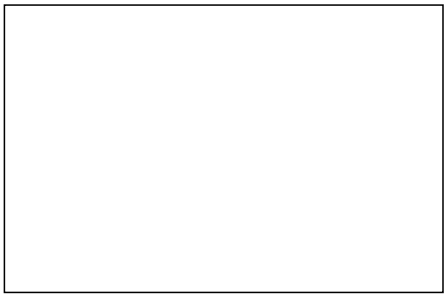


Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour saint {W}

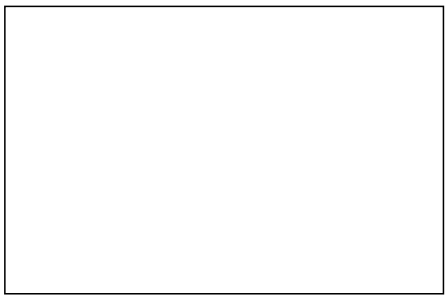


Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour saint {W}

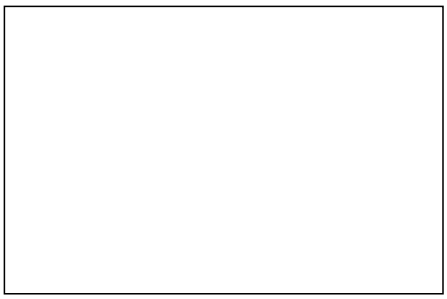


Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière obstruante {W}{U}



Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible ou qui cible un permanent que vous contrôlez.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière obstruante {W}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible ou qui cible un permanent que vous contrôlez.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érosion de la mémoire {1}{U}{U}

Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière obstruante {W}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible ou qui cible un permanent que vous contrôlez.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érosion de la mémoire {1}{U}{U}

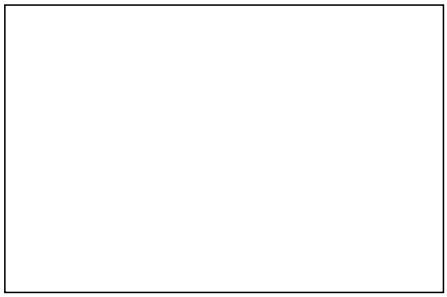
Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béatitude étendue {2}{W}

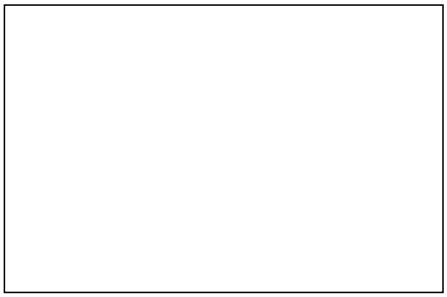


Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.
Au début de votre entretien, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

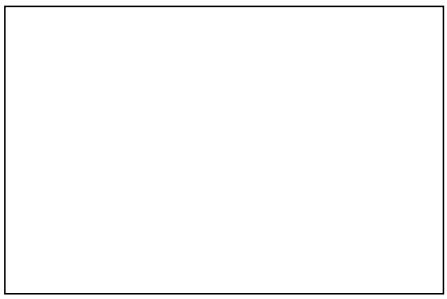


Enchantement **U**

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béatitude étendue {2}{W}

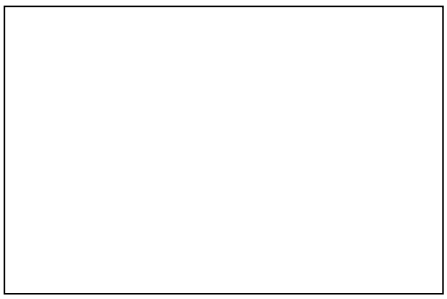


Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.
Au début de votre entretien, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}



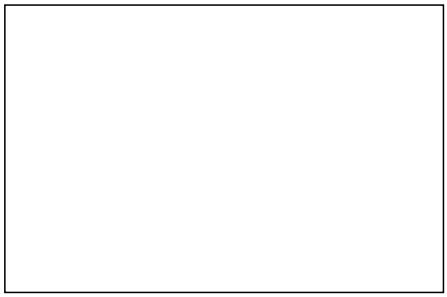
Enchantement **U**

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

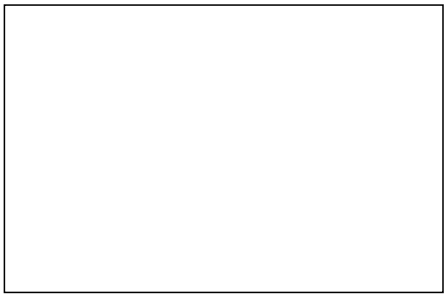


Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}

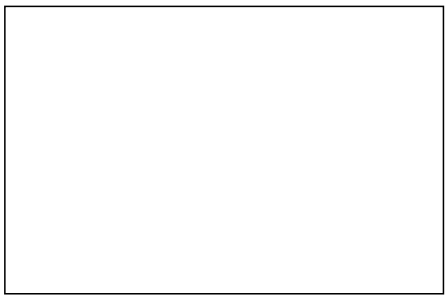


Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}

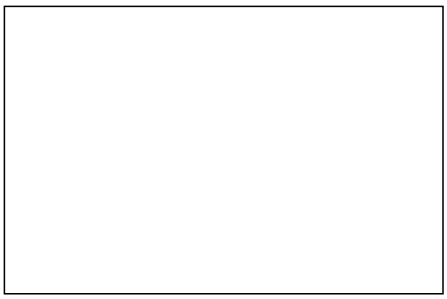


Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peine de prison {1}{W}{W}



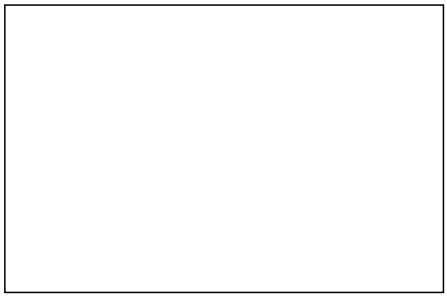
Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez attacher la Peine de prison à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peine de prison {1}{W}{W}

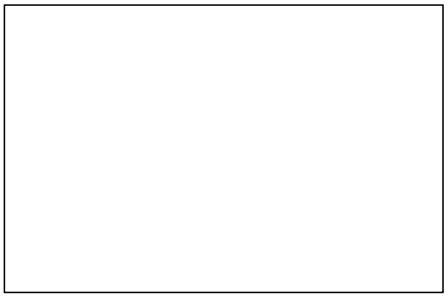


Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez attacher la Peine de prison à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction des chaînes {1}{WU}

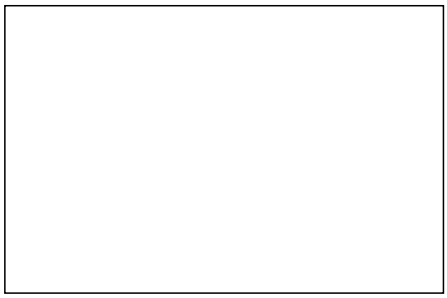


Enchantement : aura C

Enchanter : créature
Au début de chaque entretien, engagez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction des chaînes {1}{WU}

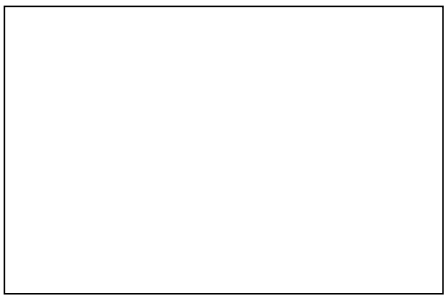


Enchantement : aura C

Enchanter : créature
Au début de chaque entretien, engagez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction des chaînes {1}{WU}



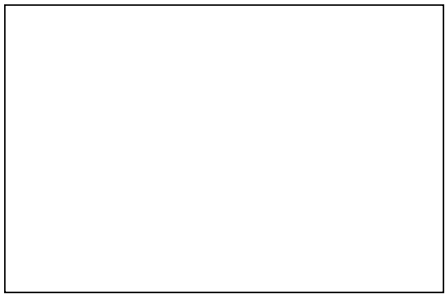
Enchantement : aura C

Enchanter : créature
Au début de chaque entretien, engagez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roue du soleil et de la lune {GW}{GW}

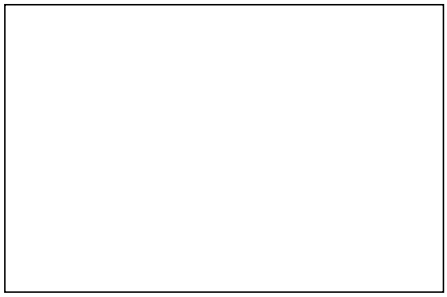


Enchantement : aura R

Enchanter : joueur
Si une carte devait être mise dans le cimetière du joueur enchanté depuis n'importe où, cette carte est révélée et mise au-dessous de la bibliothèque de ce joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archimage du Vallon d'Elendra {3}{U}



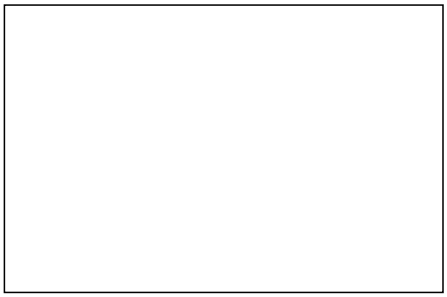
Créature : peuple fée et sorcier R

Vol
{U}, sacrifiez l'Archimage du Vallon d'Elendra : Contrecarrez un sort non-créature ciblé.
Persistance (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

Archimage du Vallon d'Elendra {3}{U}



Créature : peuple fée et sorcier R

Vol
{U}, sacrifiez l'Archimage du Vallon d'Elendra : Contrecarrez un sort non-créature ciblé.
Persistance (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

Archimage du Vallon d'Elendra {3}{U}

Créature : peuple fée et sorcier R

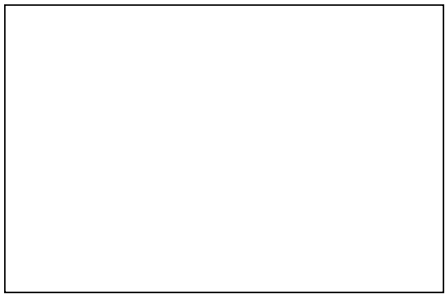
Vol
{U}, sacrifiez l'Archimage du Vallon d'Elendra : Contrecarrez un sort non-créature ciblé.
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guéric?ur {2}{GW}{GW}



Créature : élémental R

Au début de votre entretien, retirez un marqueur -1/-1 de chaque créature que vous contrôlez.
Persistance (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

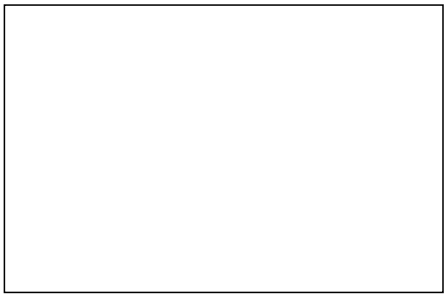
Gel immédiat {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort rouge ou vert ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gel immédiat {1}{U}



Éphémère U

Contrecarrez un sort rouge ou vert ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gel immédiat {1}{U}

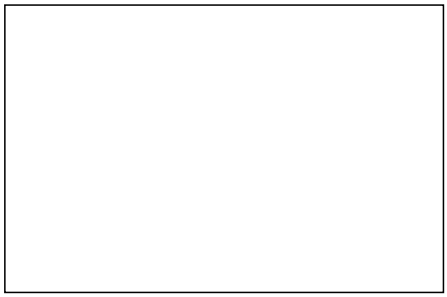
Éphémère U

Contrecarrez un sort rouge ou vert ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gel immédiat {1}{U}

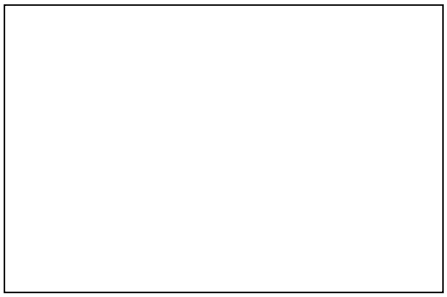


Éphémère U

Contrecarrez un sort rouge ou vert ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet de l'inquisiteur {1}{W}

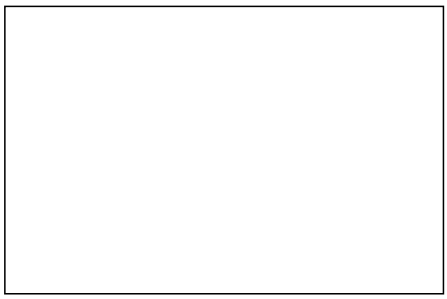


Éphémère C

Prévenez toutes les blessures que la créature attaquante ou bloqueuse ciblée devrait infliger ce tour-ci. Si cette créature est noire ou rouge, détruisez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet de l'inquisiteur {1}{W}

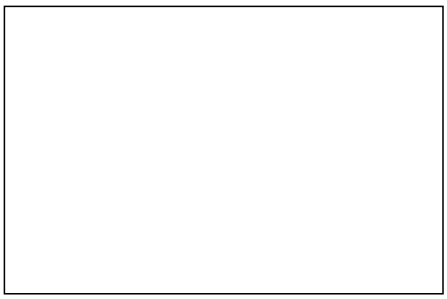


Éphémère C

Prévenez toutes les blessures que la créature attaquante ou bloqueuse ciblée devrait infliger ce tour-ci. Si cette créature est noire ou rouge, détruisez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet de l'inquisiteur {1}{W}



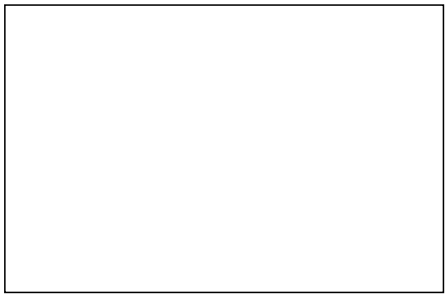
Éphémère C

Prévenez toutes les blessures que la créature attaquante ou bloqueuse ciblée devrait infliger ce tour-ci. Si cette créature est noire ou rouge, détruisez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet de l'inquisiteur {1}{W}



Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures que la créature attaquante ou bloqueuse ciblée devrait infliger ce tour-ci. Si cette créature est noire ou rouge, détruisez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

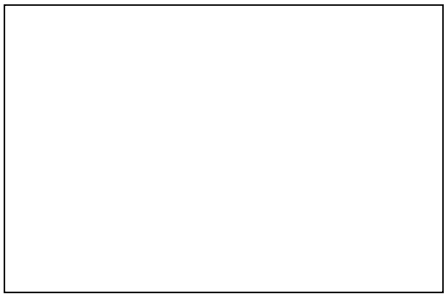
Grande auramancie {1}{W}

Enchantement **R**

Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul.
Les créatures enchantées que vous contrôlez ont le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grande auramancie {1}{W}



Enchantement **R**

Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul.
Les créatures enchantées que vous contrôlez ont le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast