

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

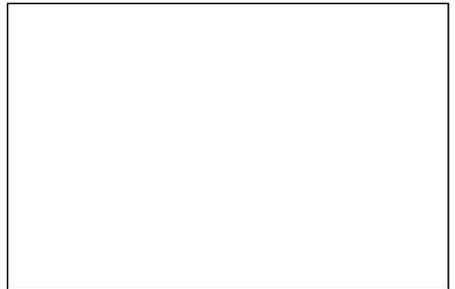


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

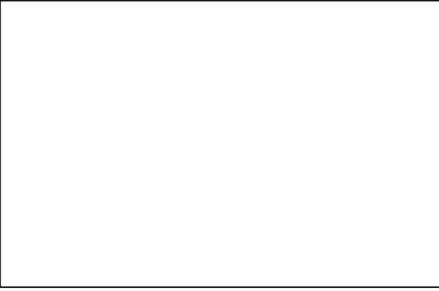


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

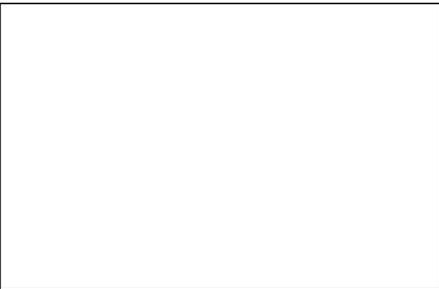


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

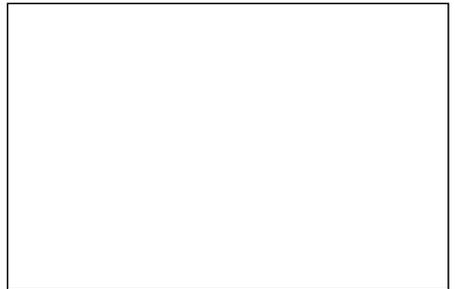


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

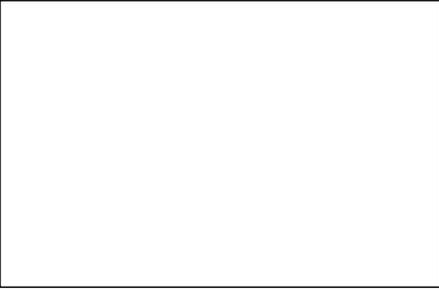


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

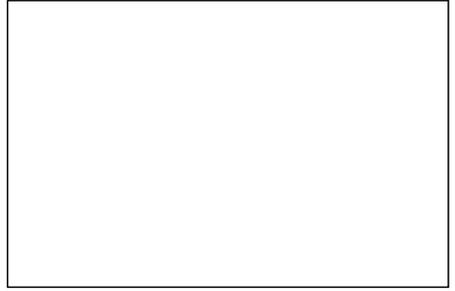


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

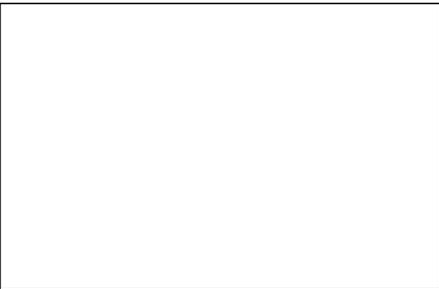


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

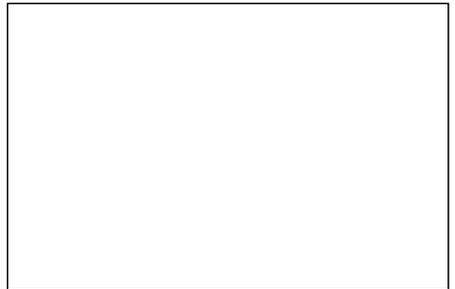


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

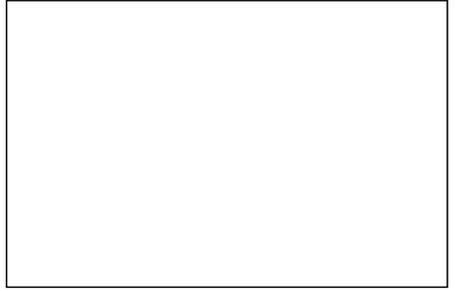


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

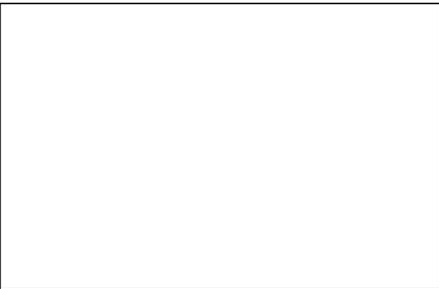


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

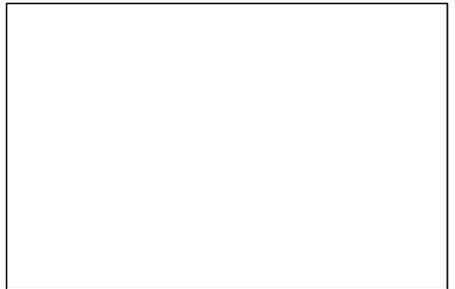


Terrain de base : plaine
{W}

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

Quartier fantôme



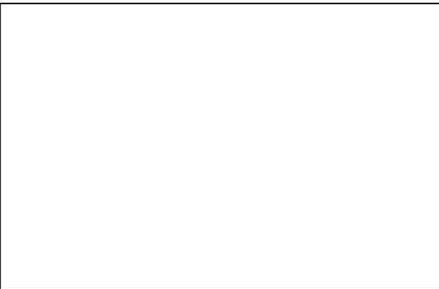
Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

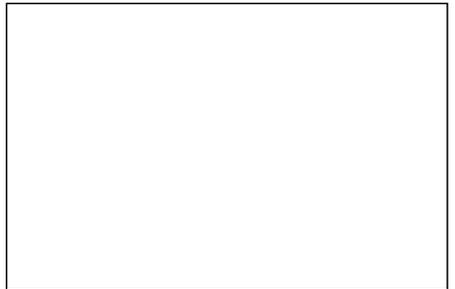


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du ciel {1}{W}{W}



Artefact légendaire : équipement **M**

La créature équipée gagne +3/+3.
 À chaque fois que la créature équipée bloque ou devient bloquée par au moins une créature, vous pouvez exiler une de ces créatures.
 Les adversaires ne peuvent pas lancer de cartes ayant le même nom que les cartes exilées par le Don du ciel.
 Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani l'inébranlable {3}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani **M**

+1 : Jusqu'à la fin du tour, jusqu'à une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert l'initiative, la vigilance et le lien de vie.
 ?2 : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez et un marqueur « loyauté » sur chaque autre planeswalker que vous contrôlez.
 ?7 : Vous gagnez un emblème avec « Si une source devait infliger des blessures à vous ou à un planeswalker que vous contrôlez, prévenez toutes ces blessures sauf 1. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani l'inébranlable {3}{W}



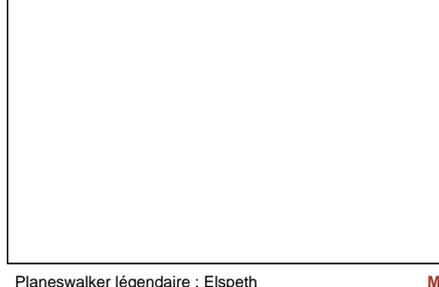
Planeswalker légendaire : Ajani **M**

+1 : Jusqu'à la fin du tour, jusqu'à une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert l'initiative, la vigilance et le lien de vie.
 ?2 : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez et un marqueur « loyauté » sur chaque autre planeswalker que vous contrôlez.
 ?7 : Vous gagnez un emblème avec « Si une source devait infliger des blessures à vous ou à un planeswalker que vous contrôlez, prévenez toutes ces blessures sauf 1. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elsbeth, chevalière errante {2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Elspeth **M**

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.
 {+1} : Une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
 {-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les artefacts, les créatures, les enchantements et les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible ».

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elsbeth, chevalière errante {2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Elspeth **M**

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

{+1} : Une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les artefacts, les créatures, les enchantements et les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible ».

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil {W}



Éphémère **U**

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elsbeth, chevalière errante {2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Elspeth **M**

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

{+1} : Une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les artefacts, les créatures, les enchantements et les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible ».

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil {W}



Éphémère **U**

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

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

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

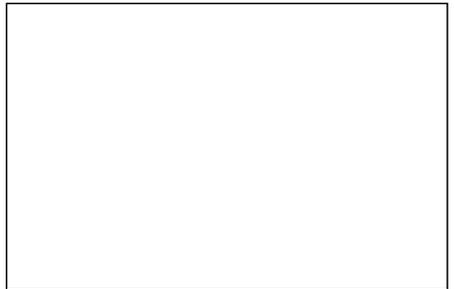
U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

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

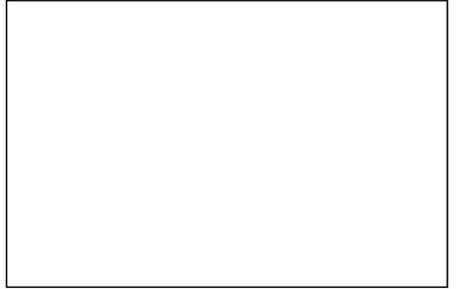
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mander l'apparition

{WB}



Éphémère

C

Exilez une carte ciblée d'un cimetière. Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hantise de minuit

{2}{W}



Éphémère

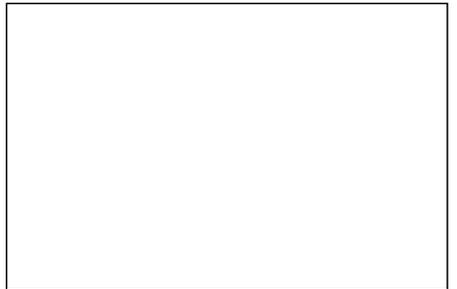
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mander l'apparition

{WB}



Éphémère

C

Exilez une carte ciblée d'un cimetière. Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mander l'apparition

{WB}



Éphémère

C

Exilez une carte ciblée d'un cimetière. Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

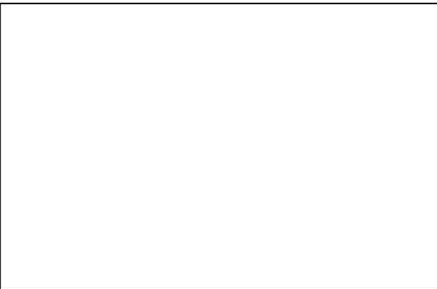
U

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

Mander l'apparition

{WB}



Éphémère

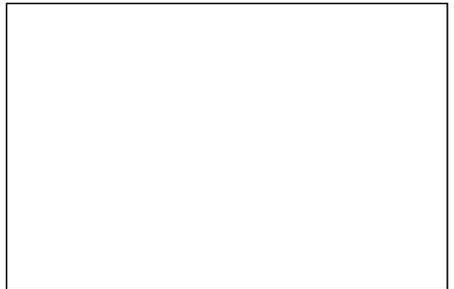
C

Exilez une carte ciblée d'un cimetière. Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

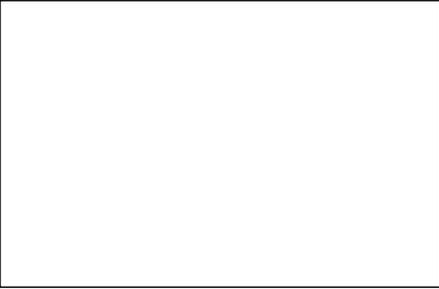
U

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

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

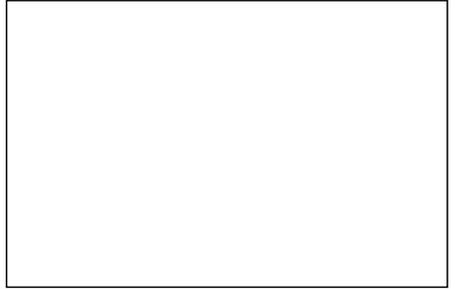
U

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

Honneur des purs

{1}{W}



Enchantement

R

Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

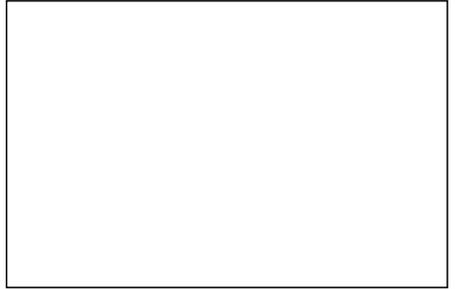
U

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

Honneur des purs

{1}{W}



Enchantement

R

Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honneur des purs

{1}{W}

Enchantement

R

Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible

{1}{W}

Enchantement

U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honneur des purs

{1}{W}

Enchantement

R

Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible

{1}{W}

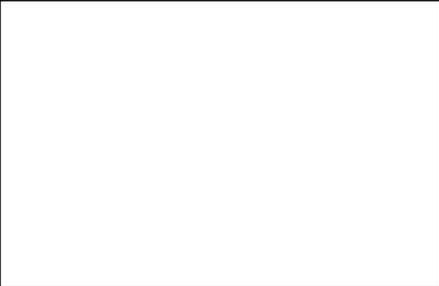
Enchantement

U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible {1}{W}

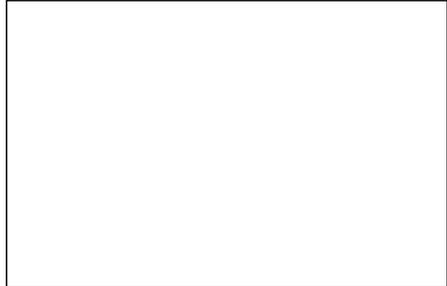


Enchantement U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avacyn, ange gardien {2}{W}{W}{W}



Créature légendaire : ange R

Vol, vigilance

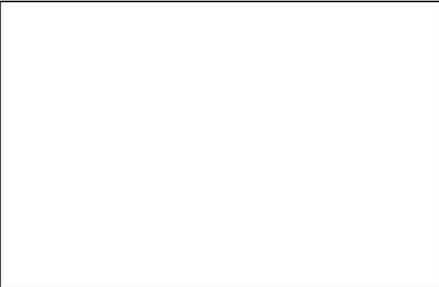
{1}{W} : Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures qui devraient être infligées à une autre créature ciblée par des sources de la couleur de votre choix.

{5}{W}{W} : Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures qui devraient être infligées à un joueur ciblé par des sources de la couleur de votre choix.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible {1}{W}

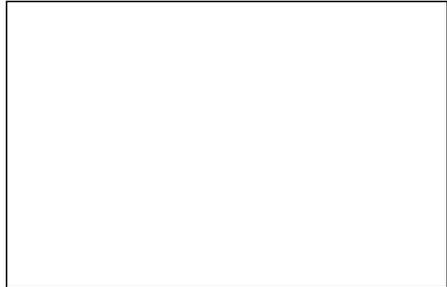


Enchantement U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avacyn, ange gardien {2}{W}{W}{W}



Créature légendaire : ange R

Vol, vigilance

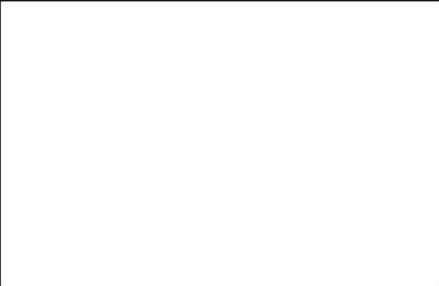
{1}{W} : Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures qui devraient être infligées à une autre créature ciblée par des sources de la couleur de votre choix.

{5}{W}{W} : Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures qui devraient être infligées à un joueur ciblé par des sources de la couleur de votre choix.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kataki, tribut de la guerre {1}{W}



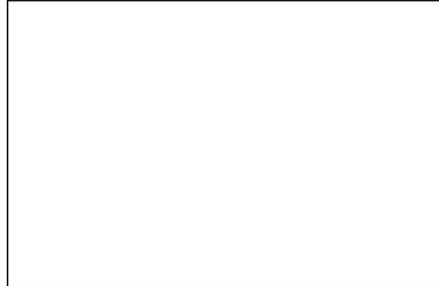
Créature légendaire : esprit R

Tous les artefacts ont « Au début de votre entretien, sacrifiez cet artefact à moins que vous ne payiez {1}. »

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kataki, tribut de la guerre {1}{W}



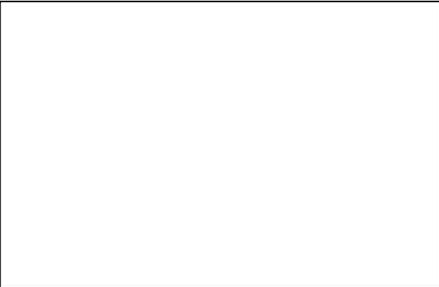
Créature légendaire : esprit R

Tous les artefacts ont « Au début de votre entretien, sacrifiez cet artefact à moins que vous ne payiez {1}. »

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kataki, tribut de la guerre {1}{W}



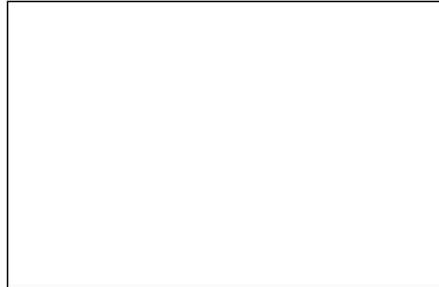
Créature légendaire : esprit R

Tous les artefacts ont « Au début de votre entretien, sacrifiez cet artefact à moins que vous ne payiez {1}. »

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veilleuse de la forge de Burrenton {W}



Créature : sangami et sorcier U

Protection contre le rouge
 Sacrifiez la Veilleuse de la forge de Burrenton : Prévenez toutes les blessures qu'une source rouge de votre choix devrait infliger ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veilleuse de la forge de Burrenton

{W}



Créature : sangami et sorcier

U

Protection contre le rouge

Sacrifiez la Veilleuse de la forge de Burrenton : Prévenez toutes les blessures qu'une source rouge de votre choix devrait infliger ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation

{2}{W}{W}



Rituel

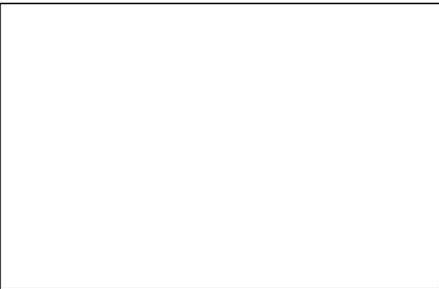
R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation

{2}{W}{W}



Rituel

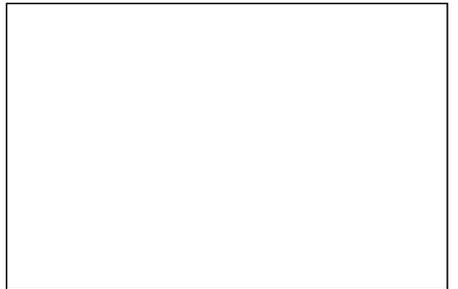
R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation

{2}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation

{2}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast