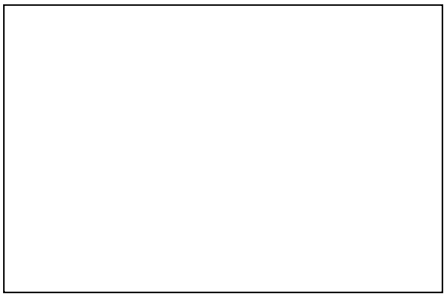
Sterne des nues {1}{U}



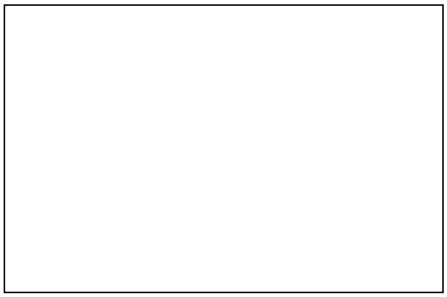
Créature : oiseau **C**

Vol (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)
La Sterne des nues ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Chien mangeur de lune {3}{U}



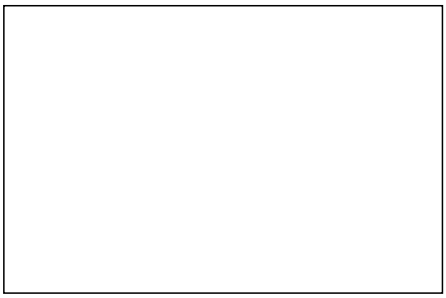
Créature : chien U

Tant que vous contrôlez un planeswalker Yanling, le Chien mangeur de lune a le vol (Il ne peut pas être bloqué excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sterne des nues {1}{U}



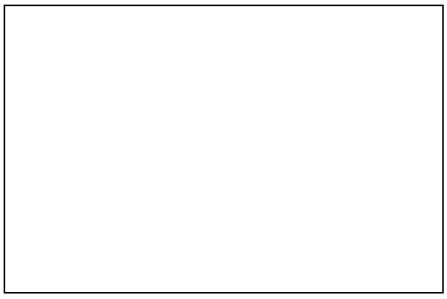
Créature : oiseau **C**

Vol (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)
La Sterne des nues ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Chien mangeur de lune {3}{U}



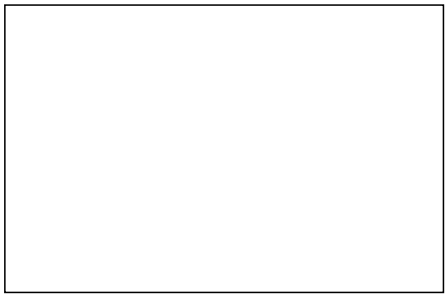
Créature : chien U

Tant que vous contrôlez un planeswalker Yanling, le Chien mangeur de lune a le vol (Il ne peut pas être bloqué excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Chien mangeur de lune {3}{U}



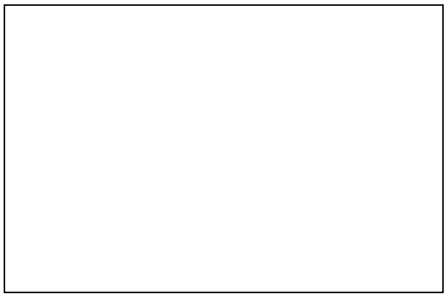
Créature : chien U

Tant que vous contrôlez un planeswalker Yanling, le Chien mangeur de lune a le vol (Il ne peut pas être bloqué excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Crabe de cristal violet {1}{U}



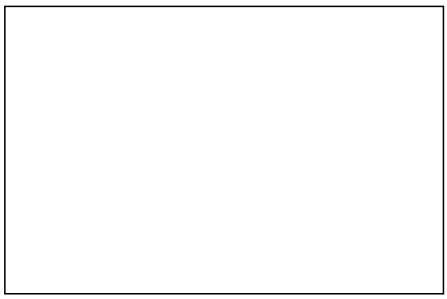
Créature : crabe C

Quand le Crabe de cristal violet meurt, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Crabe de cristal violet {1}{U}



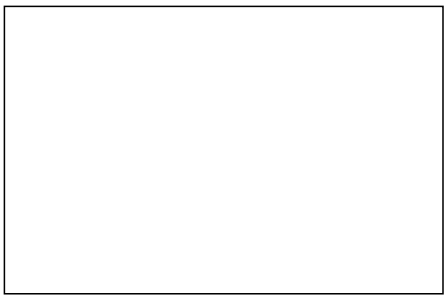
Créature : crabe C

Quand le Crabe de cristal violet meurt, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Esprit des nuées de tempête {3}{U}{U}



Créature : esprit U

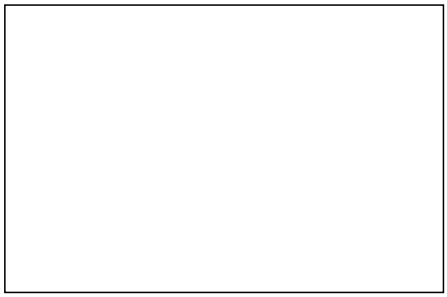
Vol (Cette créature ne peut pas être bloqué excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Esprit des nuées de tempête {3}{U}{U}



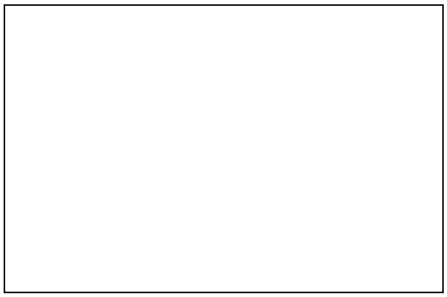
Créature : esprit U

Vol (Cette créature ne peut pas être bloqué excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Poisson volant éclatant {1}{U}



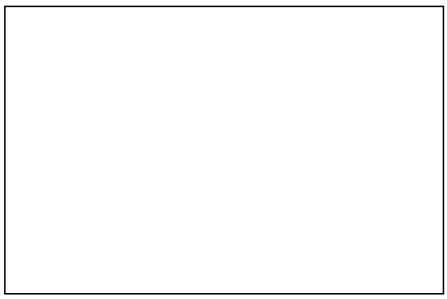
Créature : poisson et lézard C

Le Poisson volant éclatant a le vol tant qu'il est attaquant. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Poisson volant éclatant {1}{U}



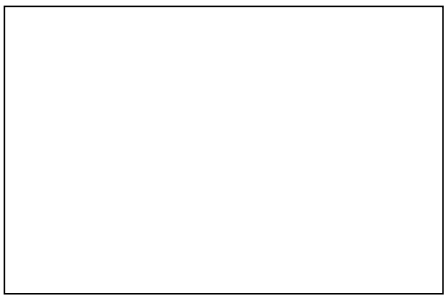
Créature : poisson et lézard C

Le Poisson volant éclatant a le vol tant qu'il est attaquant. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Renard blanc à neuf queues {2}{U}



Créature : renard et esprit C

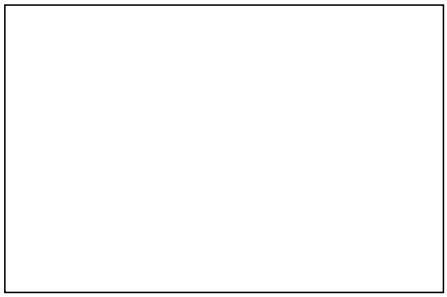
À chaque fois que le Renard blanc à neuf queues inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Renard blanc à neuf queues {2}{U}



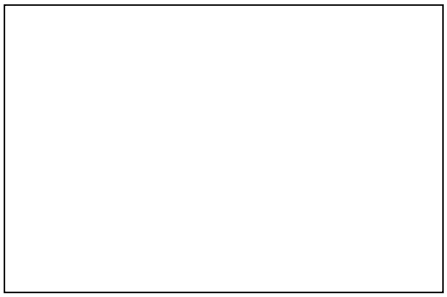
Créature : renard et esprit **C**

À chaque fois que le Renard blanc à neuf queues inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Tortue tourbillonnante blindée {2}{U}

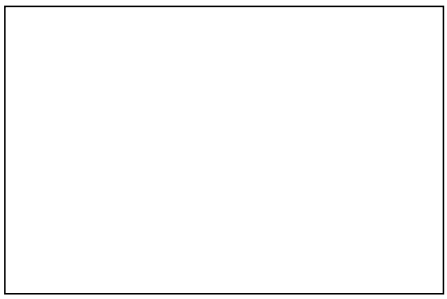


Créature : tortue terrestre **C**

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Tortue tourbillonnante blindée {2}{U}

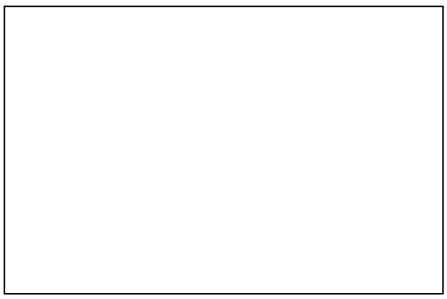


Créature : tortue terrestre **C**

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon ancestral {4}{W}{W}



Créature : dragon **R**

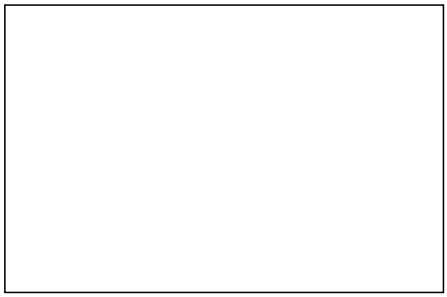
Vol
À chaque fois qu'une ou plusieurs créatures que vous contrôlez attaquent, vous gagnez 1 points de vie pour chaque créature attaquante.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Moineau feiyi coloré {1}{W}



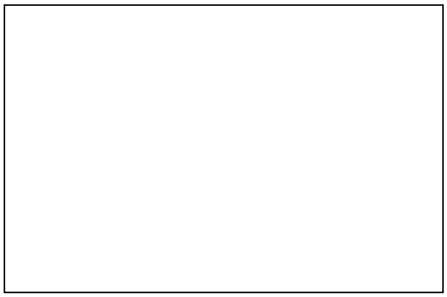
Créature : oiseau **C**

Vol (Cette créature ne peut pas être bloqué excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Qilin paradisiaque {2}{W}



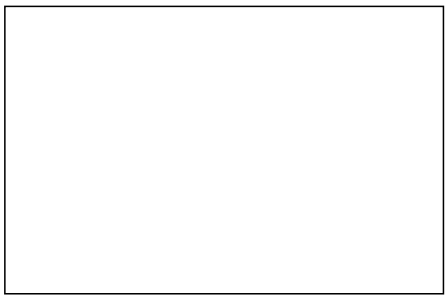
Créature : kirin **C**

Vol (Cette créature ne peut pas être bloqué excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)
À chaque fois que le Qilin paradisiaque attaque, une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Moineau feiyi coloré {1}{W}



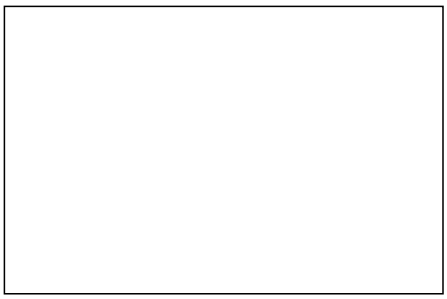
Créature : oiseau **C**

Vol (Cette créature ne peut pas être bloqué excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Qilin paradisiaque {2}{W}



Créature : kirin **C**

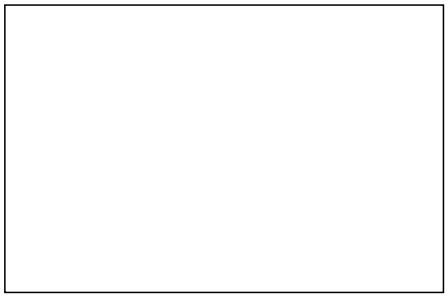
Vol (Cette créature ne peut pas être bloqué excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)
À chaque fois que le Qilin paradisiaque attaque, une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Yack d'origine terrestre {3}{W}



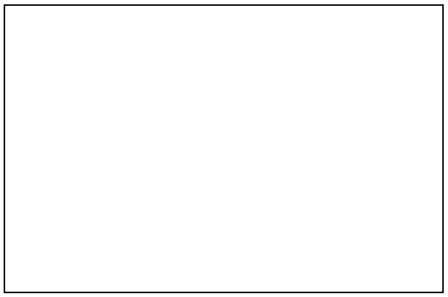
Créature : buffle **C**

Quand le Yack d'origine terrestre arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plan brillant {4}{U}

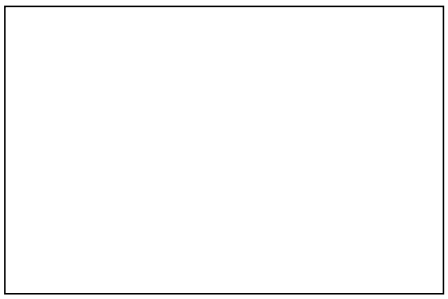


Rituel **U**

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Yack d'origine terrestre {3}{W}



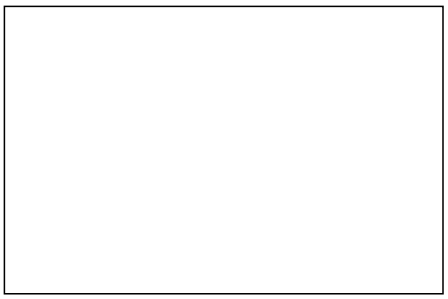
Créature : buffle **C**

Quand le Yack d'origine terrestre arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plan brillant {4}{U}



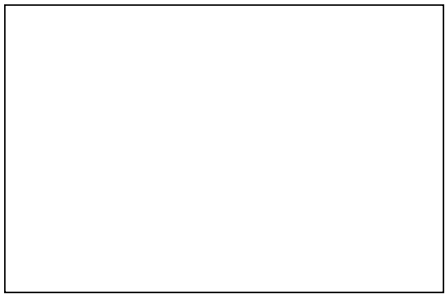
Rituel **U**

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Vortex rythmique d'eau {3}{U}{U}

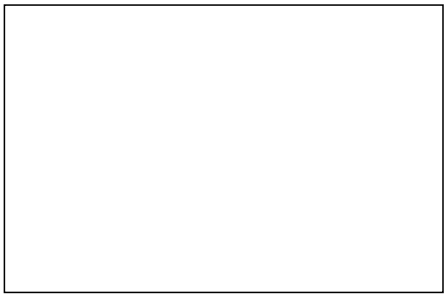


Rituel R

Renvoyez jusqu'à deux créatures ciblées dans les mains de leur propriétaire. Cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Mu Yanling, révélez-la et mettez-la dans votre main. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

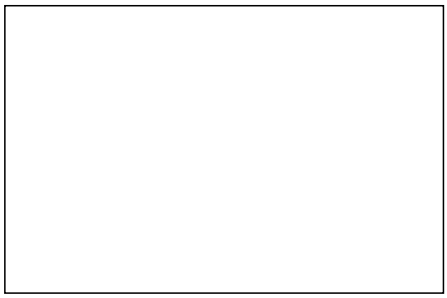


Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Vortex rythmique d'eau {3}{U}{U}

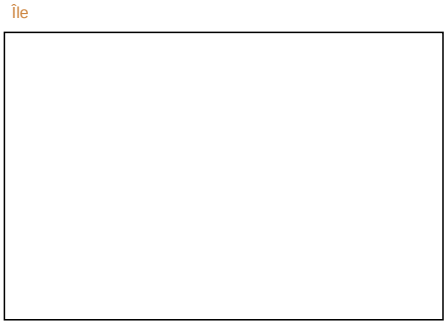


Rituel R

Renvoyez jusqu'à deux créatures ciblées dans les mains de leur propriétaire. Cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Mu Yanling, révélez-la et mettez-la dans votre main. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

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

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

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

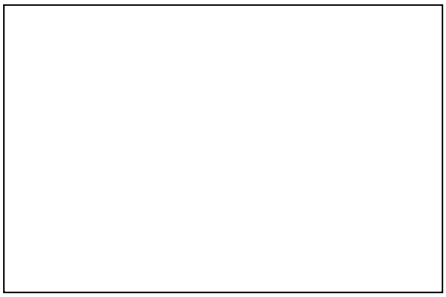
Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

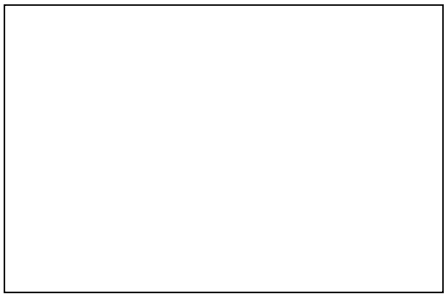


Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

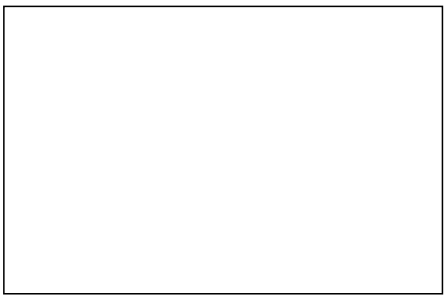


Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

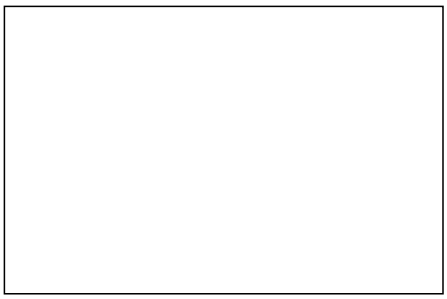


Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

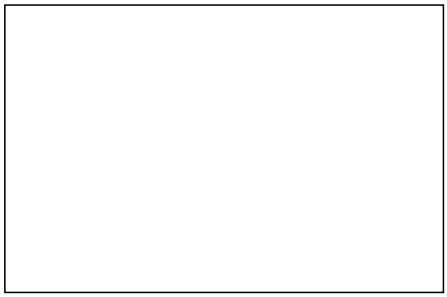


Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

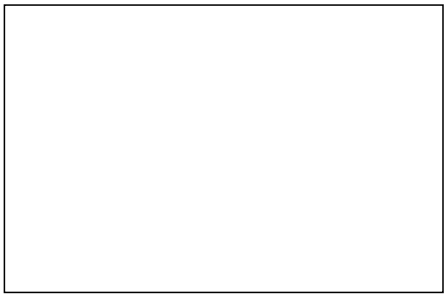


Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

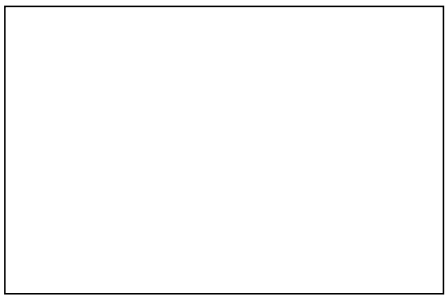


Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

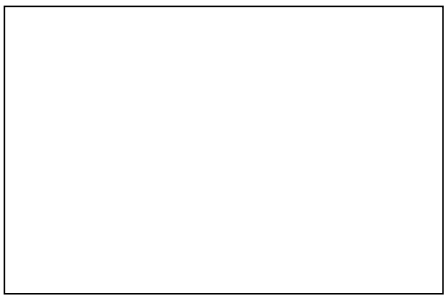


Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière sinueuse

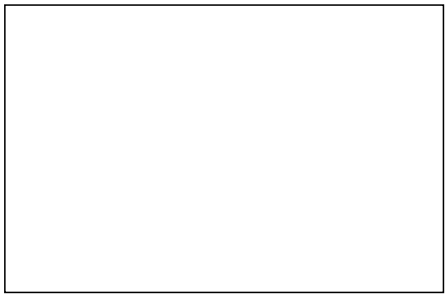


Terrain **U**

La Rivière sinueuse arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière sinueuse

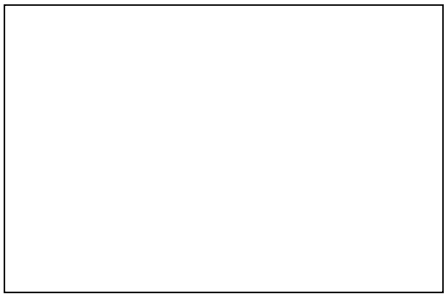


Terrain U

La Rivière sinueuse arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière sinueuse

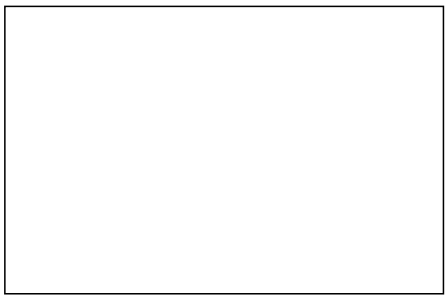


Terrain U

La Rivière sinueuse arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière sinueuse

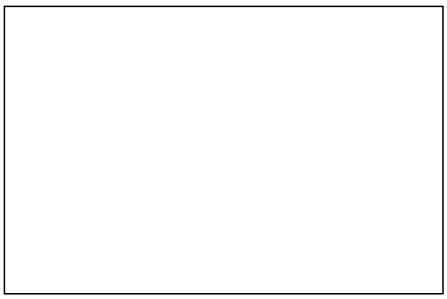


Terrain U

La Rivière sinueuse arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mu Yanling {4}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Yanling M

{+2} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

{-3} : Piochez deux cartes.

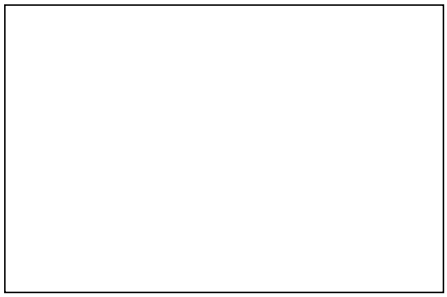
{-10} : Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent. Vous jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyé dans le sans-forme {1}{U}

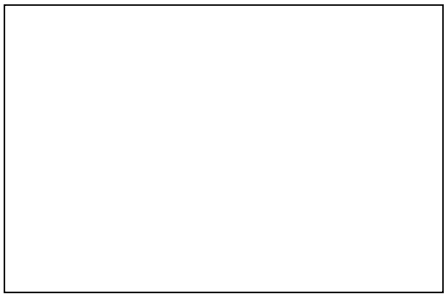


Éphémère **C**

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Bénédiction du Qilin {W}

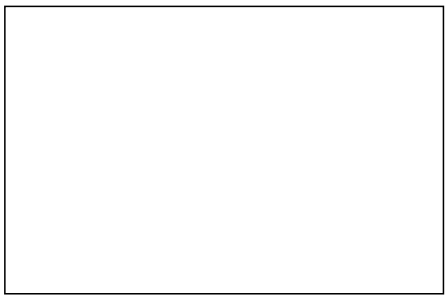


Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyé dans le sans-forme {1}{U}

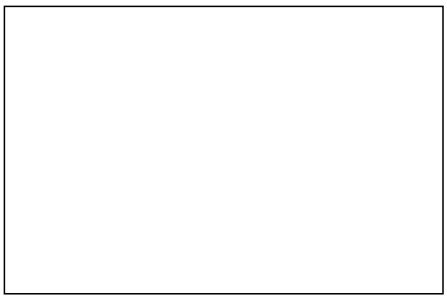


Éphémère **C**

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Bénédiction du Qilin {W}

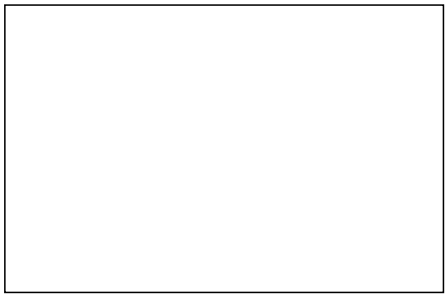


Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Présence du dragon {2}{W}

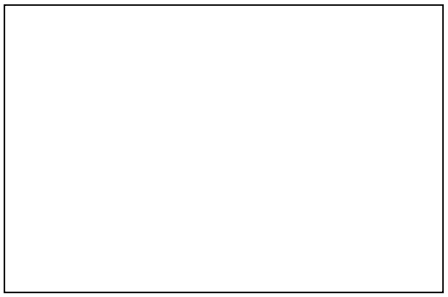


Éphémère **C**

La Présence du dragon inflige 5 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Présence du dragon {2}{W}

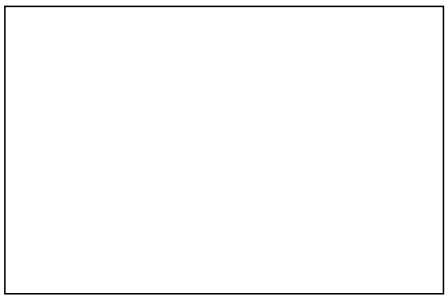


Éphémère **C**

La Présence du dragon inflige 5 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Présence du dragon {2}{W}

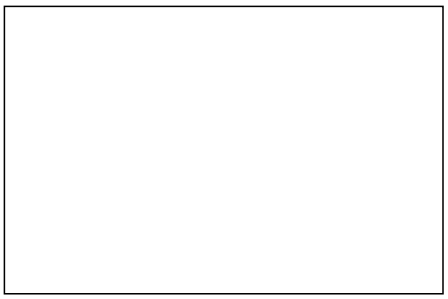


Éphémère **C**

La Présence du dragon inflige 5 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de brume {1}{U}



Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut pas être bloquée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast