

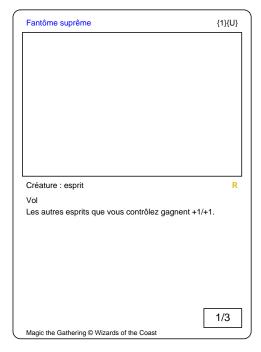
Fantôme suprême

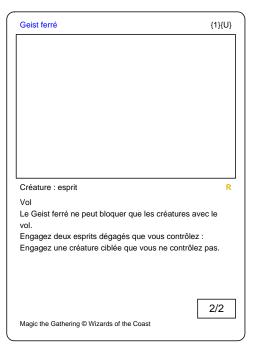
{1}{U}

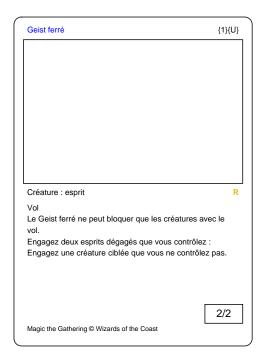
Créature : esprit R

Vol

Les autres esprits que vous contrôlez gagnent +1/+1.







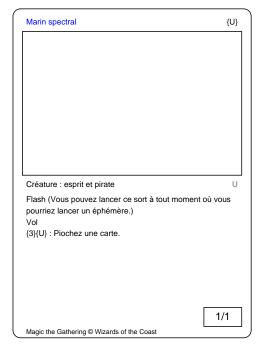
Créature : esprit

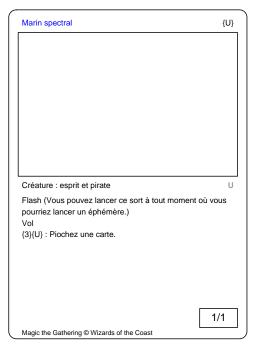
Vol

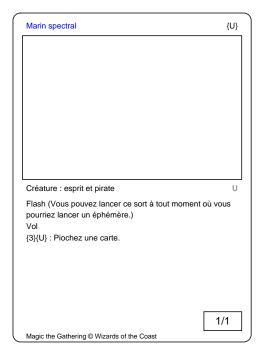
Le Geist ferré ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

Engagez deux esprits dégagés que vous contrôlez :

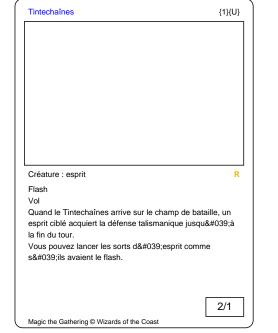
Engagez une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

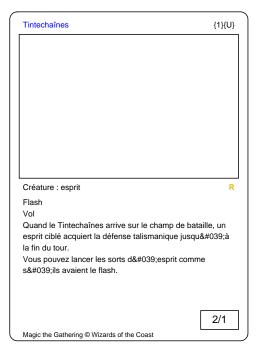






Marin spectral	{U}
Cuáctura i consit et nicote	U
Créature : esprit et pirate	
Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout mome pourriez lancer un éphémère.)	ent où vous
Vol {3}{U}: Piochez une carte.	
(5)(6). I locate une carte.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1







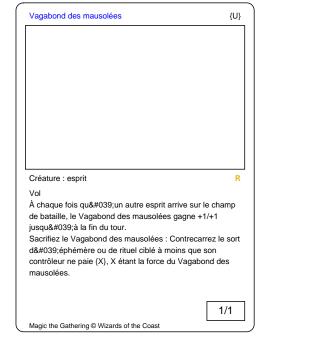
Tintechaînes

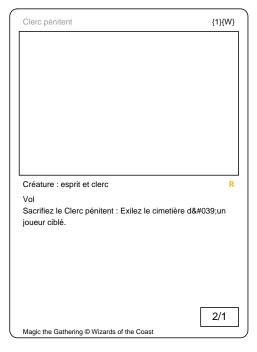
Créature : esprit

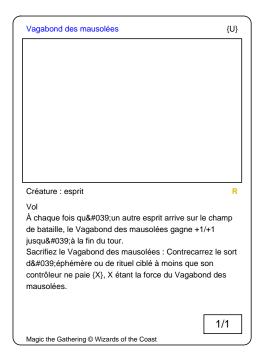
Flash
Vol

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

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







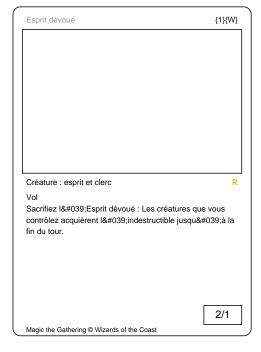
Clerc pénitent

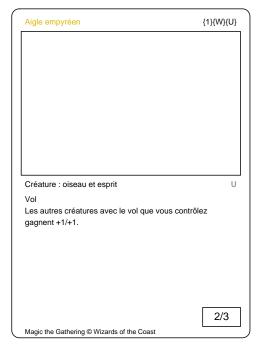
(1){W}

Créature : esprit et clerc

Vol
Sacrifiez le Clerc pénitent : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Aigle empyréen

Créature : oiseau et esprit

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

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Aigle empyréen

Créature : oiseau et esprit

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aigle empyréen {	1}{W}{U}
Créature : oiseau et esprit	U
Vol	
Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.	:
gagnent + 1/+1.	
Γ	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature : esprit	R
Flash	
Vol	
Quand le Foudroyeur de sorts arrive sur le champ de	
bataille, exilez un sort ciblé avec une valeur de mana	
inférieure ou égale à 4. Quand le Foudroyeur de sorts quitte le champ de batail	lo.
le propriétaire de la carte exilée peut lancer cette carte	ie,
sans payer son coût de mana.	
• •	
_ 2	/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{1}{W}{U}

Foudroyeur de sorts

Foudroyeur de sorts	{1}{W}{U}
Créature : esprit	R
Flash	
Vol Quand le Foudroyeur de sorts arriv	o our lo abama do
bataille, exilez un sort ciblé avec ur inférieure ou égale à 4.	
Quand le Foudroyeur de sorts quitte	•
le propriétaire de la carte exilée per	ut lancer cette carte
sans payer son coût de mana.	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ıst

Gardien des sphères	{W}{U}
Créature : oiseau et sorcier Vol Les sorts de créature avec le vol que vous lancez {1} de moins à lancer. À chaque fois qu'une autre créature avec l arrive sur le champ de bataille sous votre contrôl Gardien des sphères gagne +1/+1 jusqu'à tour.	e vol e, le
	2/2

Gardien des sphères	{W}{U}
Créature : oiseau et sorcier	U
Vol	U
Les sorts de créature avec le vol que vous lancez	coûtent
{1} de moins à lancer.À chaque fois qu'une autre créature avec le	e vol
arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle	, le
Gardien des sphères gagne +1/+1 jusqu'à tour.	la fin du
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Gardien des sphères			{W}{U
Créature : oiseau et soi	ier		Į
Vol			
Les sorts de créature a {1} de moins à lancer.	ec ie voi qu	e vous lancez	. coulent
À chaque fois qu'			
arrive sur le champ de Gardien des sphères ga			
tour.	9110 1 17 1 1	aoqua,,ooo,u	ia iiii aa

Forteresse glaciaire

Terrain R
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
{T}: Ajoutez {W} ou {U}.

Gardien des sphères

Créature : oiseau et sorcier

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{1} de moins à lancer.

tour.

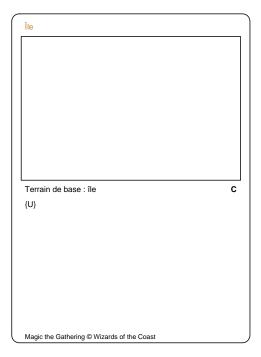
Les sorts de créature avec le vol que vous lancez coûtent

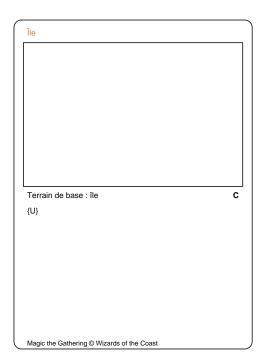
À chaque fois qu'une autre créature avec le vol arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Gardien des sphères gagne +1/+1 jusqu'à la fin du

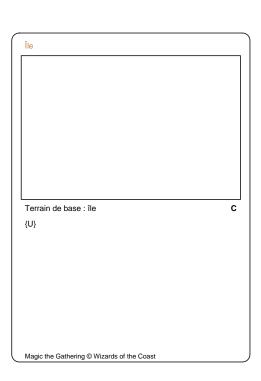
 $\{W\}\{U\}$

2/2

Forteresse glaciaire		
Terrain	R	
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez		
une plaine ou une île. {T} : Ajoutez {W} ou {U}.		
{1}. Ajoutez {w} ou {o}.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,	J





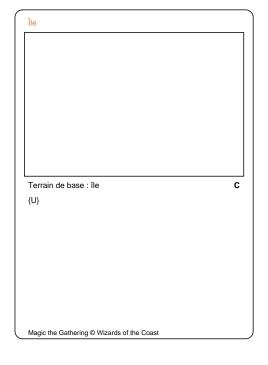


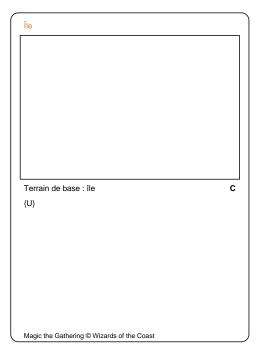


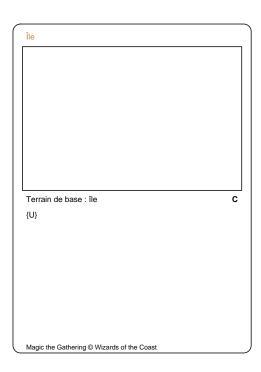


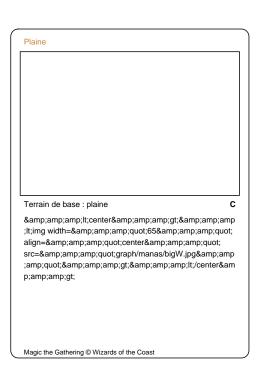












Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center> p;amp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine	Temple de I'illumination
Terrain de base : plaine C & mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, regard 1. {T}: Ajoutez {W} ou {U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine	Temple de I'illumination

Terrain de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

p;amp;amp;gt;

Temple de I'illumination	Déni noble {	1}{U}
Terrain R Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, regard 1. {T}: Ajoutez {W} ou {U}.	Éphémère Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur n paie {1}. Si vous contrôlez une créature avec le vol, contrecarrez ce sort à moins que son contrôleur ne pai à la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Temple de I'illumination	
Terrain	R
Ce terrain arrive engagé.	
Quand ce terrain arrive, regard 1. {T}: Ajoutez {W} ou {U}.	
() , () ()	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

-	
Déni noble	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur paie {1}. Si vous contrôlez une créature avec le vol, contrecarrez ce sort à moins que son contrôleur ne pa à la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Déni noble	{1}{U}		Percesort	{U}
Éphémère	С		Éphémère	С
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur paie {1}. Si vous contrôlez une créature avec le vol, contrecarrez ce sort à moins que son contrôleur ne pa à la place.			Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Déni noble	{1}{U]
,	
Éphémère	C
Contrecarrez le sort ciblé à moir paie {1}. Si vous contrôlez une o contrecarrez ce sort à moins que à la place.	réature avec le vol,
Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

Percesort	{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que contrôleur ne paie {2}.	son
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Percesort	{U}		Décret fervent {	1}{W}
Éphémère	С		Rituel	U
Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que s contrôleur ne paie {2}.	son		Exilez une cible, créature ou planeswalker, noire ou ron Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de vo bibliothèque.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Percesort	{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que sor contrôleur ne paie {2}.	n
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rafale d'Éther	{1}{U}
Éphémère	U
Choisissez un sort ou un permanent ciblé rouge ou son propriétaire le met au-dessus ou au-dessous de bibliothèque.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rafale d'Éther {1	}{U}		Isoler {W}	
Éphémère	U		Éphémère	_
Choisissez un sort ou un permanent ciblé rouge ou vert. Son propriétaire le met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.			Exilez un permanent ciblé avec une valeur de mana de 1.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	_
Rafale d'Éther {1}{U}	r
	٦
	1
	1
	1
	1
	1
	1
	1
	1
Éphémère U	┙
Choisissez un sort ou un permanent ciblé rouge ou vert. Son propriétaire le met au-dessus ou au-dessous de sa	
bibliothèque.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Isoler	{W}
Éphémère	R
Exilez un permanent ciblé avec une valeur de	

Isoler	{W}
±	
Éphémère	R
Exilez un permanent ciblé avec une valeur de	mana de 1.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lueur d'espoir	{W}
Éphémère	С
Choisissez I'un ?	
? Vous gagnez 4 points de vie.	
? Détruisez un enchantement ciblé.	
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

,	Lueur d'espoir	{W}
	Éphémère	С
	Choisissez I'un ?	
	? Vous gagnez 4 points de vie.? Détruisez un enchantement ciblé.	
	? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Enveloppe de soie	{1}{W}
Enchantement	U
Quand I'Enveloppe de soie arrive sur bataille, exilez une créature ciblée avec une	
mana inférieure ou égale à 3 qu'un a	
contrôle jusqu'à ce que l'Envel quitte le champ de bataille. (Cette créature i	
contrôle de son propriétaire.)	

Enveloppe de soie	{1}{W}	Sceller	{1}{\
Enchantement Quand I'Enveloppe de soie arrive sur le ch		Enchantement Flash	
bataille, exilez une créature ciblée avec une valet mana inférieure ou égale à 3 qu'un advers contrôle jusqu'à ce que l'Enveloppe quitte le champ de bataille. (Cette créature revien contrôle de son propriétaire.) Magic the Gathering © Wizards of the Coast	aire de soie	créature engagée ciblée q	e champ de bataille, exilez une ju'un adversaire contrôle ller quitte le champ de bataille.

Sceller	{1}{W}
Enchantement	U
Flash	
Quand Sceller arrive sur le champ de bataille, exilez créature engagée ciblée qu'un adversaire cor jusqu'à ce que Sceller quitte le champ de bat-	ntrôle
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{1}{W}