

Adepte convaincu

{W}{W}

Créature : humain et clerc

R

Vous avez le linceul.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adepte convaincu

{W}{W}

Créature : humain et clerc

R

Vous avez le linceul.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adepte convaincu

{W}{W}

Créature : humain et clerc

R

Vous avez le linceul.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adepte convaincu

{W}{W}

Créature : humain et clerc

R

Vous avez le linceul.

2/2

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

Champion soltari

{2}{W}

Créature : soltari et soldat

R

Distorsion

À chaque fois que le Champion soltari attaque, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

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

Champion soltari

{2}{W}

Créature : soltari et soldat

R

Distorsion

À chaque fois que le Champion soltari attaque, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier argenté

{W}{W}

Créature : humain et chevalier

Initiative, protection contre le rouge

U

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier argenté

{W}{W}

Créature : humain et chevalier

Initiative, protection contre le rouge

U

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier argenté

{W}{W}

Créature : humain et chevalier

Initiative, protection contre le rouge

U

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier argenté

{W}{W}

Créature : humain et chevalier

Initiative, protection contre le rouge

U

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros intrépide

{2}{W}

Créature : humain et soldat

R

{T} : Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanceur de bolas

{W}{W}

Créature : humain et soldat et ranger

U

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.  
Mue {W}

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanceur de bolas

{W}{W}

Créature : humain et soldat et ranger

U

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.  
Mue {W}

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lions des savanes

{W}

Créature : chat

U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lions des savanes {W}

Créature : chat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lions des savanes {W}

Créature : chat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lions des savanes {W}

Créature : chat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère des runes {W}

Créature : humain et clerc U

{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère des runes
{W}

Créature : humain et clerc
U

{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère des runes
{W}

Créature : humain et clerc
U

{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère des runes
{W}

Créature : humain et clerc
U

{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine solitari
{W}{W}

Créature : solitari et moine et clerc
U

Protection contre le noir  
Distorsion

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine solitari

{W}{W}

Créature : solitari et moine et clerc

Protection contre le noir

Distorsion

U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin en-Vec

{1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

Initiative, protection contre le noir et contre le rouge

R

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin en-Vec

{1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

Initiative, protection contre le noir et contre le rouge

R

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtre solitari

{W}{W}

Créature : solitari et clerc

Protection contre le rouge

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

P

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtre soltari

{W}{W}

Créature : soltari et clerc

P

Protection contre le rouge

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armagedon

{3}{W}

Rituel

R

Détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtre soltari

{W}{W}

Créature : soltari et clerc

P

Protection contre le rouge

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armagedon

{3}{W}

Rituel

R

Détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Armageddon{3}{W}

RituelR

Détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaineC

&lt;center>&gt;&lt;img width=&quot;65&quot; align=&quot;center&quot; src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&gt;&lt;/center>&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaineC

&lt;center>&gt;&lt;img width=&quot;65&quot; align=&quot;center&quot; src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&gt;&lt;/center>&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaineC

&lt;center>&gt;&lt;img width=&quot;65&quot; align=&quot;center&quot; src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&gt;&lt;/center>&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;img alt="Placeholder image for the terrain card." data-bbox="141 82 418 211"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;img alt="Placeholder image for the terrain card." data-bbox="644 82 921 211"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;img alt="Placeholder image for the terrain card." data-bbox="141 479 418 608"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;img alt="Placeholder image for the terrain card." data-bbox="644 479 921 608"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Désenchantement

{1}{W}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays
{W}

Éphémère
U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisade
{W}{W}

Enchantement
R

Les créatures blanches gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisade
{W}{W}

Enchantement
R

Les créatures blanches gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod
{0}

Artefact
U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



|   |     |
|---|-----|
| Crypte de Tormod  | {0} |
|   |     |
| Artefact  | U   |
| <p>{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d&amp;#039;un joueur ciblé.</p> |     |

Cantique selon Orime

{W}

Éphémère

R

Kick {W} (Vous pouvez payer {C} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Un joueur ciblé ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci. Si ce sort a été kické, les créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

Magick the Gathering © Wizards of the Coast


Toile de Tsabo {2}

**Artefact**

Quand la Toile de Tsabo arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Chaque terrain avec une capacité activée qui n'est pas une capacité de mana ne se dégagent pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Cantique selon Orime {W}



**Éphémère**

Kick {W} (Vous pouvez payer {C} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Un joueur ciblé ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci. Si ce sort a été kické, les créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

Représailles

{1}{W}

Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée de force supérieure ou égale à 4. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aura de silence

{1}{W}{W}

Enchantement

U

Les sorts d'artefact et d'enchancement que vos adversaires lancent coûtent {2} de plus à lancer.  
Sacrifiez l'Aura de silence : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

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

Douce chaleur

{1}{W}

Enchantement

U

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort rouge, vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loi suprême

{1}{W}

Enchantement

U

Toutes les créatures ont la protection contre le rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de nettoyage

{1}{W}

Enchantement

U

Sacrifiez le Sceau de nettoyage : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loi suprême

{1}{W}

Enchantement

U

Toutes les créatures ont la protection contre le rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast