

Chevalier argenté {W}{W}



Créature : humain et chevalier U
Initiative, protection contre le rouge

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier argenté {W}{W}



Créature : humain et chevalier U
Initiative, protection contre le rouge

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier argenté {W}{W}



Créature : humain et chevalier U
Initiative, protection contre le rouge

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier blanc {W}{W}



Créature : humain et chevalier U
Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)
Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de noir.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier blanc {W}{W}



Créature : humain et chevalier U

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de noir.)

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

Chevalier blanc {W}{W}



Créature : humain et chevalier U

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de noir.)

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

Mère des runes {W}



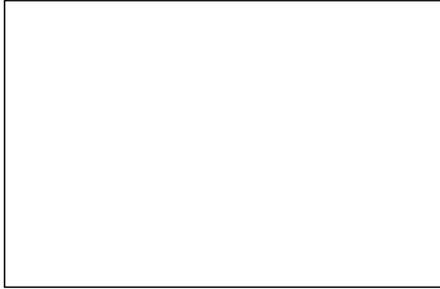
Créature : humain et clerc U

{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}



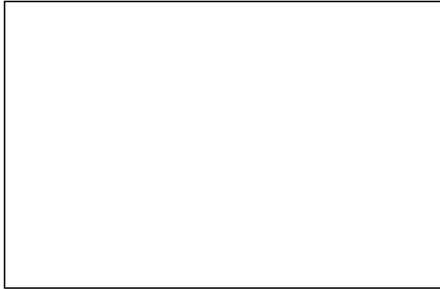
Créature : humain et clerc U

{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 soltari {W}{W}

Créature : soltari et moine et clerc U

Protection contre le noir
Distorsion

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

Moine soltari {W}{W}

Créature : soltari et moine et clerc U

Protection contre le noir
Distorsion

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

Samouraï du Rideau pâle {W}{W}



Créature : renard et samouraï U
Bushido 1
Si un permanent devait être mis dans un cimetière,
exilez-le à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samouraï du Rideau pâle {W}{W}

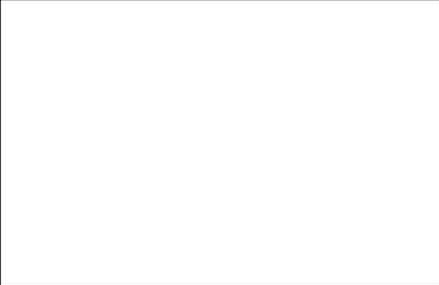


Créature : renard et samouraï U
Bushido 1
Si un permanent devait être mis dans un cimetière,
exilez-le à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samouraï du Rideau pâle {W}{W}

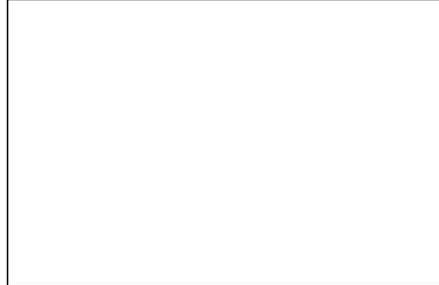


Créature : renard et samouraï U
Bushido 1
Si un permanent devait être mis dans un cimetière,
exilez-le à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeresse de Serra {W}{W}



Créature : ange R
Vous ne pouvez pas lancer ce sort pendant votre premier,
deuxième ou troisième tour de la partie.
Vol, vigilance

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeresse de Serra {W}{W}

Créature : ange R

Vous ne pouvez pas lancer ce sort pendant votre premier, deuxième ou troisième tour de la partie.

Vol, vigilance

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeresse de Serra {W}{W}

Créature : ange R

Vous ne pouvez pas lancer ce sort pendant votre premier, deuxième ou troisième tour de la partie.

Vol, vigilance

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeresse de Serra {W}{W}

Créature : ange R

Vous ne pouvez pas lancer ce sort pendant votre premier, deuxième ou troisième tour de la partie.

Vol, vigilance

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voloscille {1}{W}{W}

Créature : élémental U

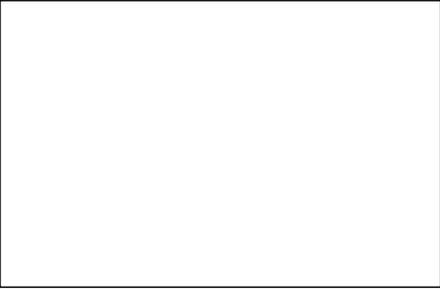
Vol

Quand le Voloscille arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent ciblé. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voloscille {1}{W}{W}



Créature : élémental U

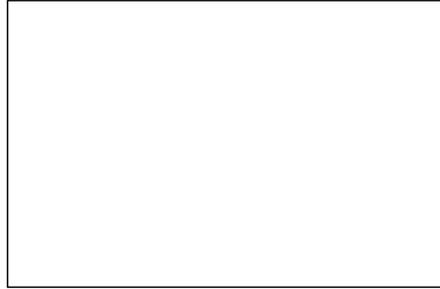
Vol

Quand le Voloscille arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent ciblé. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voloscille {1}{W}{W}



Créature : élémental U

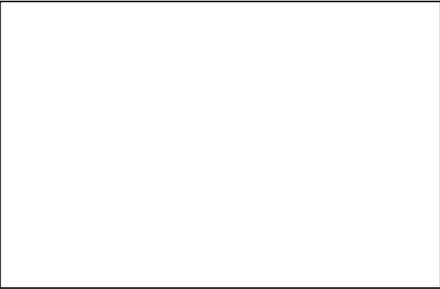
Vol

Quand le Voloscille arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent ciblé. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voloscille {1}{W}{W}



Créature : élémental U

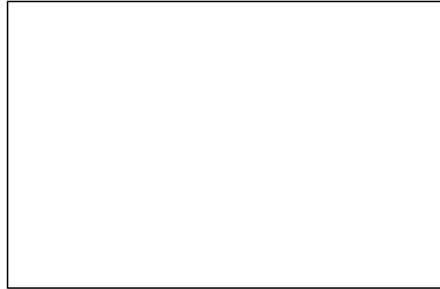
Vol

Quand le Voloscille arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent ciblé. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou
d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



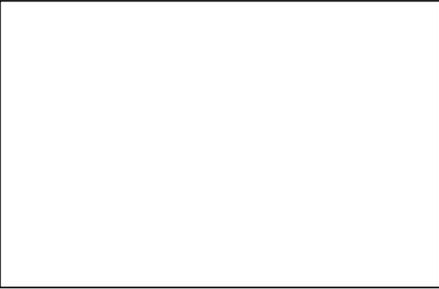
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou
d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



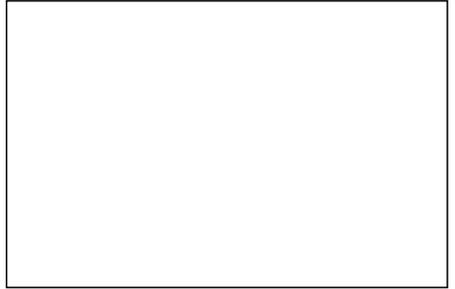
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou
d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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
{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 C
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther {1}

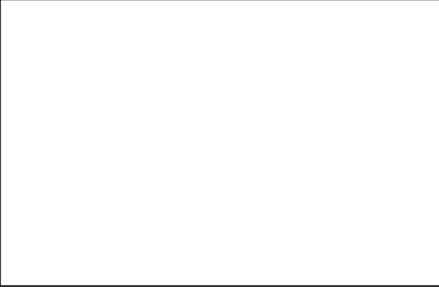


Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.
{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

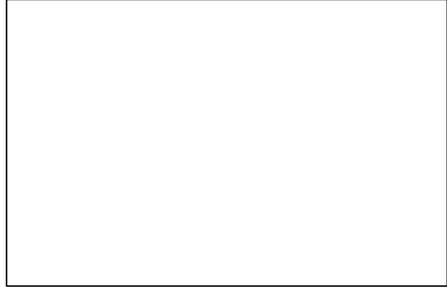
Plaine



Terrain de base : plaine C
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther {1}



Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.
{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}



Artefact

R

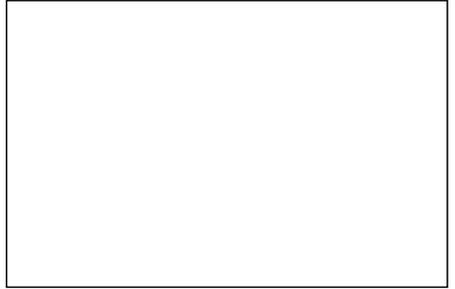
Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harnais de guerre greffé

{3}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +3/+2.

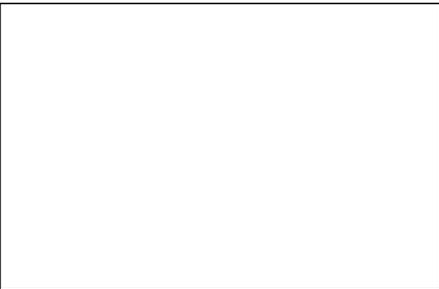
À chaque fois que le Harnais de guerre greffé devient détaché d'un permanent, sacrifiez ce permanent.

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}



Artefact

R

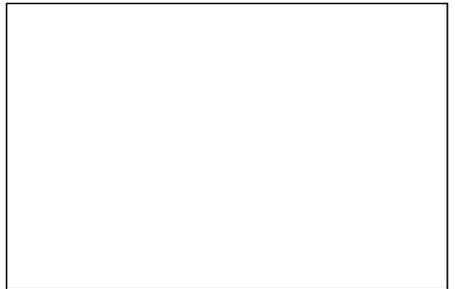
Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harnais de guerre greffé

{3}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +3/+2.

À chaque fois que le Harnais de guerre greffé devient détaché d'un permanent, sacrifiez ce permanent.

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque de la mémoire

{2}



Artefact : équipement

U

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher deux cartes. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.
Équipement {1}

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

Masque de la mémoire

{2}



Artefact : équipement

U

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher deux cartes. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.
Équipement {1}

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

Honneur des purs

{1}{W}

Enchantement

R

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

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

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

Honneur des purs

{1}{W}



Enchantement

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast