

Avevain arctique {2}{U}



Créature : oiseau et sorcier U

Vol

L'Avevain arctique gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.

{W} : L'Avevain arctique acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour. (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner des points de vie.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avevain arctique {2}{U}



Créature : oiseau et sorcier U

Vol

L'Avevain arctique gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.

{W} : L'Avevain arctique acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour. (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner des points de vie.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avevain arctique {2}{U}



Créature : oiseau et sorcier U

Vol

L'Avevain arctique gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.

{W} : L'Avevain arctique acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour. (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner des points de vie.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avevain arctique {2}{U}



Créature : oiseau et sorcier U

Vol

L'Avevain arctique gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.

{W} : L'Avevain arctique acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour. (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner des points de vie.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la gloire {1}{W}



Créature : humain et chevalier U

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

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la gloire {1}{W}



Créature : humain et chevalier U

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

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la gloire {1}{W}



Créature : humain et chevalier U

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

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la gloire {1}{W}



Créature : humain et chevalier U

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

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyer akrasan {W}



Créature : humain et soldat **C**

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyer akrasan {W}



Créature : humain et soldat **C**

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyer akrasan {W}



Créature : humain et soldat **C**

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyer akrasan {W}



Créature : humain et soldat **C**

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyer avemain {1}{W}



Créature : oiseau et soldat C

Vol  
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyer avemain {1}{W}



Créature : oiseau et soldat C

Vol  
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyer avemain {1}{W}



Créature : oiseau et soldat C

Vol  
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyer avemain {1}{W}



Créature : oiseau et soldat C

Vol  
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin sigillé {W}{W}



Créature : humain et chevalier U

Initiative

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin sigillé {W}{W}



Créature : humain et chevalier U

Initiative

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin sigillé {W}{W}



Créature : humain et chevalier U

Initiative

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin sigillé {W}{W}



Créature : humain et chevalier U

Initiative

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la caste de l'étherium

{W}{U}



Créature-artefact : humain et chevalier

U

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la caste de l'étherium

{W}{U}



Créature-artefact : humain et chevalier

U

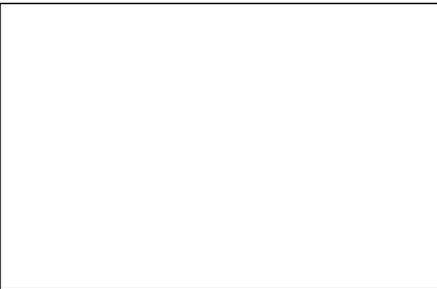
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la caste de l'étherium

{W}{U}



Créature-artefact : humain et chevalier

U

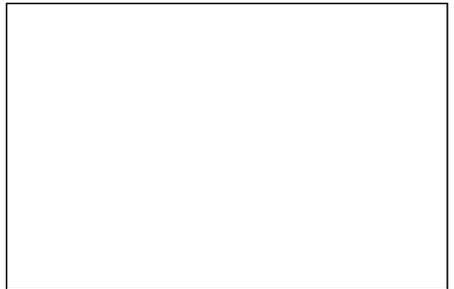
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la caste de l'étherium

{W}{U}



Créature-artefact : humain et chevalier

U

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

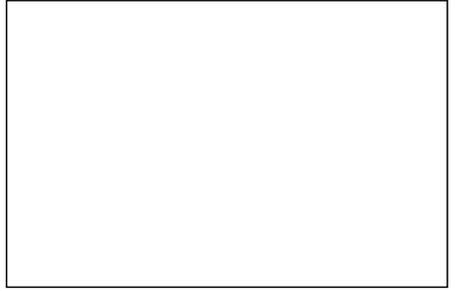
R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

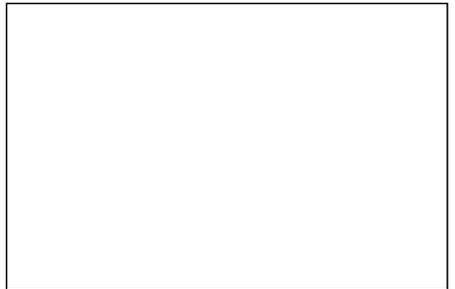
R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

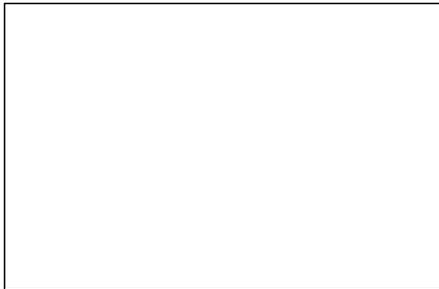


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**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

Armure éthérée

{W}



Enchantement : aura

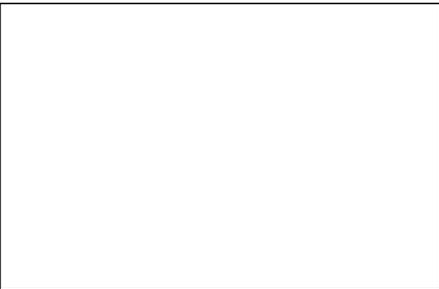
C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque  
enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



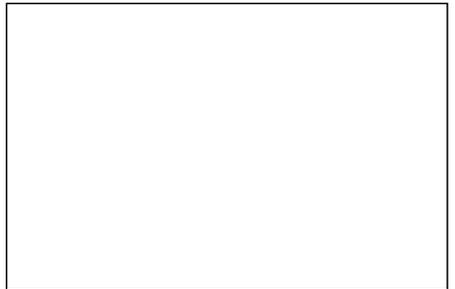
Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure éthérée

{W}



Enchantement : aura

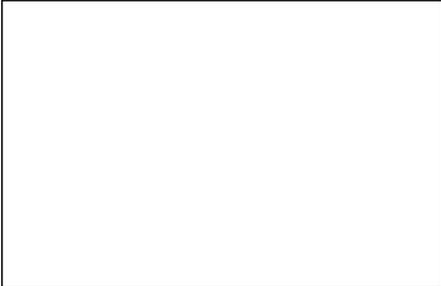
C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque  
enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

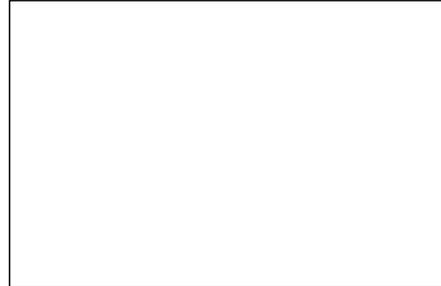
Armure éthérée {W}



Enchantement : aura **C**  
 Enchanter : créature  
 La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

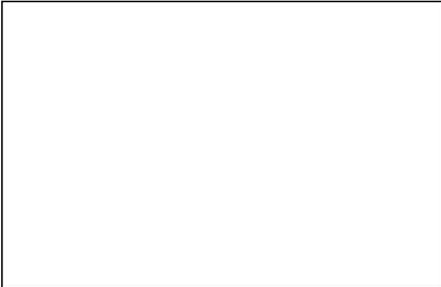
Cercle de l'oubli {2}{W}



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

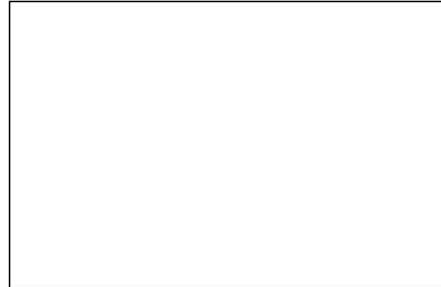
Armure éthérée {W}



Enchantement : aura **C**  
 Enchanter : créature  
 La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

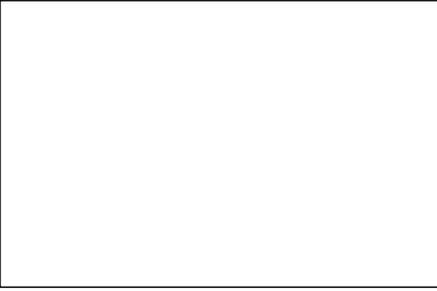


Enchantement **U**  
 Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.  
 Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

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

Acier de la divinité

{2}{WU}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

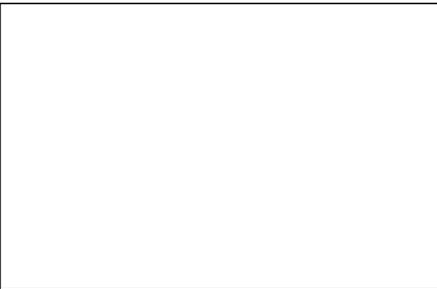
Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le lien de vie.

Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et ne peut pas être bloquée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

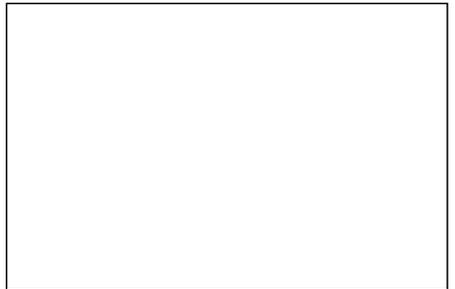
U

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

Acier de la divinité

{2}{WU}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

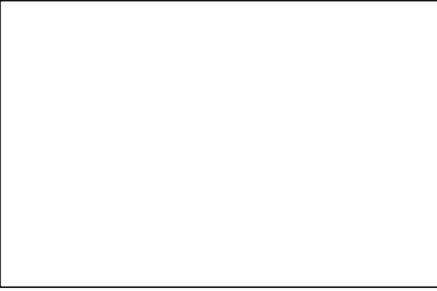
Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le lien de vie.

Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et ne peut pas être bloquée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Supplication ardente

{1}{W}{U}



Enchantement

U

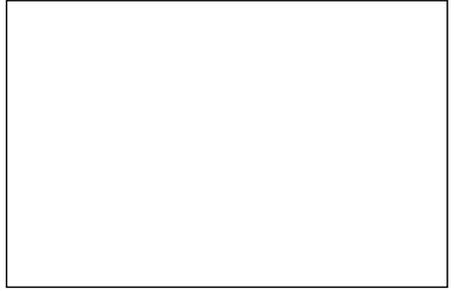
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

Cascade

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Supplication ardente

{1}{W}{U}



Enchantement

U

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

Cascade

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Supplication ardente

{1}{W}{U}



Enchantement

U

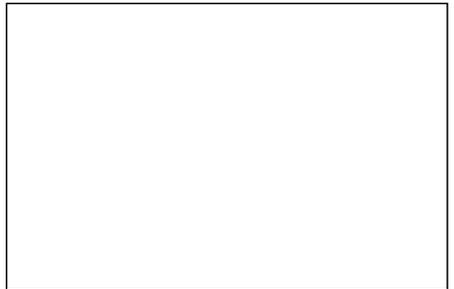
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

Cascade

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Supplication ardente

{1}{W}{U}



Enchantement

U

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

Cascade

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

