

Argousin myr {7}



Créature-artefact : myr C

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem miroir {6}



Créature-artefact : golem U

Empreinte ? Quand le Golem miroir arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte ciblée d'un cimetière. Le Golem miroir a la protection contre chacun des types de carte de la carte exilée.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem de titane {5}



Créature-artefact : golem C

{1}{W} : Le Golem de titane acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem miroir {6}



Créature-artefact : golem U

Empreinte ? Quand le Golem miroir arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte ciblée d'un cimetière. Le Golem miroir a la protection contre chacun des types de carte de la carte exilée.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr oméga {2}



Créature-artefact : myr C

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendant slith {1}{W}{W}



Créature : slith C

Vol

À chaque fois que l'Ascendant slith inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendant slith {1}{W}{W}



Créature : slith C

Vol

À chaque fois que l'Ascendant slith inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar de l'espoir {6}{W}{W}



Créature : avatar R

Si vous avez 3 points de vie ou moins, ce sort coûte (6) de moins à lancer.

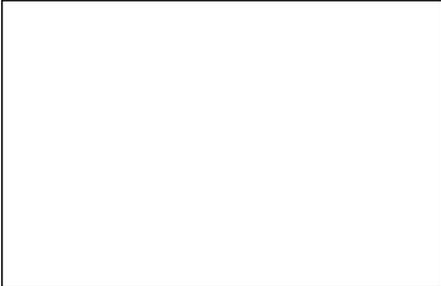
Vol

L'Avatar de l'espoir peut bloquer n'importe quel nombre de créatures.

4/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar de l'espoir {6}{W}{W}



Créature : avatar R

Si vous avez 3 points de vie ou moins, ce sort coûte {6} de moins à lancer.

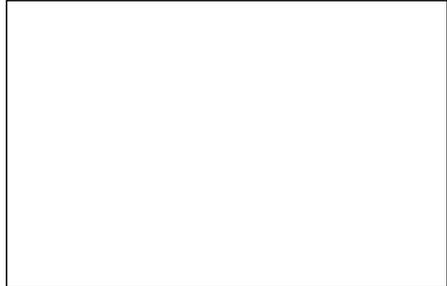
Vol

L'Avatar de l'espoir peut bloquer n'importe quel nombre de créatures.

4/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadet impatient {W}

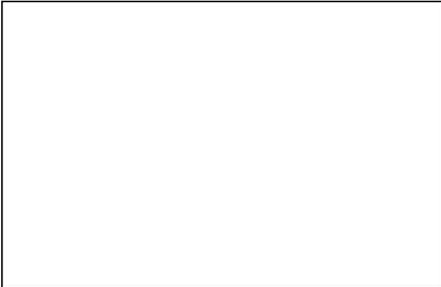


Créature : humain et soldat C

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar de l'espoir {6}{W}{W}



Créature : avatar R

Si vous avez 3 points de vie ou moins, ce sort coûte {6} de moins à lancer.

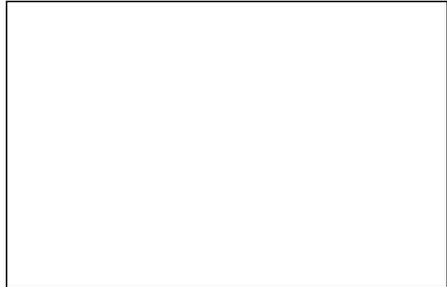
Vol

L'Avatar de l'espoir peut bloquer n'importe quel nombre de créatures.

4/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de gloire {1}{W}

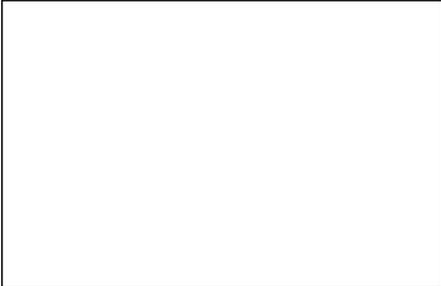


Créature : humain et soldat C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de gloire {1}{W}

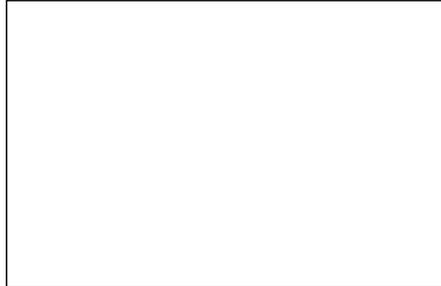


Créature : humain et soldat C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de gloire {1}{W}

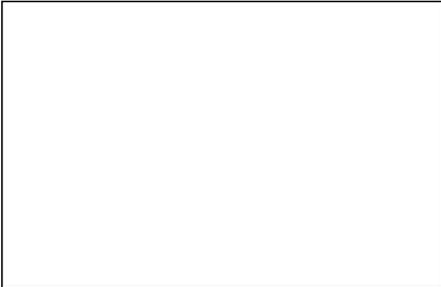


Créature : humain et soldat C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de gloire {1}{W}

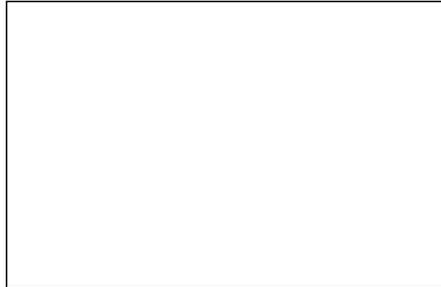


Créature : humain et soldat C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen léonin {W}



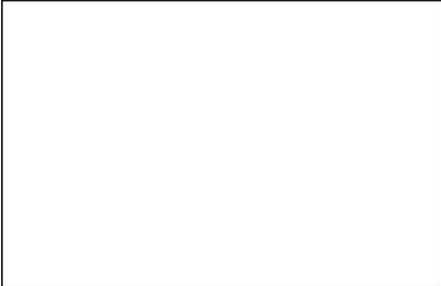
Créature : chat et clerc C

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen léonin {W}



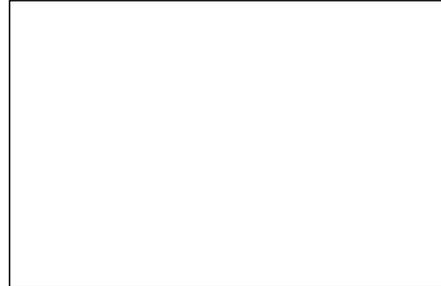
Créature : chat et clerc C

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardantre léonin {1}{W}



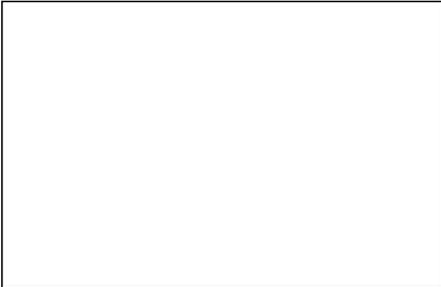
Créature : chat et soldat C

Tant que le Gardantre léonin est équipé, il gagne +1/+1 et a la vigilance.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen léonin {W}



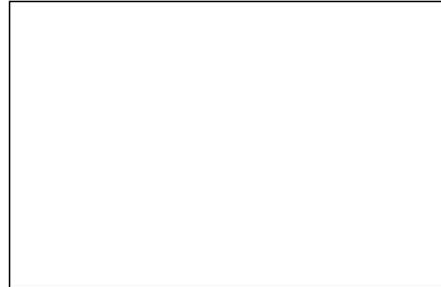
Créature : chat et clerc C

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardantre léonin {1}{W}



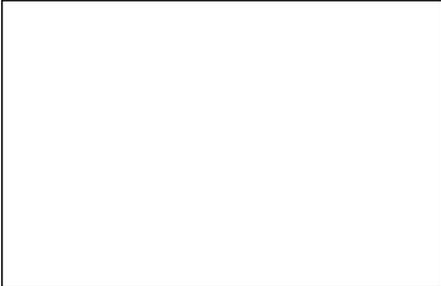
Créature : chat et soldat C

Tant que le Gardantre léonin est équipé, il gagne +1/+1 et a la vigilance.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardantre léonin {1}{W}

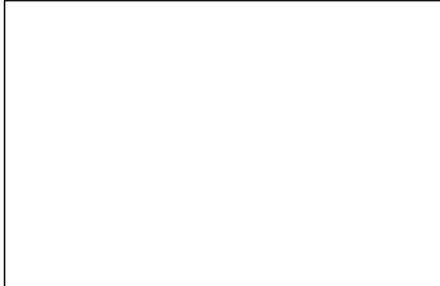


Créature : chat et soldat C  
Tant que le Gardantre léonin est équipé, il gagne +1/+1 et a la vigilance.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon plongeur {1}{W}{W}

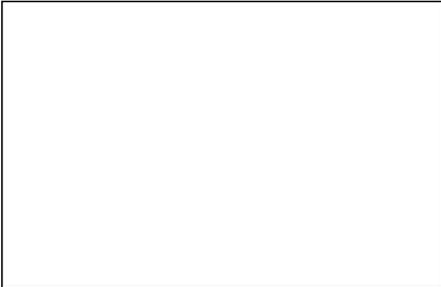


Créature : griffon C  
Vol, vigilance

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardantre léonin {1}{W}

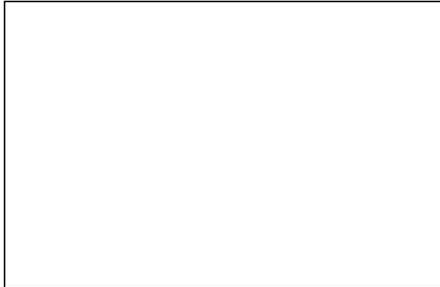


Créature : chat et soldat C  
Tant que le Gardantre léonin est équipé, il gagne +1/+1 et a la vigilance.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon plongeur {1}{W}{W}



Créature : griffon C  
Vol, vigilance

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon serres-rasoirs {3}{W}



Créature : griffon **C**  
Vol  
Initiative

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine vénérable {2}{W}



Créature : humain et moine et clerc **C**  
Quand le Moine vénérable arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune fauve chassesciel {2}{W}



Créature : chat et chevalier **C**  
Tant que le Jeune fauve chassesciel est équipé, il gagne +1/+1 et il a le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine vénérable {2}{W}

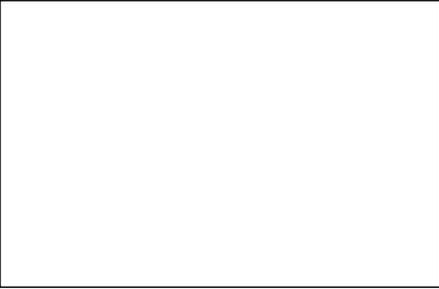


Créature : humain et moine et clerc **C**  
Quand le Moine vénérable arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine vénérable {2}{W}

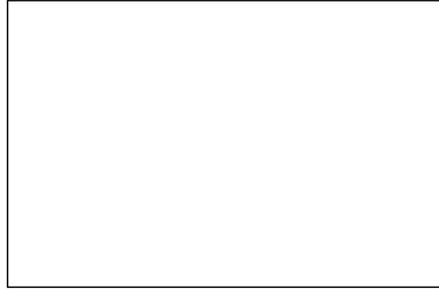


Créature : humain et moine et clerc **C**  
Quand le Moine vénérable arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

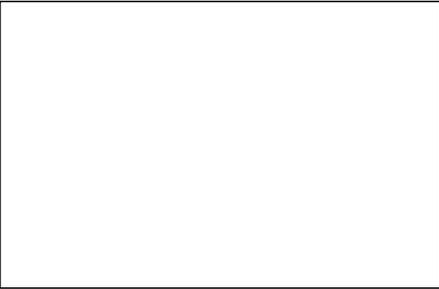
Colère de Dieu {2}{W}{W}



Rituel **R**  
Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troupes régulières {2}{W}

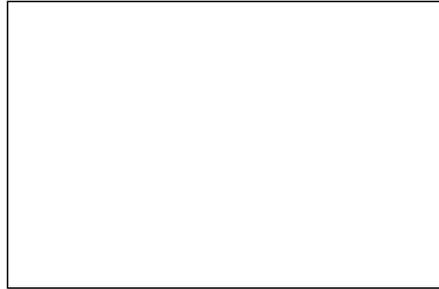


Créature : humain et soldat **C**  
Vigilance

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nectar sacré {1}{W}



Rituel **C**  
Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nectar sacré

{1}{W}



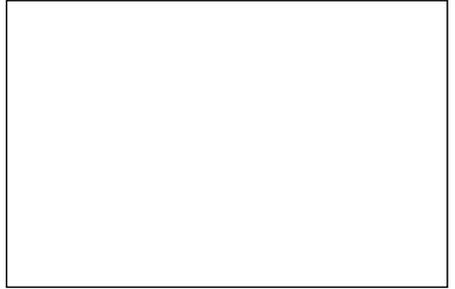
Rituel

C

Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance

{3}{W}



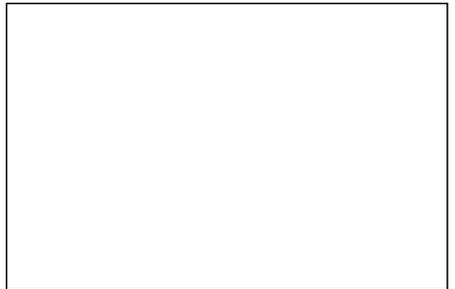
Rituel

U

Détruisez une créature engagée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



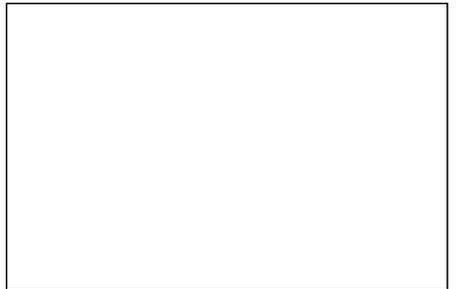
Terrain de base : plaine

C

{W}

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

Armure de givre cendrée

{1}

Artefact : équipement

C

La créature équipée gagne +0/+6.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges solaire

{1}

Artefact

C

{W}, sacrifiez la Bombe à sortilèges solaire : Vous gagnez 5 points de vie.

{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges solaire : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure de givre cendrée

{1}

Artefact : équipement

C

La créature équipée gagne +0/+6.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges solaire

{1}

Artefact

C

{W}, sacrifiez la Bombe à sortilèges solaire : Vous gagnez 5 points de vie.

{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges solaire : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges solaire

{1}

Artefact

C

{W}, sacrifiez la Bombe à sortilèges solaire : Vous gagnez 5 points de vie.  
{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges solaire : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetierre léonin

{1}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+1.  
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetierre léonin

{1}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+1.  
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clé galvanique

{2}

Artefact

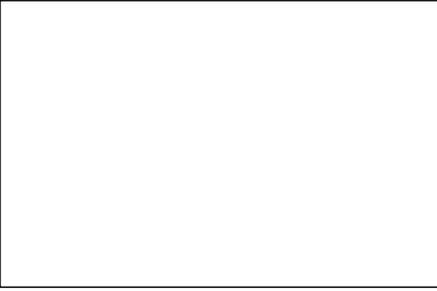
C

Flash  
{3}, {T} : Dégagez l'artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappé par le respect

{W}



Éphémère

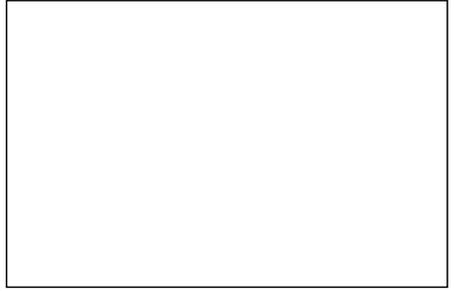
C

La prochaine fois qu'une créature ciblée devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de blessures prévenues de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rachat des péchés

{1}{W}



Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à jusqu'à deux créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappé par le respect

{W}



Éphémère

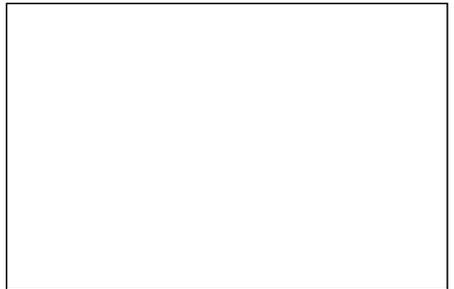
C

La prochaine fois qu'une créature ciblée devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de blessures prévenues de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon aveuglant

{2}{W}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?  
? Engagez deux créatures ciblées.  
? Les créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement d'un joueur ciblé.  
Union {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme

{1}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme

{1}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast