

Golem de rasoirs {6}

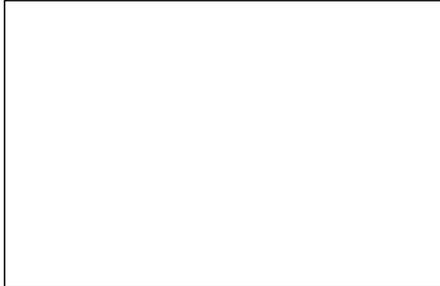


Créature-artefact : golem **C**
Affinité pour les plaines
Vigilance

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem de rasoirs {6}



Créature-artefact : golem **C**
Affinité pour les plaines
Vigilance

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem de rasoirs {6}

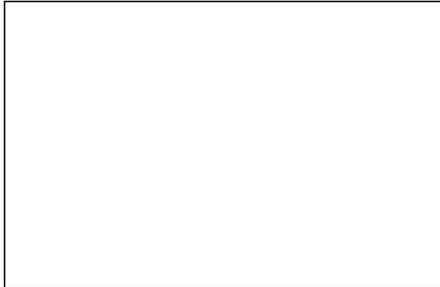


Créature-artefact : golem **C**
Affinité pour les plaines
Vigilance

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem de rasoirs {6}



Créature-artefact : golem **C**
Affinité pour les plaines
Vigilance

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange immaculé {4}{W}{W}



Créature : ange M

Vol

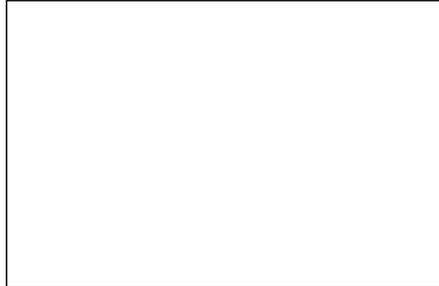
Tant que l'Ange immaculé est dégagé, il a la protection contre les artefacts et contre toutes les couleurs.

À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez dégager l'Ange immaculé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne aurioke {W}{W}



Créature : humain et clerc R

Protection contre le noir et contre le rouge

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange immaculé {4}{W}{W}



Créature : ange M

Vol

Tant que l'Ange immaculé est dégagé, il a la protection contre les artefacts et contre toutes les couleurs.

À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez dégager l'Ange immaculé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne aurioke {W}{W}



Créature : humain et clerc R

Protection contre le noir et contre le rouge

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin {W}{W}



Créature : chat et chevalier U
Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin {W}{W}



Créature : chat et chevalier U
Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin {W}{W}

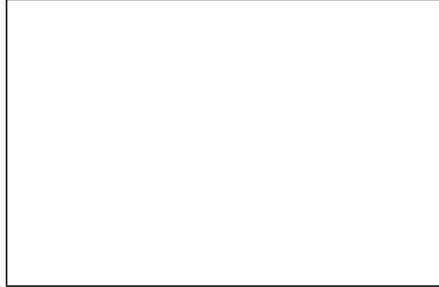


Créature : chat et chevalier U
Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin {W}{W}



Créature : chat et chevalier U
Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge-acier auriok {1}{W}

Créature : humain et soldat R

Les coûts d'équipement que vous payez coûtent {1} de moins.

Tant que le Forge-acier auriok est équipé, chaque créature que vous contrôlez qui est un soldat ou un chevalier gagne +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge-acier auriok {1}{W}

Créature : humain et soldat R

Les coûts d'équipement que vous payez coûtent {1} de moins.

Tant que le Forge-acier auriok est équipé, chaque créature que vous contrôlez qui est un soldat ou un chevalier gagne +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge-acier auriok {1}{W}

Créature : humain et soldat R

Les coûts d'équipement que vous payez coûtent {1} de moins.

Tant que le Forge-acier auriok est équipé, chaque créature que vous contrôlez qui est un soldat ou un chevalier gagne +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge-acier auriok {1}{W}

Créature : humain et soldat R

Les coûts d'équipement que vous payez coûtent {1} de moins.

Tant que le Forge-acier auriok est équipé, chaque créature que vous contrôlez qui est un soldat ou un chevalier gagne +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune fauve chasseciel {2}{W}



Créature : chat et chevalier C

Tant que le Jeune fauve chasseciel est équipé, il gagne +1/+1 et il a le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune fauve chasseciel {2}{W}



Créature : chat et chevalier C

Tant que le Jeune fauve chasseciel est équipé, il gagne +1/+1 et il a le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune fauve chasseciel {2}{W}



Créature : chat et chevalier C

Tant que le Jeune fauve chasseciel est équipé, il gagne +1/+1 et il a le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse de glaive aurioko {W}



Créature : humain et soldat C

Tant que la Maîtresse de glaive aurioko est équipée, elle gagne +1/+1 et a l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitresse de glaive aurioko {W}



Créature : humain et soldat C
Tant que la Maitresse de glaive aurioko est équipée, elle gagne +1/+1 et a l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shikari léonine {1}{W}



Créature : chat et soldat R
Vous pouvez activer les capacités d'équipement à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitresse de glaive aurioko {W}



Créature : humain et soldat C
Tant que la Maitresse de glaive aurioko est équipée, elle gagne +1/+1 et a l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shikari léonine {1}{W}



Créature : chat et soldat R
Vous pouvez activer les capacités d'équipement à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyau de Mirrodin



Terrain

U

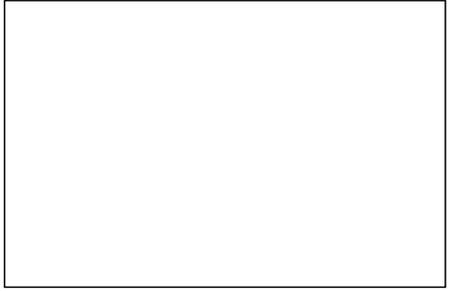
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Noyau de Mirrodin.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Noyau de Mirrodin : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyau de Mirrodin



Terrain

U

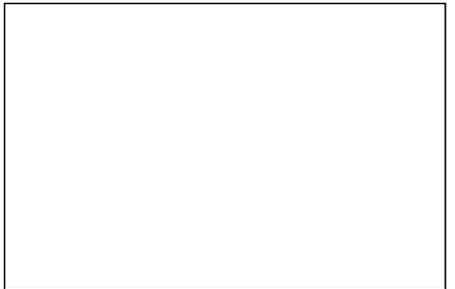
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Noyau de Mirrodin.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Noyau de Mirrodin : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

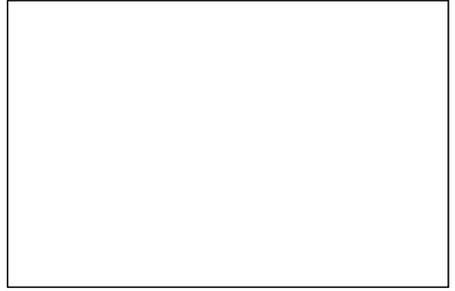


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

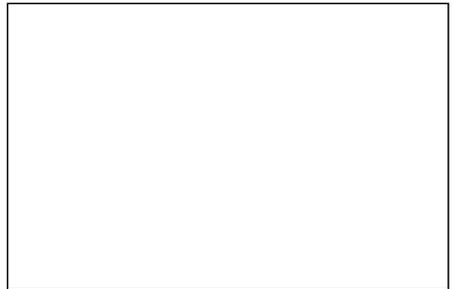


Terrain de base : plaine
{W}

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
{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

Épée d'Eau et de Feu

{3}



Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le bleu.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée d'Eau et de Feu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez une carte.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée d'Eau et de Feu

{3}



Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le bleu.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée d'Eau et de Feu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez une carte.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée d'Eau et de Feu

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le bleu.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée d'Eau et de Feu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez une carte.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendard-soleil léonin

{2}

Artefact

R

{1}{W} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendard-soleil léonin

{2}

Artefact

R

{1}{W} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morgenstern vulshok

{2}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +2/+2.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morgenstern vulshok {2}



Artefact : équipement U
La créature équipée gagne +2/+2.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinde-os {1}



Artefact : équipement C
La créature équipée gagne +2/+0.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

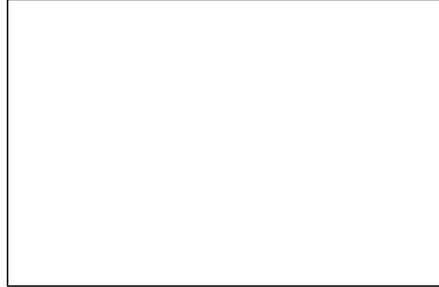
Morgenstern vulshok {2}



Artefact : équipement U
La créature équipée gagne +2/+2.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

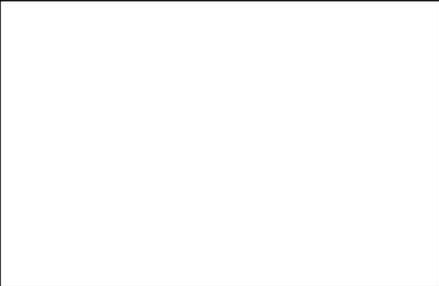
Scinde-os {1}



Artefact : équipement C
La créature équipée gagne +2/+0.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

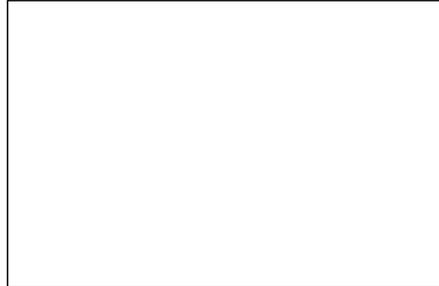
Scinde-os {1}



Artefact : équipement **C**
La créature équipée gagne +2/+0.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

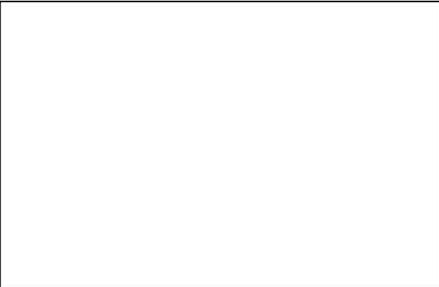
Talion {2}{W}{W}



Éphémère **R**
Détruisez toutes les créatures qui vous ont infligé des blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

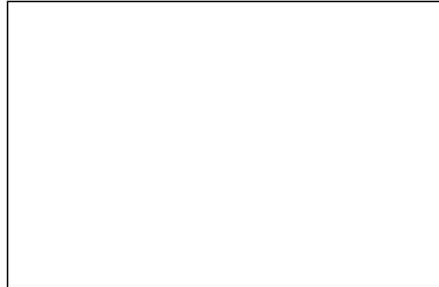
Scinde-os {1}



Artefact : équipement **C**
La créature équipée gagne +2/+0.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talion {2}{W}{W}



Éphémère **R**
Détruisez toutes les créatures qui vous ont infligé des blessures ce tour-ci.

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

Calice du vide {X}{X}



Artefact M

Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide, contrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu {2}{W}{W}

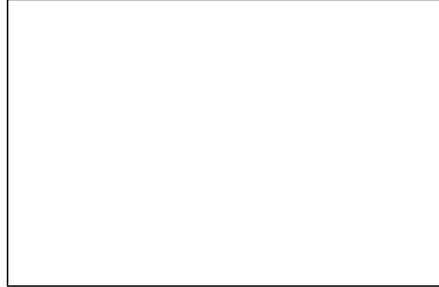


Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice du vide {X}{X}



Artefact M

Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide, contrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice du vide

{X}{X}



Artefact

M

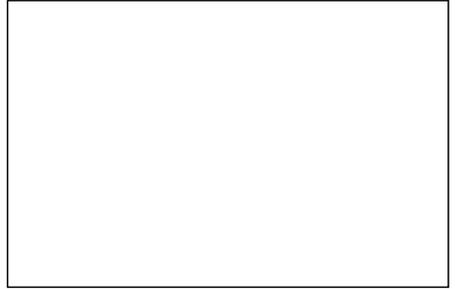
Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée des Ténèbres et de la Lumière

{3}



Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir.

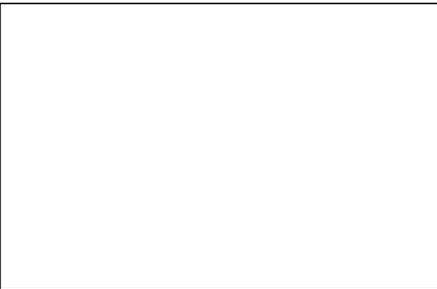
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée des Ténèbres et de la Lumière

{3}



Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir.

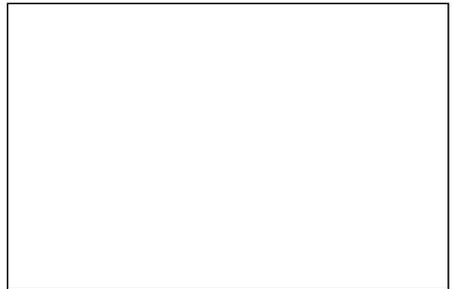
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée des Ténèbres et de la Lumière

{3}



Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourmente de lumière

{2}{W}



Éphémère

U

Détruisez tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourmente de lumière

{2}{W}



Éphémère

U

Détruisez tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourmente de lumière

{2}{W}



Éphémère

U

Détruisez tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourmente de lumière

{2}{W}



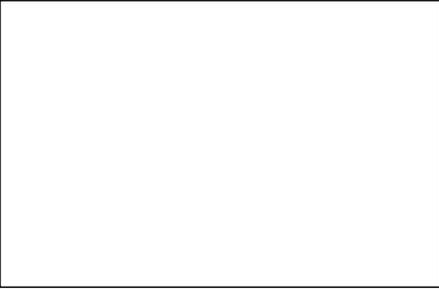
Éphémère

U

Détruisez tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karma {2}{W}{W}

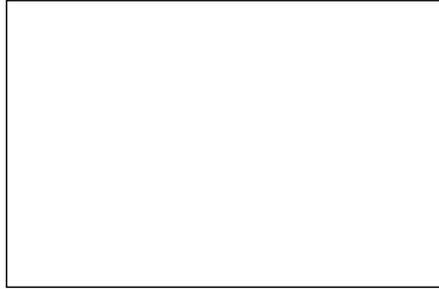


Enchantement U

Au début de l'entretien de chaque joueur, le Karma inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de marais qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karma {2}{W}{W}

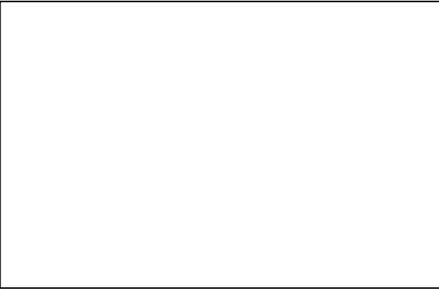


Enchantement U

Au début de l'entretien de chaque joueur, le Karma inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de marais qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karma {2}{W}{W}



Enchantement U

Au début de l'entretien de chaque joueur, le Karma inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de marais qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast