

Ornithoptère {0}



Créature-artefact : mécanoptère U
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



Créature-artefact : mécanoptère U
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



Créature-artefact : mécanoptère U
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



Créature-artefact : mécanoptère U
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avemain gardefaille {2}{W}



Créature : oiseau et rebelle et soldat C

Vol

Disparition 3 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, trois marqueurs « temps ». Au début de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permanent.)

Quand l'Avemain gardefaille arrive sur le champ de bataille ou qu'il le quitte, vous gagnez 2 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avemain gardefaille {2}{W}



Créature : oiseau et rebelle et soldat C

Vol

Disparition 3 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, trois marqueurs « temps ». Au début de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permanent.)

Quand l'Avemain gardefaille arrive sur le champ de bataille ou qu'il le quitte, vous gagnez 2 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avemain gardefaille {2}{W}



Créature : oiseau et rebelle et soldat C

Vol

Disparition 3 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, trois marqueurs « temps ». Au début de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permanent.)

Quand l'Avemain gardefaille arrive sur le champ de bataille ou qu'il le quitte, vous gagnez 2 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calcidorme {2}{W}{W}



Créature : bête U

Linéul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Disparition 4 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permanent.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calciderme {2}{W}{W}



Créature : bête U

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Disparition 4 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permanent.)

5/5

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

Calciderme {2}{W}{W}



Créature : bête U

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Disparition 4 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permanent.)

5/5

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

Enveloppeur de pierre {2}{W}



Créature : gargouille U

Flash
Vol

Quand l'Enveloppeur de pierre arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

Quand l'Enveloppeur de pierre arrive sur le champ de bataille, exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de poussière {2}{W}{W}



Créature : élémental R

Flash
Vol ; peur

Quand l'Élémental de poussière arrive sur le champ de bataille, renvoyez trois créatures que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enveloppeur de pierre {2}{W}



Créature : gargouille U

Flash
Vol

Quand l'Enveloppeur de pierre arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

Quand l'Enveloppeur de pierre arrive sur le champ de bataille, exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Javeliniers icatians {W}



Créature : humain et soldat P

Les Javeliniers icatians arrivent sur le champ de bataille avec, sur eux, un marqueur « javelot ».

{T}, retirez un marqueur « javelot » des Javeliniers icatians : Les Javeliniers icatians infligent 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Javeliniers icatians {W}



Créature : humain et soldat P

Les Javeliniers icatians arrivent sur le champ de bataille avec, sur eux, un marqueur « javelot ».

{T}, retirez un marqueur « javelot » des Javeliniers icatians : Les Javeliniers icatians infligent 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Javeliniers icatians {W}



Créature : humain et soldat P

Les Javeliniers icatians arrivent sur le champ de bataille avec, sur eux, un marqueur « javelot ».

{T}, retirez un marqueur « javelot » des Javeliniers icatians : Les Javeliniers icatians infligent 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Javeliniers icatians {W}



Créature : humain et soldat P

Les Javeliniers icatians arrivent sur le champ de bataille avec, sur eux, un marqueur « javelot ».

{T}, retirez un marqueur « javelot » des Javeliniers icatians : Les Javeliniers icatians infligent 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à crinière blanche {1}{W}



Créature : chat C

Flash

Quand le Lion à crinière blanche arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à crinière blanche {1}{W}



Créature : chat C

Flash

Quand le Lion à crinière blanche arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à crinière blanche {1}{W}



Créature : chat C

Flash

Quand le Lion à crinière blanche arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à crinière blanche {1}{W}



Créature : chat C

Flash

Quand le Lion à crinière blanche arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

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

Lance solaire {W}



Rituel C

La Lance solaire inflige 3 blessures à une créature non-blanche ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance solaire {W}

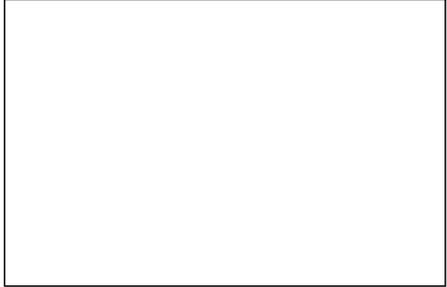


Rituel C

La Lance solaire inflige 3 blessures à une créature non-blanche ciblée.

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



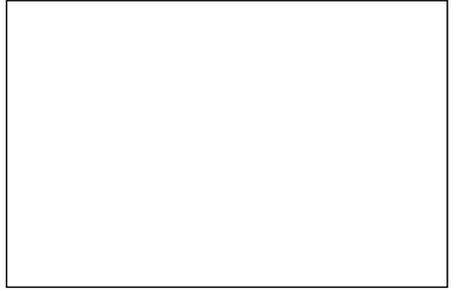
Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de l'aube

{1}{W}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

? Régénérez une créature ciblée.

? Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



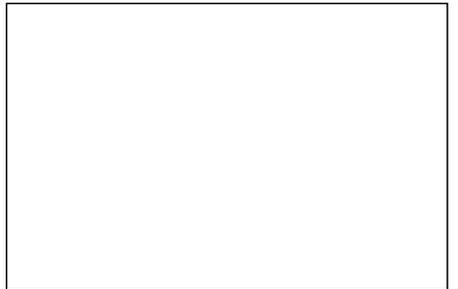
Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension cuirassée

{3}{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque plaine que vous contrôlez et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension cuirassée

{3}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque plaine que vous contrôlez et elle a le vol.

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

Ascension cuirassée

{3}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque plaine que vous contrôlez et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}

Enchantement

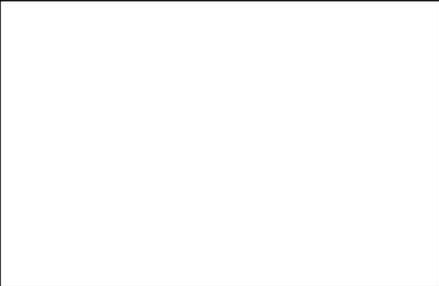
U

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}

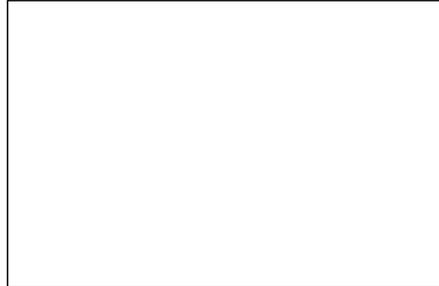


Enchantement U

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

Pacifisme {1}{W}

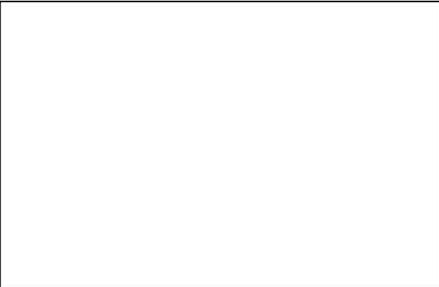


Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

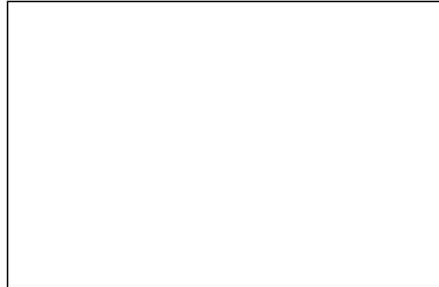


Enchantement U

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

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

Pure conviction

{3}{W}{W}{W}

Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez ont la double initiative et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast