Chronomate {1}

Créature-artefact : golem U

{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Chronomate.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avemain arctique {2}{U}

Créature : oiseau et sorcier U

Vol
L'Avemain arctique gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.
{W} : L'Avemain 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

Chronomate {1}

Créature-artefact : golem U

{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Chronomate.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avemain arctique {2}{U}

Créature : oiseau et sorcier U

Vol
L'Avemain arctique gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.
{W} : L'Avemain 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahisseurs færies {4}{U}

Créature : peuple fée et gredin C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Vol

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aigle rixevol {4}{W}

Créature : oiseau C

Vol
Quand l'Aigle rixevol arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Provocatrice de cour {2}{U}

Créature : humain et sorcier U

{T} : Une créature ciblée attaque ce tour-ci si possible.
{T} : Une créature ciblée bloque ce tour-ci si possible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de Serra {3}{W}{W}

Créature : ange U

Vol
Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine des veilleurs {4}{W}{W}

Créature : humain et soldat R

Vigilance
Les autres créatures Soldat que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.
Quand le Capitaine des veilleurs arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière accompagnée {2}{W}

Créature : humain et chevalier C

Initiative
Quand la Chevalière accompagnée arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière accompagnée {2}{W}

Créature : humain et chevalier C

Initiative
Quand la Chevalière accompagnée arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière accompagnée {2}{W}

Créature : humain et chevalier C

Initiative
Quand la Chevalière accompagnée arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisée d'Odric {2}{W}

Créature : humain et soldat **C**

La force et l'endurance de la Croisée d'Odric sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappesoleil d'Ajani {W}{W}

Créature : chat et clerc **C**

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisée d'Odric {2}{W}

Créature : humain et soldat **C**

La force et l'endurance de la Croisée d'Odric sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappesoleil d'Ajani {W}{W}

Créature : chat et clerc **C**

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappesoleil d'Ajani {W}{W}

Créature : chat et clerc C

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérisseuse de la bande {3}{W}

Créature : chat et clerc U

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 2 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérisseuse de la bande {3}{W}

Créature : chat et clerc U

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 2 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à fourrure argentée {1}{W}

Créature : chat C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à fourrure argentée {1}{W}

Créature : chat C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Odric, maître tacticien {2}{W}{W}

Créature légendaire : humain et soldat R

Initiative
À chaque fois qu'Odric, maître tacticien et au moins trois autres créatures attaquent, vous choisissez quelles créatures bloquent ce combat et comment elles bloquent.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à fourrure argentée {1}{W}

Créature : chat C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protecteur griffon {3}{W}

Créature : griffon C

Vol
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Protecteur griffon gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protecteur griffon {3}{W}

Créature : griffon **C**

Vol
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Protecteur griffon gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du capitaine {3}{W}

Rituel **C**

Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du capitaine {3}{W}

Rituel **C**

Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain **C**

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau de Thiune {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la vigilance.
Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée si elle est blanche.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge glorieuse {1}{W}

Éphémère C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trombe d'eau {1}{U}

Éphémère C

Engagez jusqu'à trois créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage protégé {2}{W}

Éphémère C

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à vous et aux créatures que vous contrôlez ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict divin {3}{W}

Éphémère C

Détruisez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ficelles du métier {3}{U}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+0 et ne peut pas être bloqué.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict divin {3}{W}

Éphémère C

Détruisez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast