

Daxos, bénit par le soleil

{W}{W}



Créature-enchantement légendaire : demi-dieu

U

L'endurance de Daxos est égale à votre dévotion au blanc. (Chaque {W} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au blanc.)

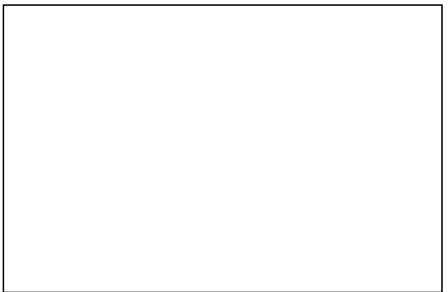
À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou meurt, vous gagnez 1 point de vie.

2/*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guérisseur

{W}



Créature : oiseau

C

Vol

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Daxos, bénit par le soleil

{W}{W}



Créature-enchantement légendaire : demi-dieu

U

L'endurance de Daxos est égale à votre dévotion au blanc. (Chaque {W} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au blanc.)

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou meurt, vous gagnez 1 point de vie.

2/*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guérisseur

{W}



Créature : oiseau

C

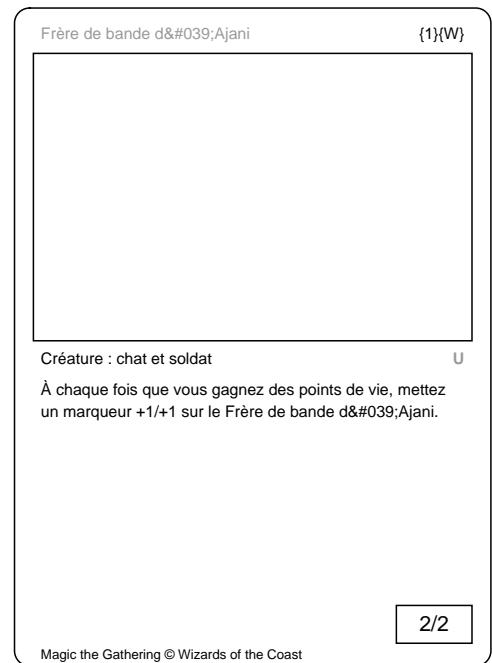
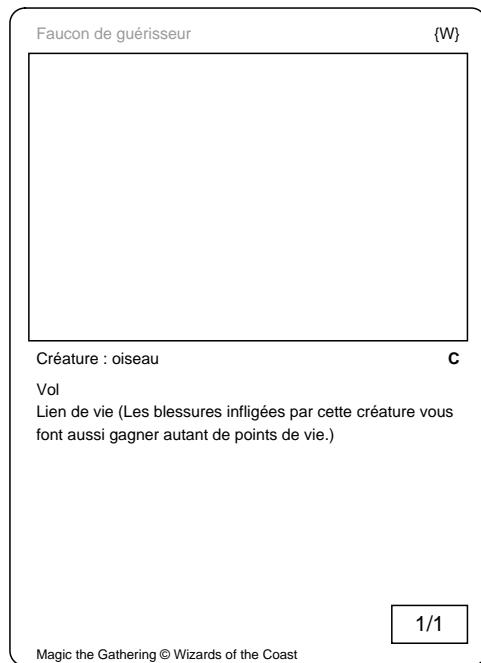
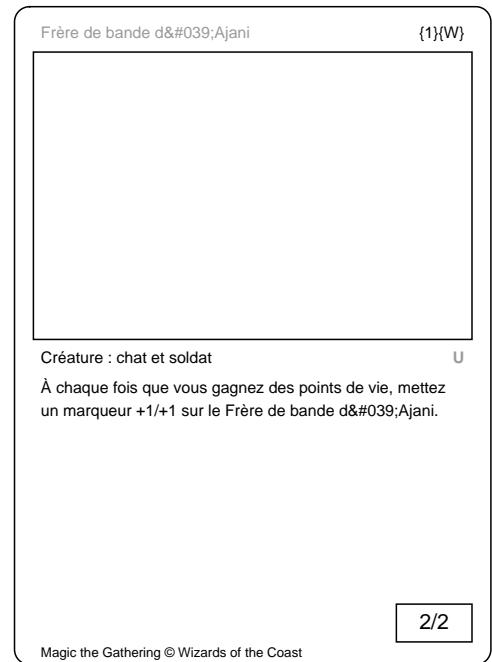
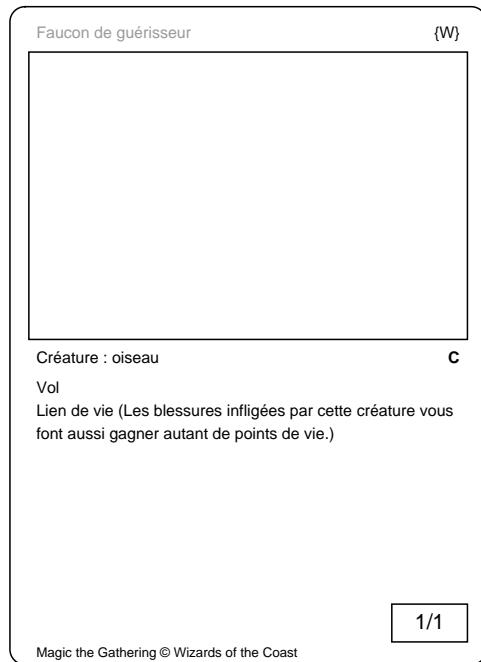
Vol

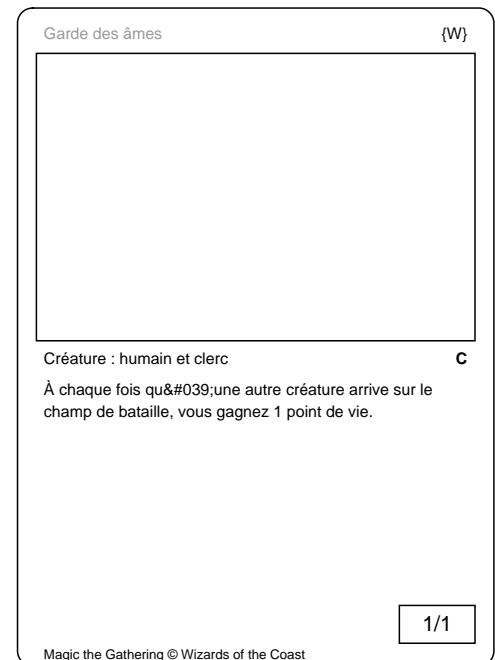
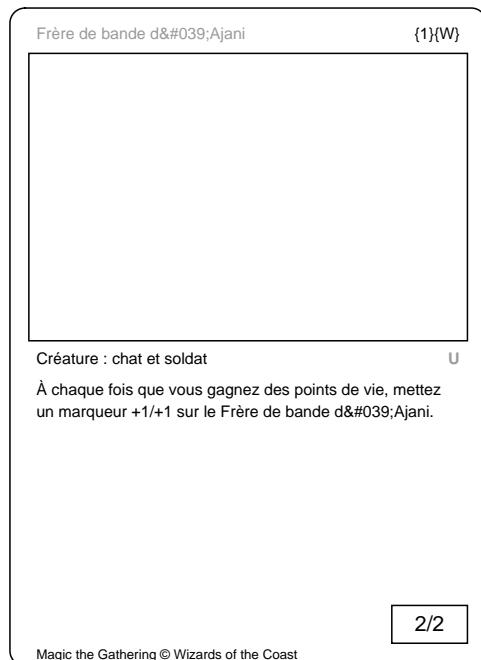
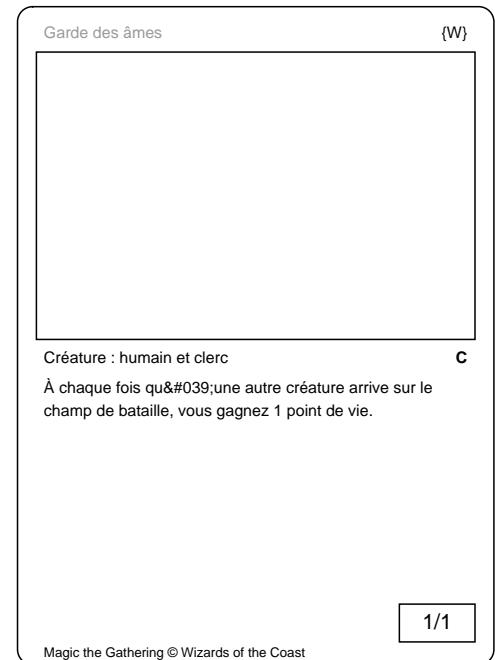
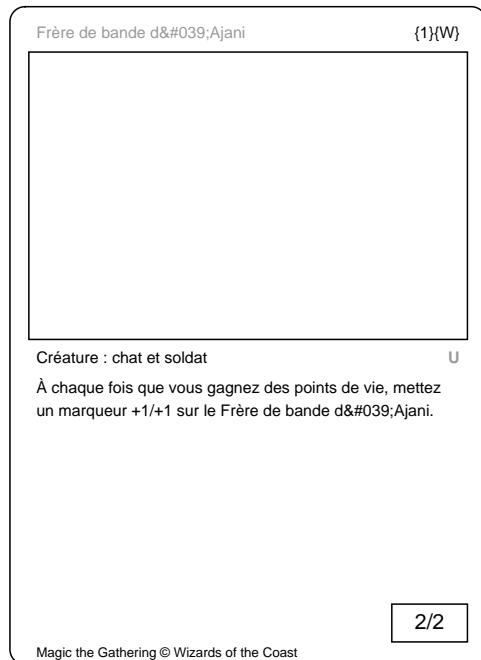
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

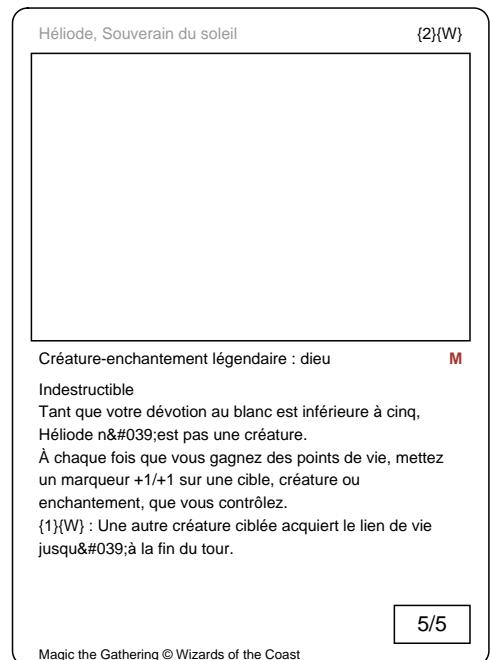
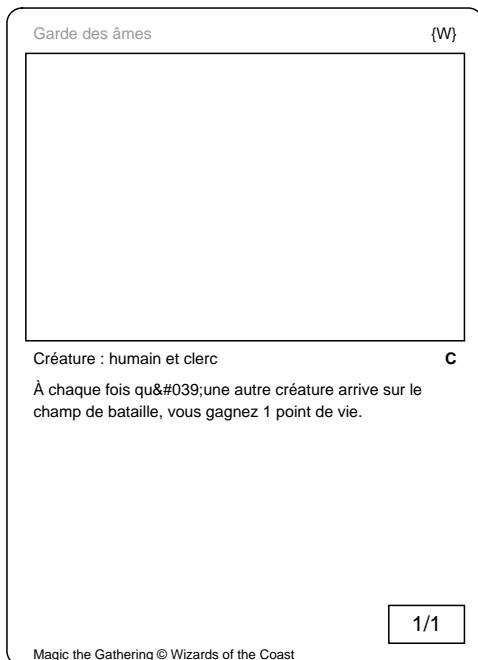
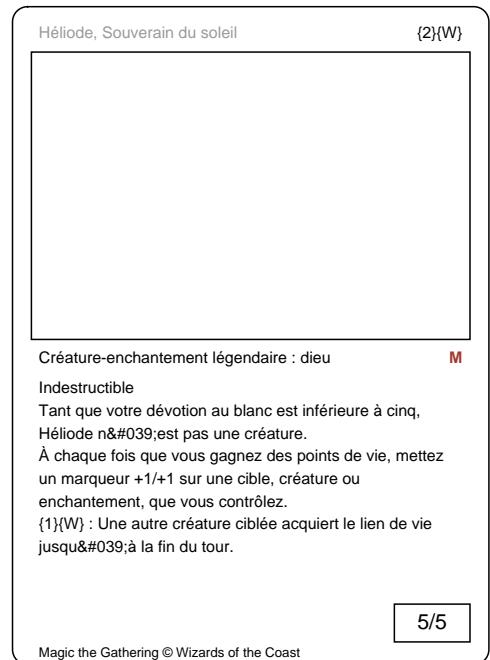
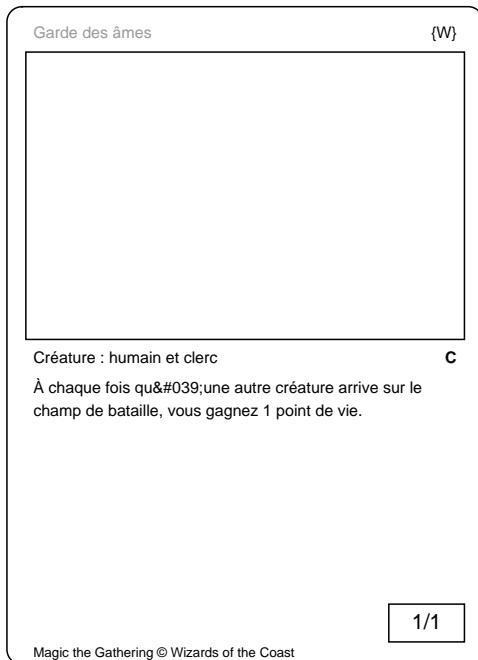
1/1

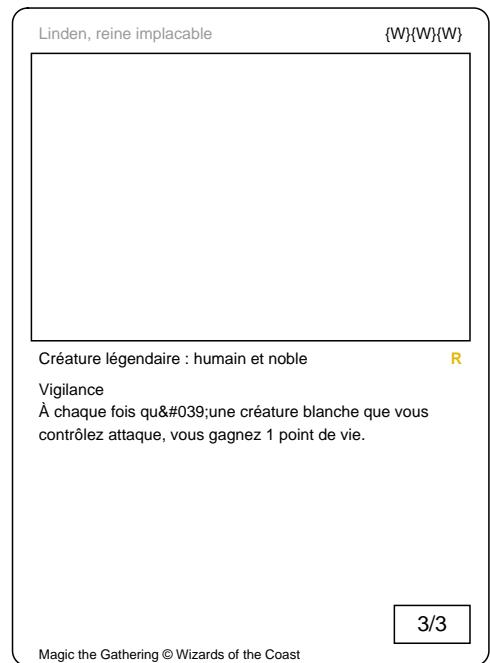
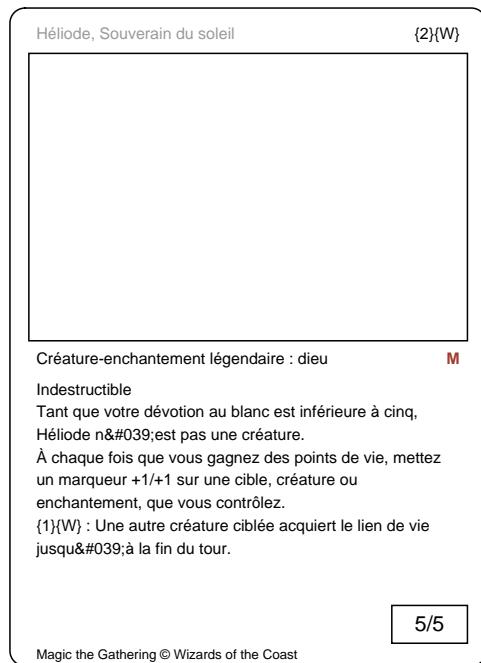
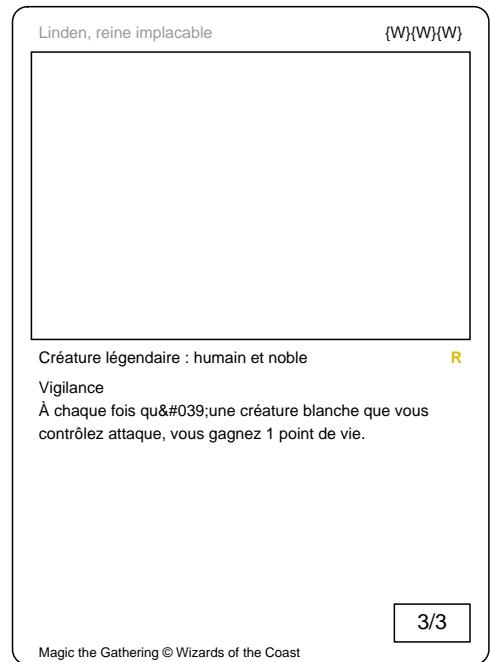
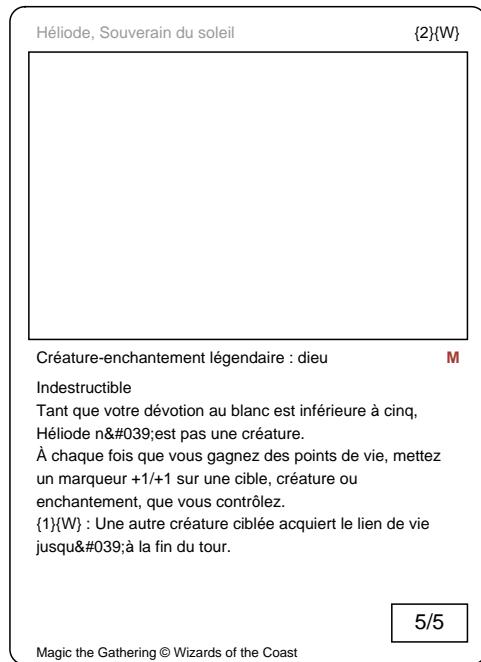
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

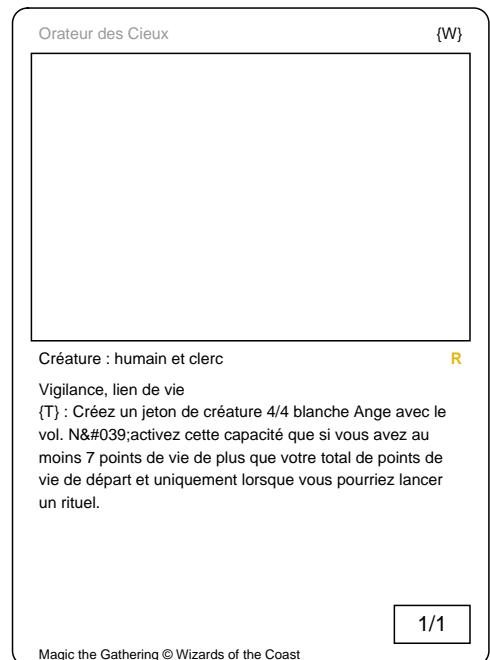
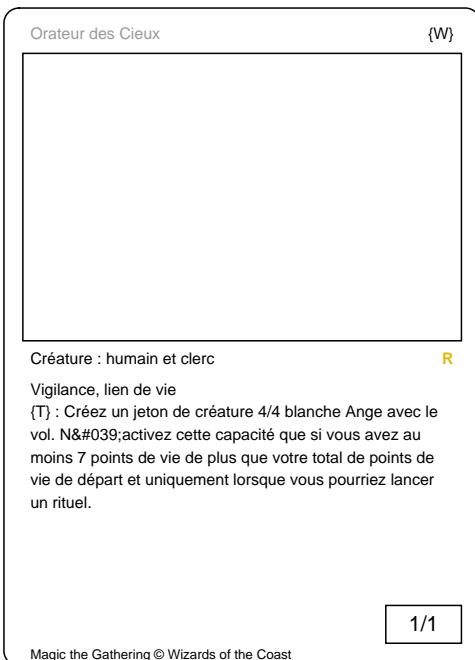
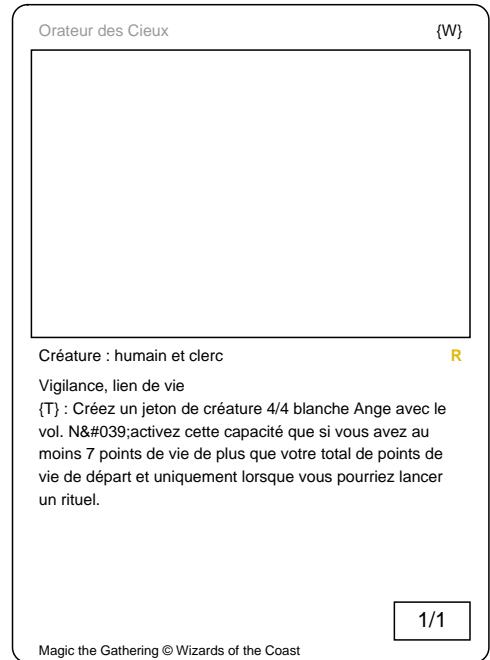
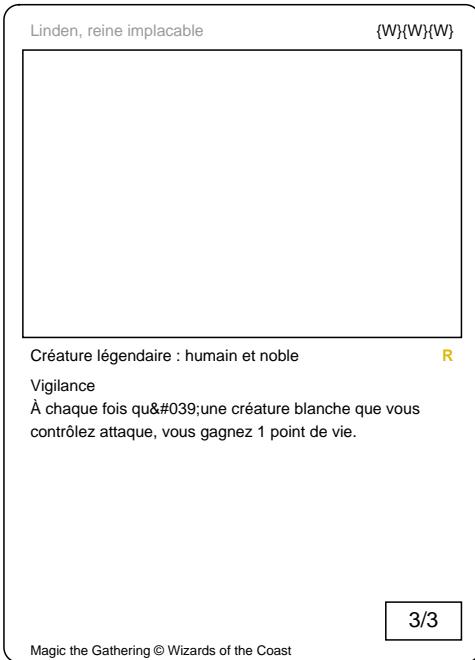
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

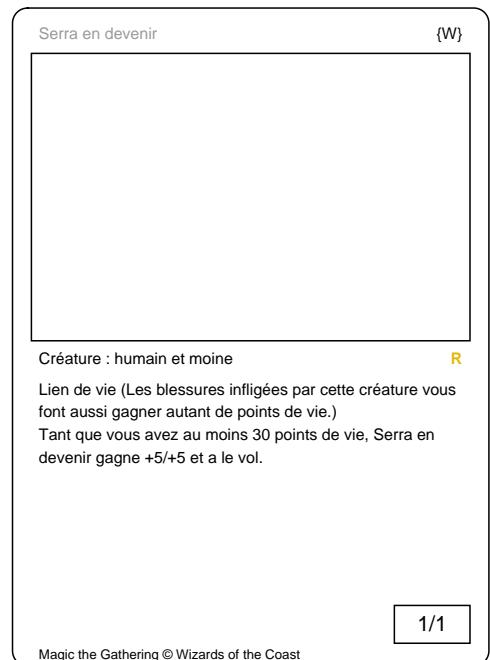
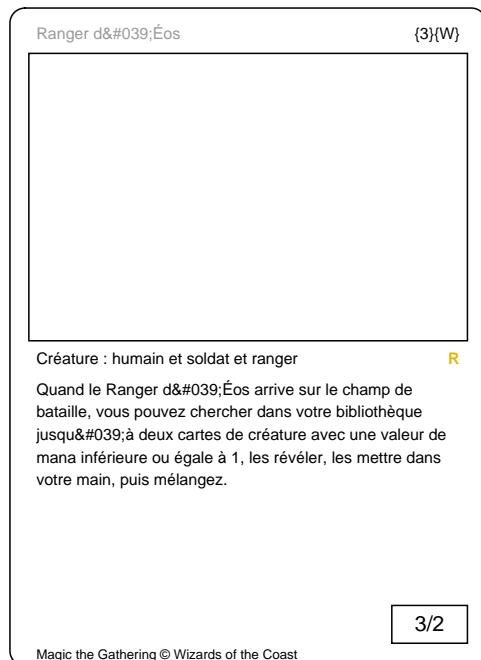
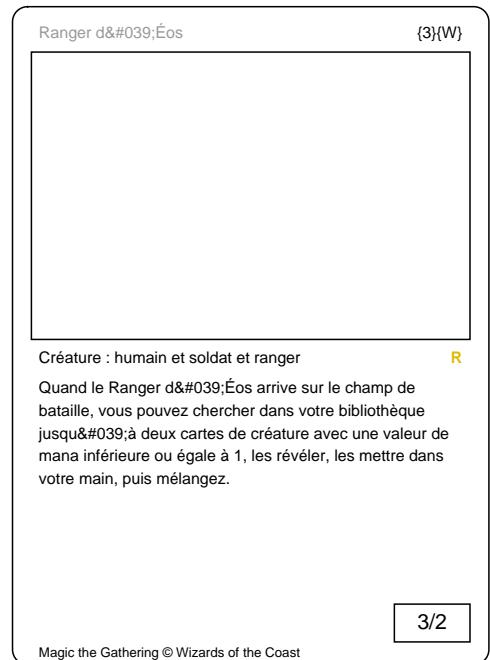
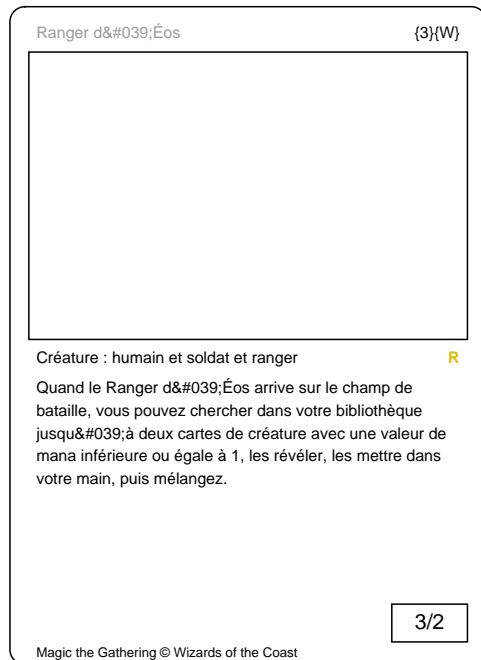


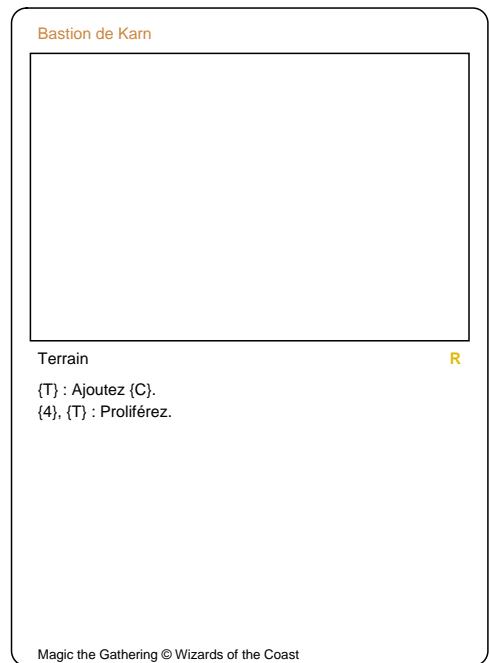
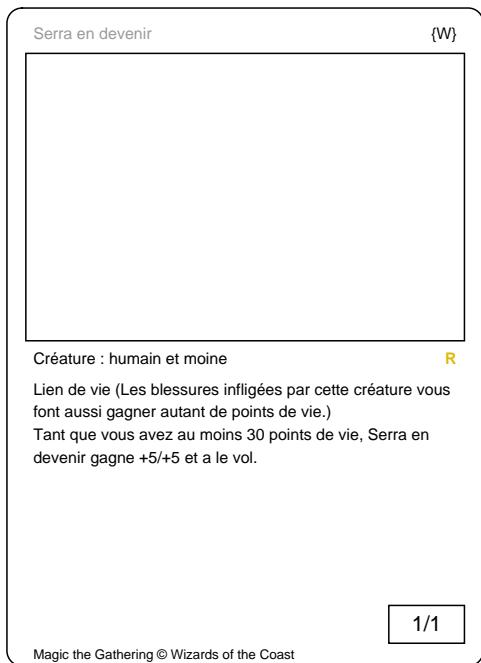
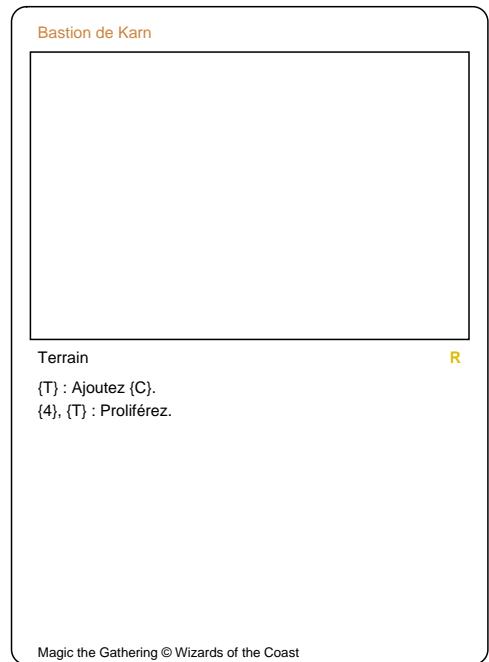
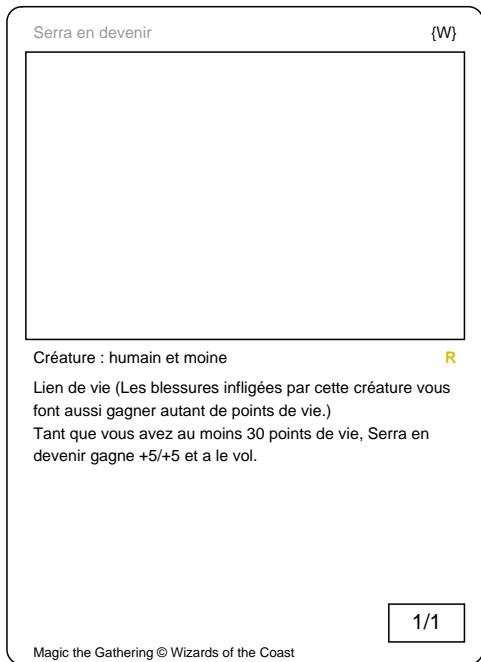












Château Ardenval



Terrain

R

Meduseld, château d'or d'Edoras arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine.

{T} : Ajoutez {W}.

{2}{W}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Ardenval



Terrain

R

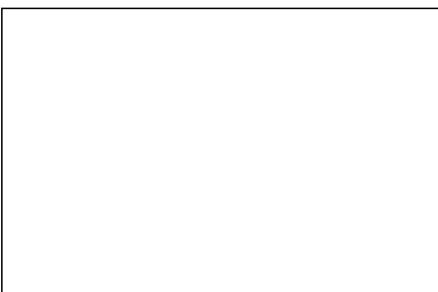
Meduseld, château d'or d'Edoras arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine.

{T} : Ajoutez {W}.

{2}{W}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Ardenval



Terrain

R

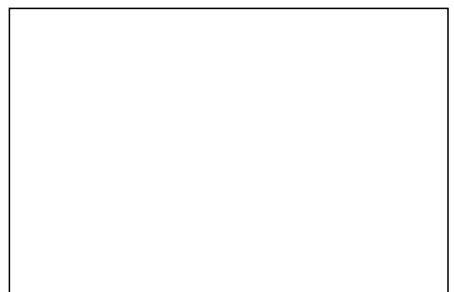
Meduseld, château d'or d'Edoras arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine.

{T} : Ajoutez {W}.

{2}{W}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine radieuse



Terrain

C

Quand la Fontaine radieuse arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine radieuse

Terrain

C

Quand la Fontaine radieuse arrive sur le champ de bataille,
vous gagnez 2 points de vie.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine radieuse

Terrain

C

Quand la Fontaine radieuse arrive sur le champ de bataille,
vous gagnez 2 points de vie.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine radieuse

Terrain

C

Quand la Fontaine radieuse arrive sur le champ de bataille,
vous gagnez 2 points de vie.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



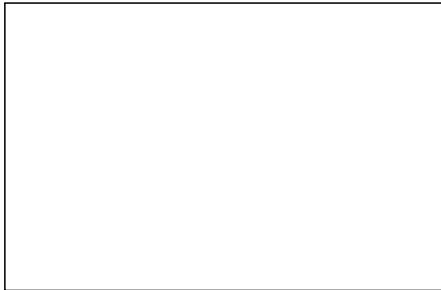
Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

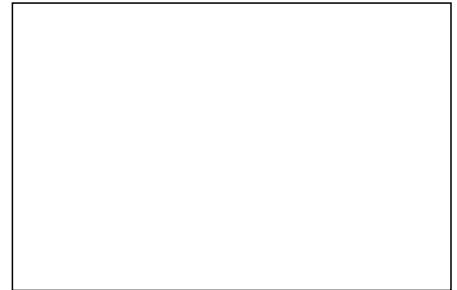


Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

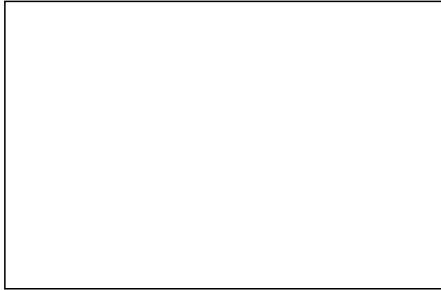


Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

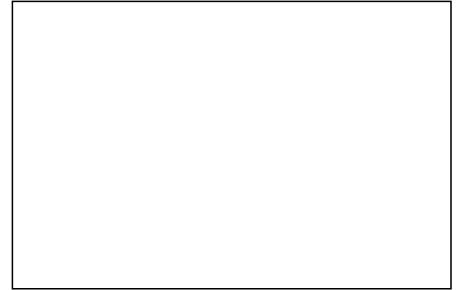


Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



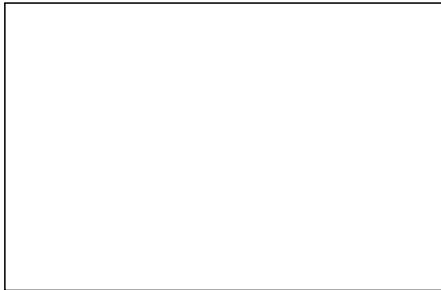
Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

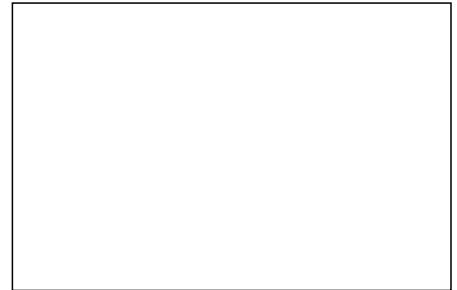


Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

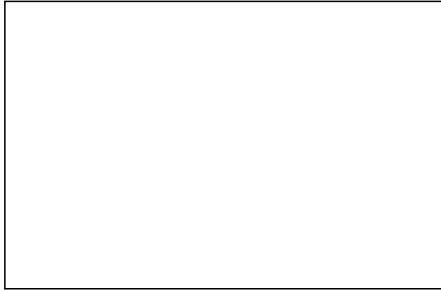


Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

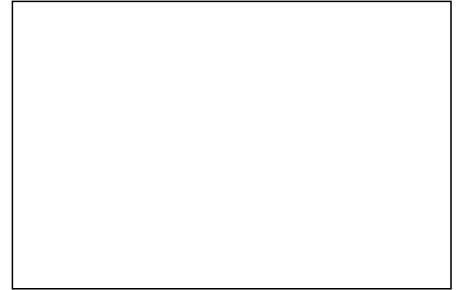


Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

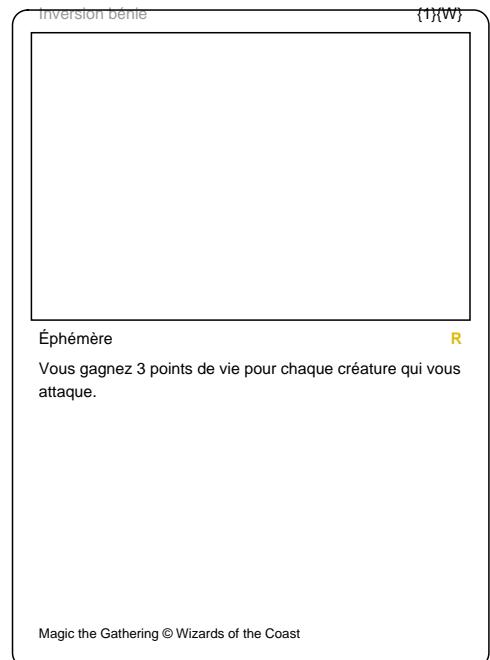
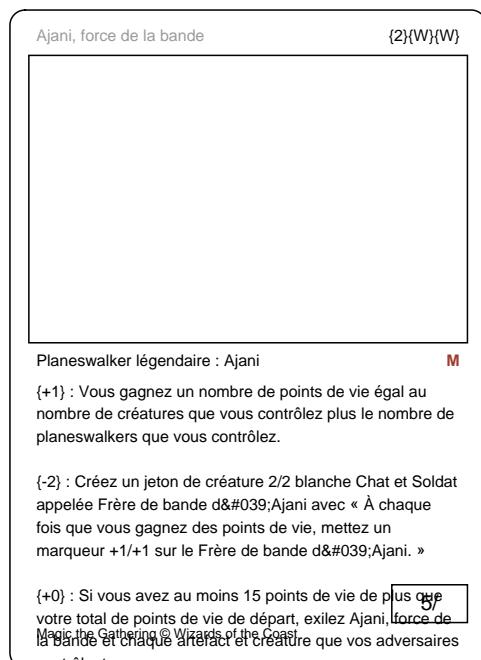
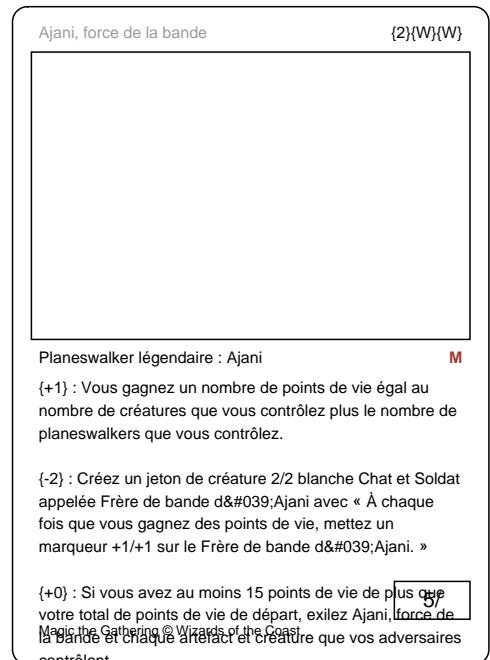
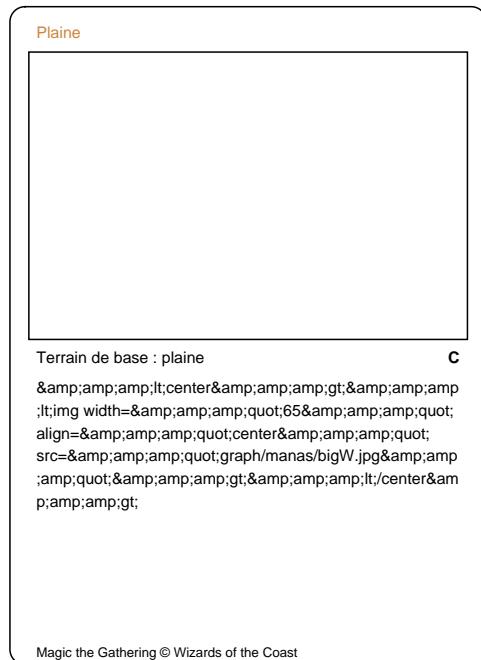


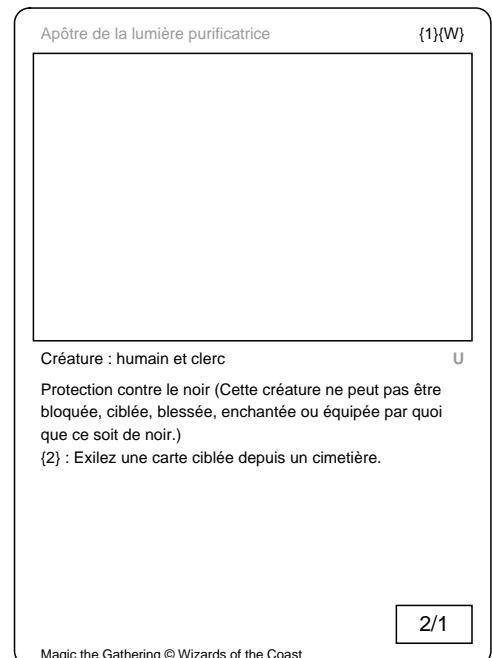
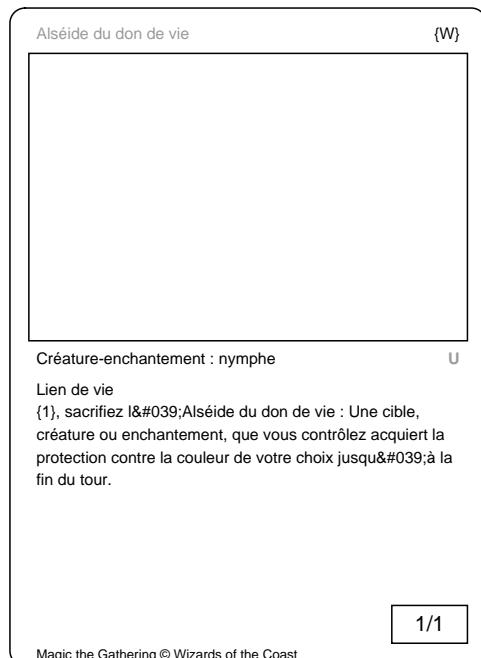
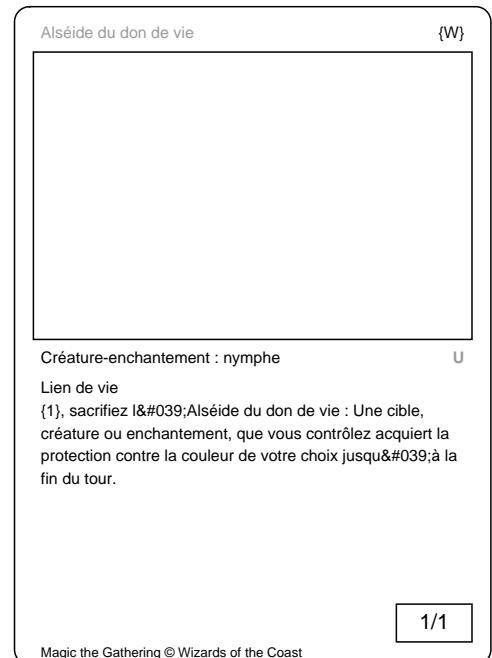
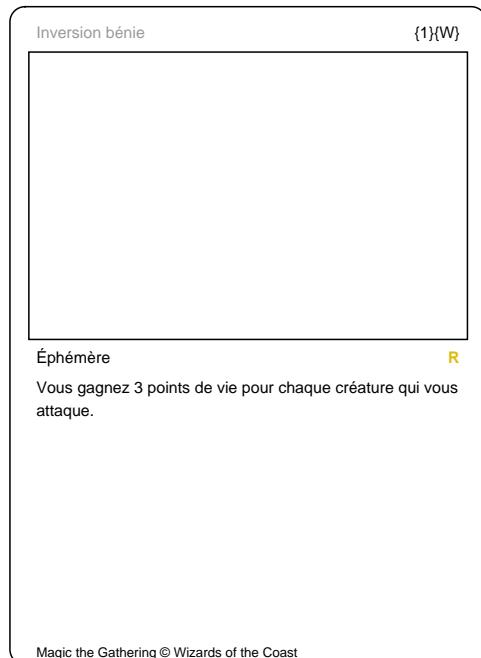
Terrain de base : plaine

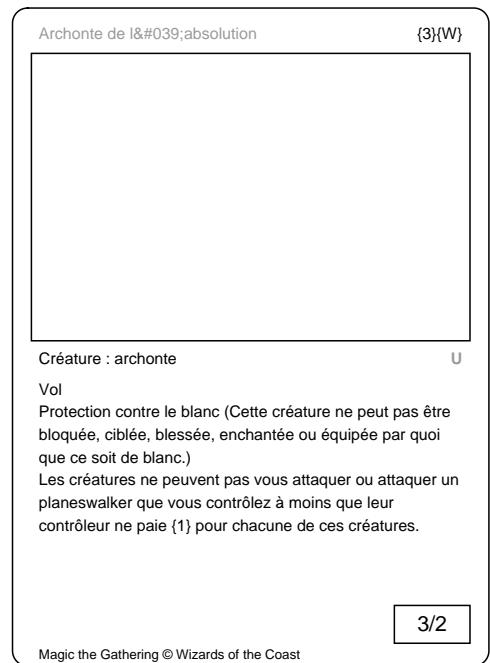
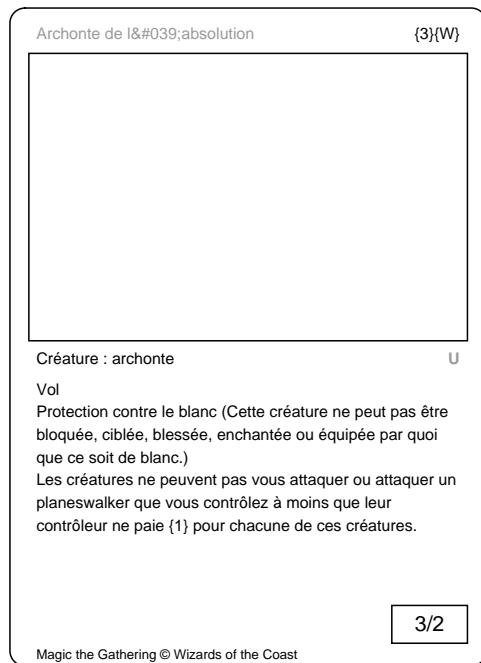
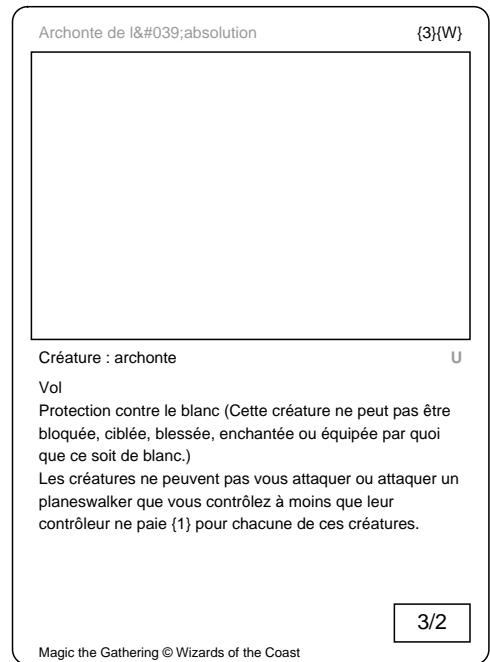
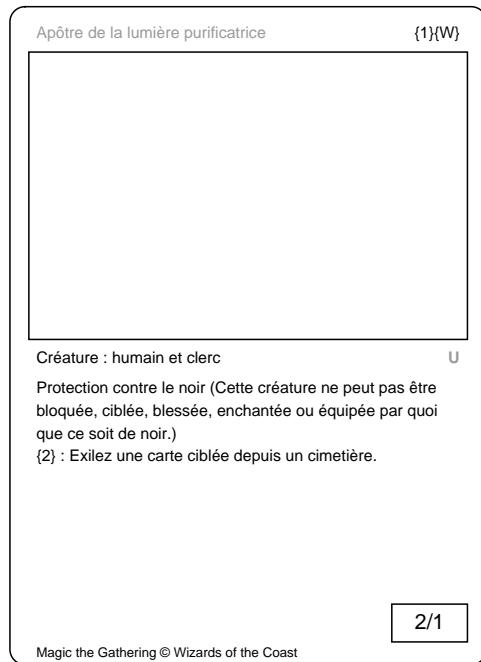
<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

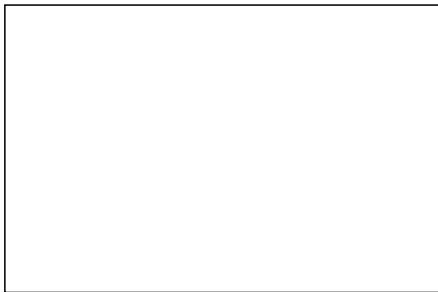






Décret fervent

{1}{W}



Rituel

U

Exilez une cible, créature ou planeswalker, noire ou rouge.
Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre
bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre
bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret fervent

{1}{W}



Rituel

U

Exilez une cible, créature ou planeswalker, noire ou rouge.
Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre
bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre
bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret fervent

{1}{W}



Rituel

U

Exilez une cible, créature ou planeswalker, noire ou rouge.
Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre
bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre
bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret fervent

{1}{W}



Rituel

U

Exilez une cible, créature ou planeswalker, noire ou rouge.
Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre
bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre
bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de la divinité

{2}{W}



Éphémère

C

Détrouisez une cible, artefact ou enchantement. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de la divinité

{2}{W}



Éphémère

C

Détrouisez une cible, artefact ou enchantement. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de la divinité

{2}{W}



Éphémère

C

Détrouisez une cible, artefact ou enchantement. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de la divinité

{2}{W}



Éphémère

C

Détrouisez une cible, artefact ou enchantement. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

