

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

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

Écuyer avemain {1}{W}



Créature : oiseau et soldat **C**

Vol

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyer avemain {1}{W}



Créature : oiseau et soldat **C**

Vol

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyer avemain {1}{W}



Créature : oiseau et soldat **C**

Vol

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyer avemain {1}{W}



Créature : oiseau et soldat **C**

Vol

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon mordoré {W}

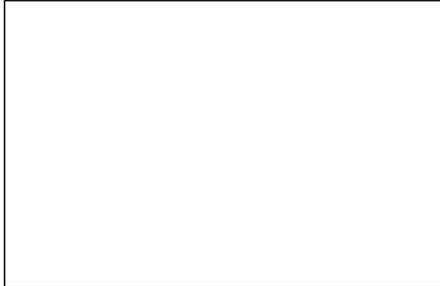


Créature : oiseau C
Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labourin attelé {5}{W}{W}



Créature : bête C
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon mordoré {W}

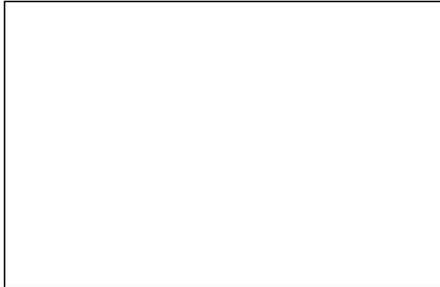


Créature : oiseau C
Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labourin attelé {5}{W}{W}



Créature : bête C
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavaliers de Feuilleterne {GW}{GW}{GW}



Créature : elfe et chevalier U
Vigilance

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavaliers de Feuilleterne {GW}{GW}{GW}

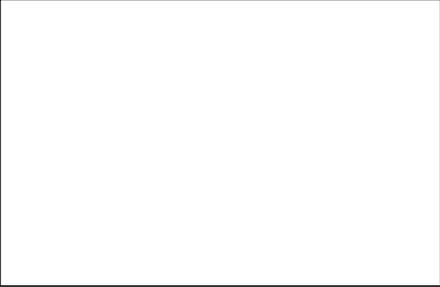


Créature : elfe et chevalier U
Vigilance

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavaliers de Feuilleterne {GW}{GW}{GW}

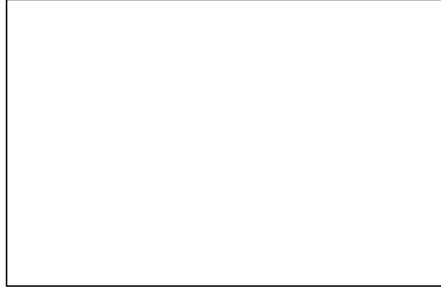


Créature : elfe et chevalier U
Vigilance

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavaliers de Feuilleterne {GW}{GW}{GW}

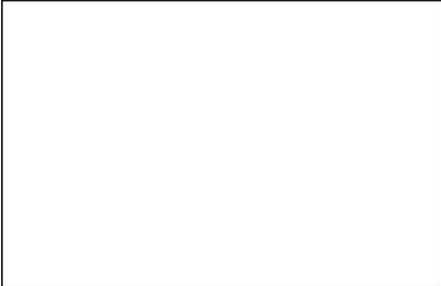


Créature : elfe et chevalier U
Vigilance

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duelliste adroite {W}{U}

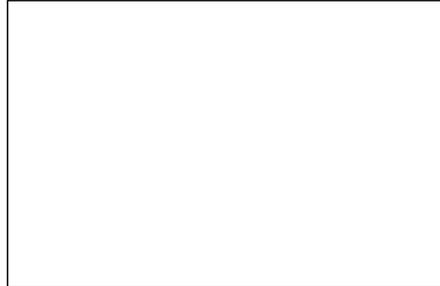


Créature : humain et gremlin **C**
Initiative
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duelliste adroite {W}{U}

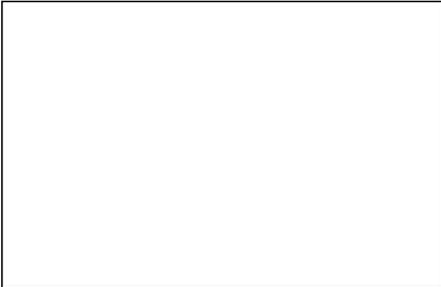


Créature : humain et gremlin **C**
Initiative
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duelliste adroite {W}{U}

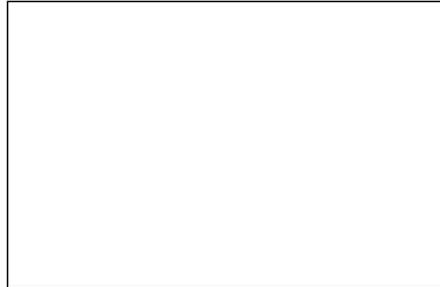


Créature : humain et gremlin **C**
Initiative
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duelliste adroite {W}{U}



Créature : humain et gremlin **C**
Initiative
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltratrice de Jhess {G}{U}

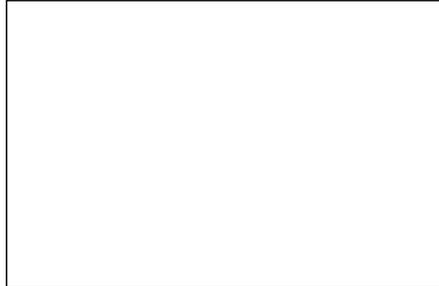


Créature : humain et gremlin U
L'Infiltratrice de Jhess ne peut pas être bloquée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltratrice de Jhess {G}{U}



Créature : humain et gremlin U
L'Infiltratrice de Jhess ne peut pas être bloquée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltratrice de Jhess {G}{U}

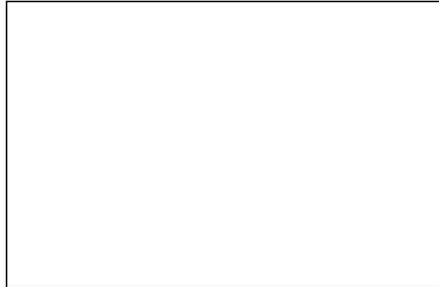


Créature : humain et gremlin U
L'Infiltratrice de Jhess ne peut pas être bloquée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltratrice de Jhess {G}{U}



Créature : humain et gremlin U
L'Infiltratrice de Jhess ne peut pas être bloquée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intendant de Valéron {G}{W}

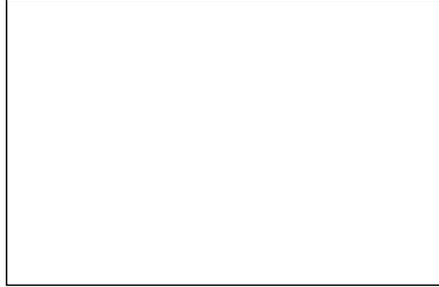


Créature : humain et druide et chevalier **C**
Vigilance
{T} : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intendant de Valéron {G}{W}



Créature : humain et druide et chevalier **C**
Vigilance
{T} : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intendant de Valéron {G}{W}

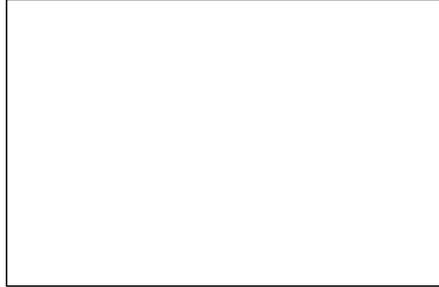


Créature : humain et druide et chevalier **C**
Vigilance
{T} : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intendant de Valéron {G}{W}

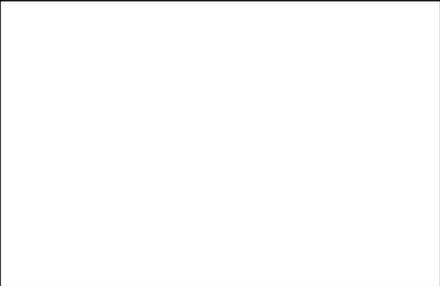


Créature : humain et druide et chevalier **C**
Vigilance
{T} : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine de guerre riox {G}{W}{U}

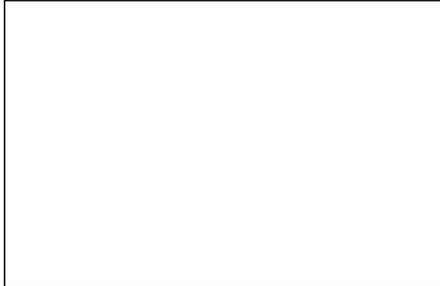


Créature : rhinocéros et moine U
Lien de vie

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine de guerre riox {G}{W}{U}

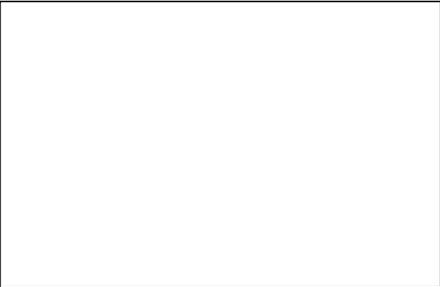


Créature : rhinocéros et moine U
Lien de vie

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine de guerre riox {G}{W}{U}

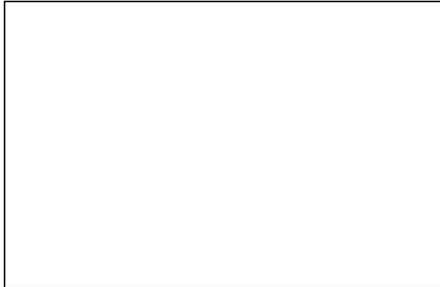


Créature : rhinocéros et moine U
Lien de vie

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime



Terrain U
La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime



Terrain

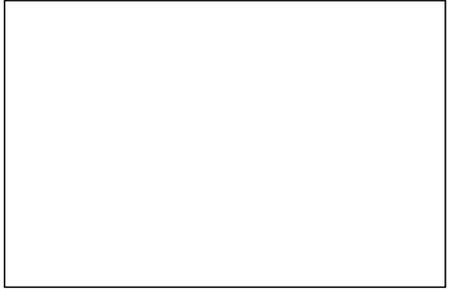
U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



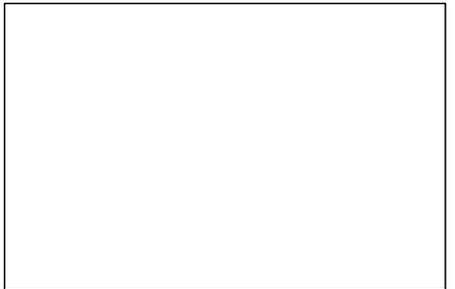
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frontière instable



Terrain

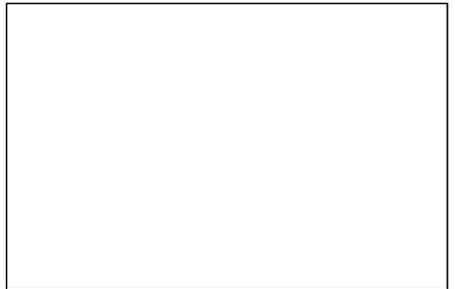
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Un terrain ciblé que vous contrôlez devient du type de terrain de base de votre choix jusqu'à la fin du tour.

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
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

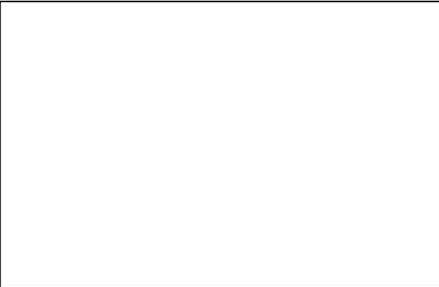


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

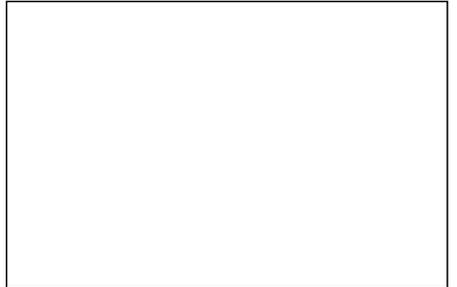


Terrain de base : plaine
{W}

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

Ziggourat ancienne



Terrain

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ziggourat ancienne



Terrain

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ziggourat ancienne



Terrain

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brûme du chaudron

{1}{WB}



Éphémère

U

Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées. Chacune de ces créatures acquiert la persistance jusqu'à la fin du tour. (Quand elle meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume du chaudron

{1}{WB}



Éphémère

U

Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées. Chacune de ces créatures acquiert la persistance jusqu'à la fin du tour. (Quand elle meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume du chaudron

{1}{WB}



Éphémère

U

Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées. Chacune de ces créatures acquiert la persistance jusqu'à la fin du tour. (Quand elle meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume du chaudron

{1}{WB}



Éphémère

U

Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées. Chacune de ces créatures acquiert la persistance jusqu'à la fin du tour. (Quand elle meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Bant

{G}{W}{U}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?
? Détruisez un artefact ciblé.
? Mettez une créature ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.
? Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Bant

{G}{W}{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Détruisez un artefact ciblé.

? Mettez une créature ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

? Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

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

Charme de Bant

{G}{W}{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Détruisez un artefact ciblé.

? Mettez une créature ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

? Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}

Enchantement

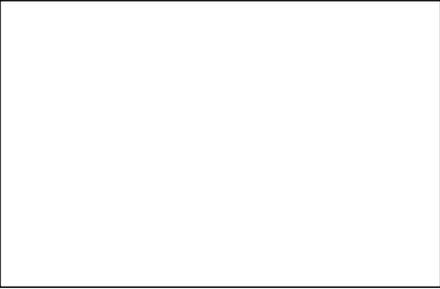
U

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}

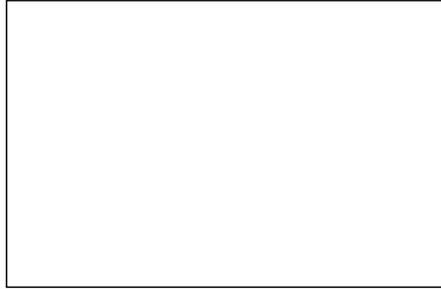


Enchantement U

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

Archer tireur à la volée {G}



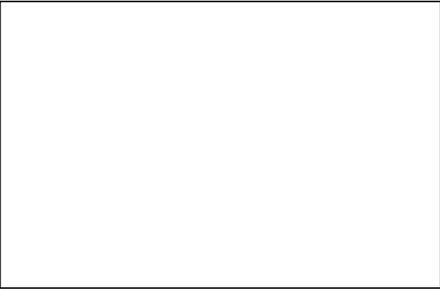
Créature : elfe et archer C

{T} : L'Archer tireur à la volée inflige 1 blessure à chaque créature avec le vol.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

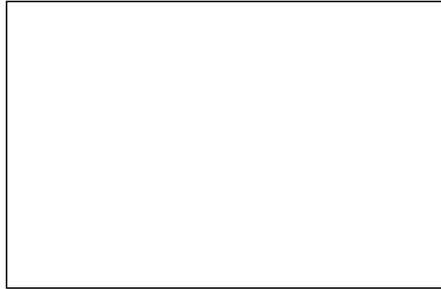


Enchantement U

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

Archer tireur à la volée {G}



Créature : elfe et archer C

{T} : L'Archer tireur à la volée inflige 1 blessure à chaque créature avec le vol.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer tireur à la volée {G}



Créature : elfe et archer C

{T} : L'Archer tireur à la volée inflige 1 blessure à chaque créature avec le vol.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule du dissipateur {W}



Artefact C

{2}{W}, {T}, sacrifiez la Capsule du dissipateur : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer tireur à la volée {G}



Créature : elfe et archer C

{T} : L'Archer tireur à la volée inflige 1 blessure à chaque créature avec le vol.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule du dissipateur {W}



Artefact C

{2}{W}, {T}, sacrifiez la Capsule du dissipateur : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Naya

{R}{G}{W}



Éphémère

U

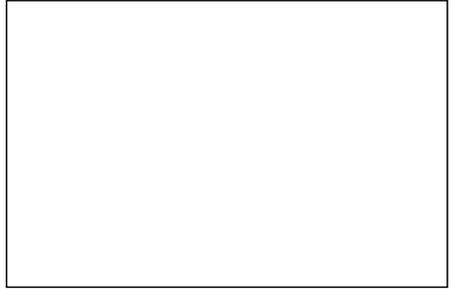
Choisissez l'un ?

- ? Le Charme de Naya inflige 3 blessures à une créature ciblée.
- ? Renvoyez une carte ciblée depuis un cimetière dans la main de son propriétaire.
- ? Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière obstruante

{W}{U}



Éphémère

C

Contrearez un sort ciblé qui vous cible ou qui cible un permanent que vous contrôlez.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Naya

{R}{G}{W}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

- ? Le Charme de Naya inflige 3 blessures à une créature ciblée.
- ? Renvoyez une carte ciblée depuis un cimetière dans la main de son propriétaire.
- ? Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière obstruante

{W}{U}



Éphémère

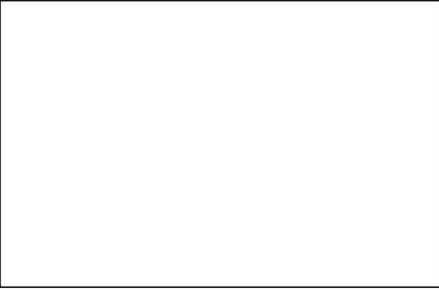
C

Contrearez un sort ciblé qui vous cible ou qui cible un permanent que vous contrôlez.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière obstruante

{W}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible ou qui cible un permanent que vous contrôlez.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast