

Auramancienne

{2}{W}

Créature : humain et sorcier

C

Quand l'Auramancienne arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

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

Avevain 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'Avevain 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

Chef de guerre daru
{2}{W}{W}

Créature : humain et soldat
U

Les sorts de soldats que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les créatures Soldat que vous contrôlez gagnent +1/+2.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre daru
{2}{W}{W}

Créature : humain et soldat
U

Les sorts de soldats que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les créatures Soldat que vous contrôlez gagnent +1/+2.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheurs du front de l'orage
{4}{W}

Créature : humain et soldat
U

Vol

Quand les Chevaucheurs du front de l'orage arrivent sur le champ de bataille, renvoyez deux créatures que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire.

À chaque fois que les Chevaucheurs du front de l'orage ou qu'une autre créature est renvoyée dans votre main depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheurs du front de l'orage

{4}{W}

Créature : humain et soldat

U

Vol

Quand les Chevaucheurs du front de l'orage arrivent sur le champ de bataille, renvoyez deux créatures que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire.

À chaque fois que les Chevaucheurs du front de l'orage ou qu'une autre créature est renvoyée dans votre main depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

4/3

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

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

Garde des âmes

{W}

Créature : humain et clerc

C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde des âmes

{W}

Créature : humain et clerc

C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde des âmes

{W}

Créature : humain et clerc

C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde des âmes

{W}

Créature : humain et clerc

C

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

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

Maîtresse aux crochets kor

{2}{W}

Créature : kor et soldat

C

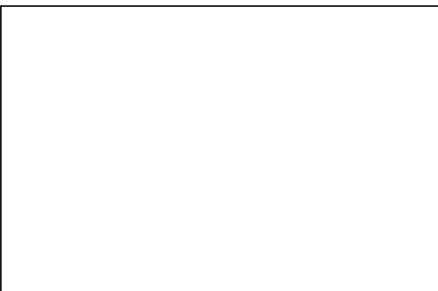
Quand la Maîtresse aux crochets kor arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse aux crochets kor

{2}{W}



Créature : kor et soldat

C

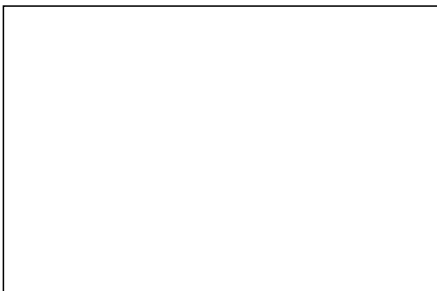
Quand la Maîtresse aux crochets kor arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pêcheuse céleste kor

{1}{W}



Créature : kor et soldat

C

Vol

Quand la Pêcheuse céleste kor arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse aux crochets kor

{2}{W}



Créature : kor et soldat

C

Quand la Maîtresse aux crochets kor arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pêcheuse céleste kor

{1}{W}



Créature : kor et soldat

C

Vol

Quand la Pêcheuse céleste kor arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pêcheuse céleste kor
{1}{W}



Créature : kor et soldat

C

Vol

Quand la Pêcheuse céleste kor arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctificateurs kor
{2}{W}



Créature : kor et clerc

C

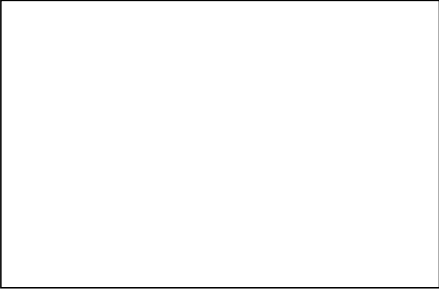
Kick {W} (Vous pouvez payer {W} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand les Sanctificateurs kor arrivent sur le champ de bataille, s'ils ont été kickés, détruisez l'artefact ou l'enchantement ciblé.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pêcheuse céleste kor
{1}{W}



Créature : kor et soldat

C

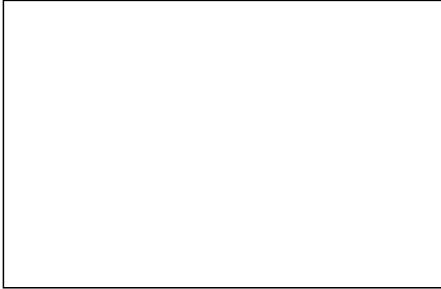
Vol

Quand la Pêcheuse céleste kor arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctificateurs kor
{2}{W}



Créature : kor et clerc

C

Kick {W} (Vous pouvez payer {W} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand les Sanctificateurs kor arrivent sur le champ de bataille, s'ils ont été kickés, détruisez l'artefact ou l'enchantement ciblé.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trappeur de Damnejonc

{3}{W}

Créature : sangami et soldat

C

{T} : Engagez une créature ciblée.

À chaque fois que vous lancez un sort blanc, vous pouvez dégager le Trappeur de Damnejonc.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trappeur de Damnejonc

{3}{W}

Créature : sangami et soldat

C

{T} : Engagez une créature ciblée.

À chaque fois que vous lancez un sort blanc, vous pouvez dégager le Trappeur de Damnejonc.

2/2

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

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

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

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

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

Parcours fantasmagorique

{1}{W}

Éphémère : arcane
C

Exilez une créature ciblée. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez cette carte 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

Plaine

Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parcours fantasmagorique

{1}{W}

Éphémère : arcane
C

Exilez une créature ciblée. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez cette carte 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

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

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

Manteau d'hégémonie

{1}{W}

Enchantement : aura

U

Flash
Enchanter : créature
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, la créature enchantée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau d'hégémonie
{1}{W}

Enchantement : aura
U

Flash

Enchanter : créature

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, la créature enchantée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau d'hégémonie
{1}{W}

Enchantement : aura
U

Flash

Enchanter : créature

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, la créature enchantée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau d'hégémonie
{1}{W}

Enchantement : aura
U

Flash

Enchanter : créature

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, la créature enchantée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyage vers le néant
{1}{W}

Enchantement
C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.

Quand le Voyage vers le néant 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

