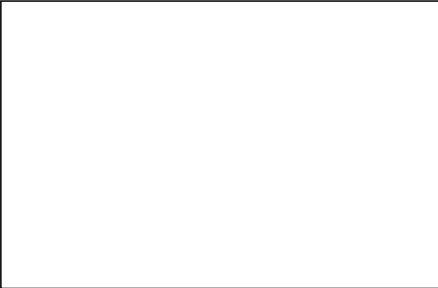


Chronomate {1}



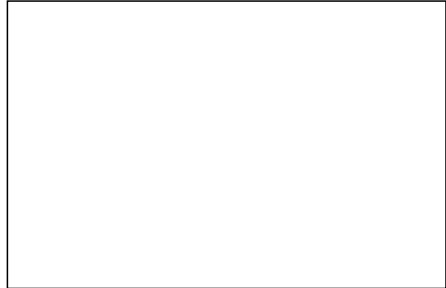
Créature-artefact : golem U

{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

Envahisseurs fœries

{4}{U}

Créature : peuple fée et gremlin

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

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

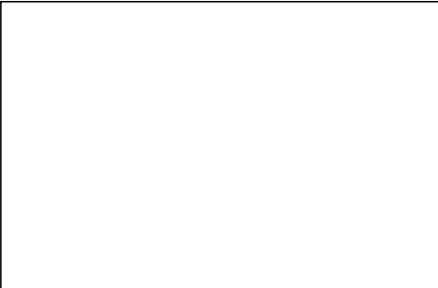
Initiative

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

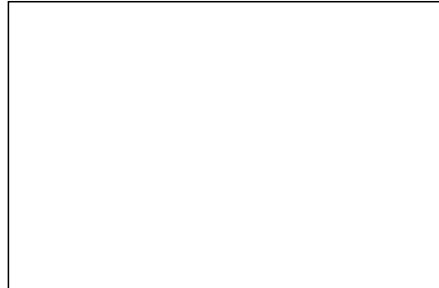
Initiative

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

Croisée d'Odric {2}{W}



Créature : humain et soldat U

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

Croisée d'Odric {2}{W}

Créature : humain et soldat U

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

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

Frappesoleil d'Ajani {W}{W}

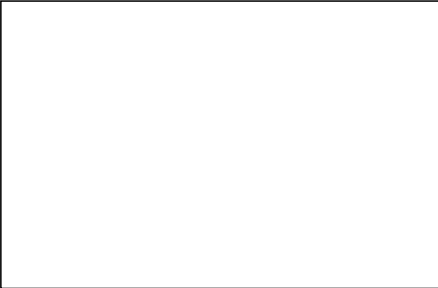
Créature : chat et clerc C

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}



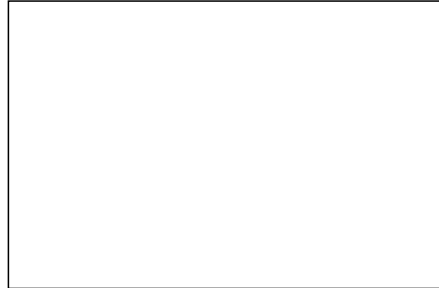
Créature : chat et clerc U

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

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

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

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

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

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

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

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

Trombe d'eau

{1}{U}

Éphémère

C

Engagez jusqu'à trois créatures ciblées.

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

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

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