Familier de Djoïra {4}

Créature-artefact : oiseau U

Vol
Les sorts historiques que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de Djoïra {4}

Créature-artefact : oiseau U

Vol
Les sorts historiques que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de Djoïra {4}

Créature-artefact : oiseau U

Vol
Les sorts historiques que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de Djoïra {4}

Créature-artefact : oiseau U

Vol
Les sorts historiques que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lyra Aubevenant {3}{W}{W}

Créature légendaire : ange M

Vol
Initiative
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Les autres anges que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le lien de vie.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shalaï, Voix de l'abondance {3}{W}

Créature légendaire : ange R

Vol
Vous, les planeswalkers que vous contrôlez et les autres créatures que vous contrôlez avez la défense talismanique.

{4}{G}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lyra Aubevenant {3}{W}{W}

Créature légendaire : ange M

Vol
Initiative
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Les autres anges que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le lien de vie.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shalaï, Voix de l'abondance {3}{W}

Créature légendaire : ange R

Vol
Vous, les planeswalkers que vous contrôlez et les autres créatures que vous contrôlez avez la défense talismanique.

{4}{G}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aurélia, archétype de justice {2}{R}{W}

Créature légendaire : ange M

Vol
Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)
Au début du combat pendant votre tour, choisissez jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne +2/+0, acquiert le piétinement si elle est rouge, et acquiert la vigilance si elle est blanche.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plume, l'affranchie {R}{W}{W}

Créature légendaire : ange R

Vol
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui cible une créature que vous contrôlez, exilez cette carte à la place de la mettre dans votre cimetière au moment où il se résout. Si vous faites ainsi, renvoyez-la dans votre main au début de la prochaine étape de fin.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aurélia, archétype de justice {2}{R}{W}

Créature légendaire : ange M

Vol
Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)
Au début du combat pendant votre tour, choisissez jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne +2/+0, acquiert le piétinement si elle est rouge, et acquiert la vigilance si elle est blanche.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plume, l'affranchie {R}{W}{W}

Créature légendaire : ange R

Vol
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui cible une créature que vous contrôlez, exilez cette carte à la place de la mettre dans votre cimetière au moment où il se résout. Si vous faites ainsi, renvoyez-la dans votre main au début de la prochaine étape de fin.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tiana, pourvoyeuse de navire {3}{R}{W}

Créature légendaire : ange et artificier U

Vol, initiative
À chaque fois qu'une aura ou qu'un équipement que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez renvoyer cette carte dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de lave {1}{R}

Rituel U

L'Étreinte de lave inflige 4 blessures à une créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tiana, pourvoyeuse de navire {3}{R}{W}

Créature légendaire : ange et artificier U

Vol, initiative
À chaque fois qu'une aura ou qu'un équipement que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez renvoyer cette carte dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de lave {1}{R}

Rituel U

L'Étreinte de lave inflige 4 blessures à une créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Braisereth

Terrain R

Le Château Braisereth arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne.
{T} : Ajoutez {R}.
{1}{R}{R}, {T} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Braisereth

Terrain R

Le Château Braisereth arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne.
{T} : Ajoutez {R}.
{1}{R}{R}, {T} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

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

Rectorat du haut des falaises

Terrain **R**

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises

Terrain **R**

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises

Terrain R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume de la multitude {4}

Artefact légendaire : équipement R

Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton qui est une copie de la créature équipée, excepté que le jeton n'est pas légendaire si la créature équipée est légendaire. Ce jeton acquiert la célérité.
Équipement {5}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises

Terrain R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lamenoire reforgée {2}

Artefact légendaire : équipement R

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque terrain que vous contrôlez.
Équipement de créature légendaire {3}
Équipement {7}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombrelance {1}

Artefact légendaire : équipement **M**

La créature équipée gagne +1/+1 et a le piétinement et le lien de vie.
{1} : Les permanents que vos adversaires contrôlent perdent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Folie furieuse {1}{R}

Éphémère **C**

Une créature attaquante ciblée gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taillebraise {4}{R}{R}

Artefact légendaire : équipement **M**

Flash
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature attaquante que vous contrôlez.
Quand le Taillebraise arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez.
La créature équipée gagne +1/+1 et a la double initiative et le piétinement.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Folie furieuse {1}{R}

Éphémère **C**

Une créature attaquante ciblée gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Folie furieuse {1}{R}

Éphémère **C**

Une créature attaquante ciblée gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe fervente {R}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'initiative et la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe fervente {R}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'initiative et la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement sommaire {1}{W}

Éphémère **C**

Le Jugement sommaire inflige 3 blessures à une créature engagée ciblée.
<i>Addenda </i>? Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, il inflige 5 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement sommaire {1}{W}

Éphémère **C**

Le Jugement sommaire inflige 3 blessures à une créature engagée ciblée.
<i>Addenda </i>? Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, il inflige 5 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement sommaire {1}{W}

Éphémère **C**

Le Jugement sommaire inflige 3 blessures à une créature engagée ciblée.
<i>Addenda </i>? Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, il inflige 5 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement sommaire {1}{W}

Éphémère **C**

Le Jugement sommaire inflige 3 blessures à une créature engagée ciblée.
<i>Addenda </i>? Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, il inflige 5 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté inflexible {1}{W}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté inflexible {1}{W}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brétailler {1}{R}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et a la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté inflexible {1}{W}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brétailler {1}{R}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et a la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage hystérique {1}{R}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+1 et a la menace. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout ce qui brille {1}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque artefact et/ou enchantement que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage hystérique {1}{R}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+1 et a la menace. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout ce qui brille {1}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque artefact et/ou enchantement que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast