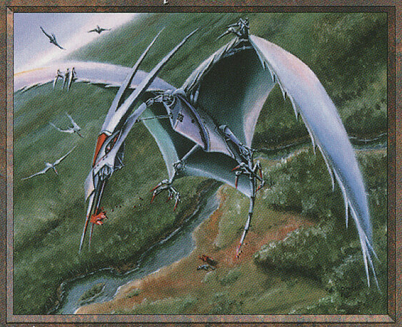
Oiseau mécanique 5



Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

Oiseau mécanique 5

Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

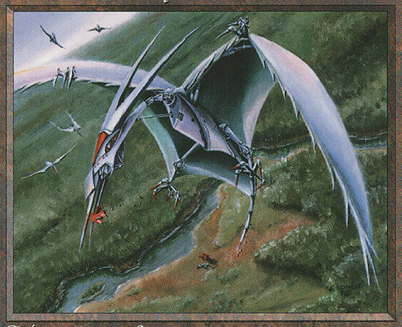
Oiseau mécanique 5

Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

Oiseau mécanique 5



Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

Oiseau mécanique 5

Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

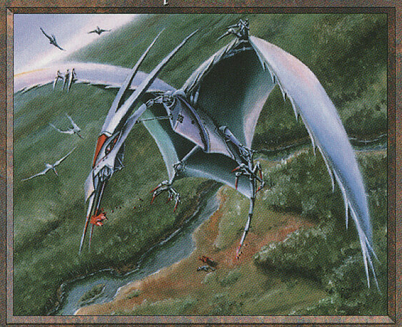
Oiseau mécanique 5

Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

Oiseau mécanique 5



Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

Oiseau mécanique 5

Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

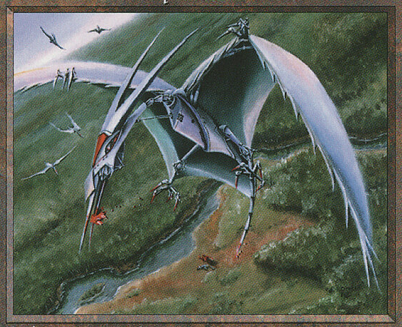
Oiseau mécanique 5

Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

Oiseau mécanique 5



Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

Oiseau mécanique 5

Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

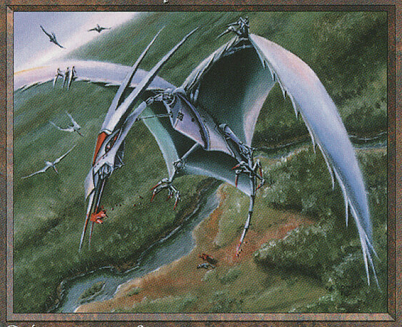
Oiseau mécanique 5

Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

Oiseau mécanique 5



Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

Oiseau mécanique 5

Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

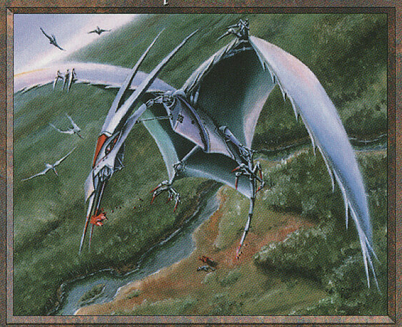
Oiseau mécanique 5

Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

Oiseau mécanique 5



Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

Oiseau mécanique 5

Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

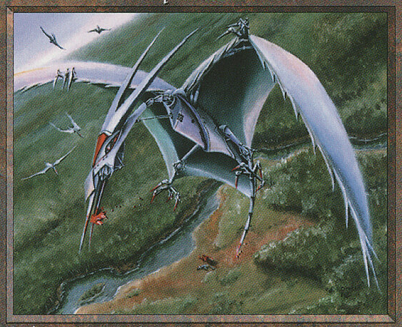
Oiseau mécanique 5

Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

Oiseau mécanique 5



Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

Oiseau mécanique 5

Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

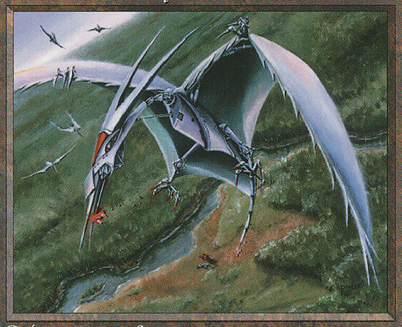
Oiseau mécanique 5

Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

Oiseau mécanique 5



Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

Oiseau mécanique 5

Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

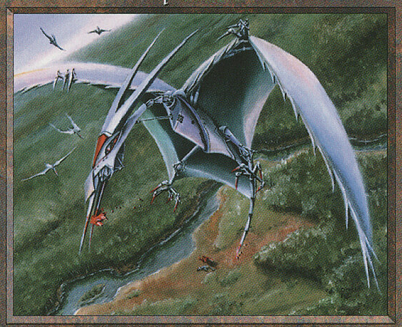
Oiseau mécanique 5

Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

Oiseau mécanique 5



Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

Oiseau mécanique 5

Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

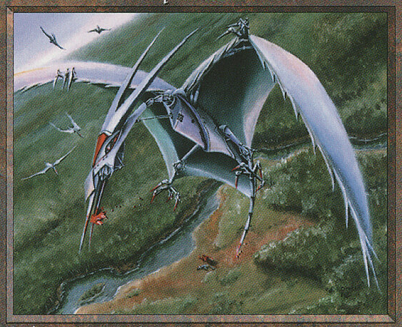
Oiseau mécanique 5

Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

Oiseau mécanique 5



Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

Oiseau mécanique 5

Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

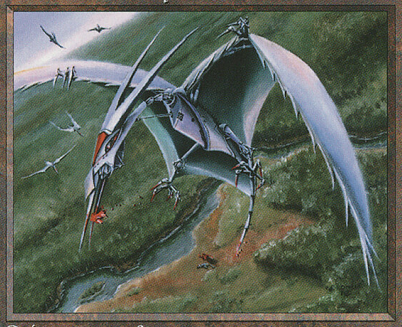
Oiseau mécanique 5

Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

Oiseau mécanique 5



Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

Oiseau mécanique 5

Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

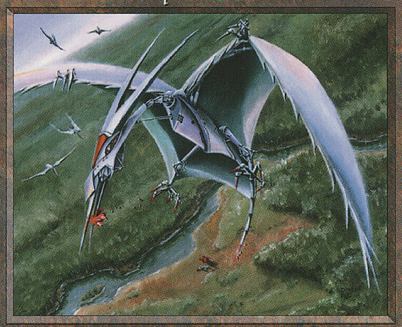
Oiseau mécanique 5

Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

Oiseau mécanique 5



Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

Oiseau mécanique 5

Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4

Oiseau mécanique 5

Créature-artefact

Vol.
Quand l'Oiseau mécanique est posé en jeu, mettez quatre marqueurs +1/+0 sur lui. À la fin de chaque combat où l'Oiseau mécanique attaque ou bloque, enlevez un marqueur.
X, ⟳: Mettez X marqueurs +1/+0 sur l'Oiseau mécanique. Vous ne pouvez avoir plus de quatre de ces marqueurs sur l'Oiseau mécanique. N'utilisez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Illus. Randy Asplund-Faith
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés
0/4