Guivre carnassière {1}{G}

Créature : guivre U

La Guivre carnassière arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de Serra {3}{W}{W}

Créature : ange U

Vol, vigilance

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre carnassière {1}{G}

Créature : guivre U

La Guivre carnassière arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de Serra {3}{W}{W}

Créature : ange U

Vol, vigilance

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Buffle des champs de piliers {3}{W}

Créature : bovidé **C**

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buffle des champs de piliers {3}{W}

Créature : bovidé **C**

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buffle des champs de piliers {3}{W}

Créature : bovidé **C**

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier capashen {1}{W}

Créature : humain et chevalier C

Initiative
{1}{W} : Le Chevalier capashen gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élus d'Ajani {2}{W}{W}

Créature : chat et soldat R

À chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chat. Si cet enchantement est une aura, vous pouvez l'attacher au jeton.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier capashen {1}{W}

Créature : humain et chevalier C

Initiative
{1}{W} : Le Chevalier capashen gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon chargeur {3}{W}

Créature : griffon C

Vol
À chaque fois que le Griffon chargeur attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de l'aube {3}{W}{W}

Créature : humain et chevalier C

Vigilance
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse bannisseuse {1}{W}{W}

Créature : humain et clerc U

Quand la Prêtresse bannisseuse arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Prêtresse bannisseuse quitte le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de l'aube {3}{W}{W}

Créature : humain et chevalier C

Vigilance
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse bannisseuse {1}{W}{W}

Créature : humain et clerc U

Quand la Prêtresse bannisseuse arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Prêtresse bannisseuse quitte le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relieur d'âmes {W}

Créature : humain et clerc **C**

{T} : Vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasse aux plus faibles {3}{G}

Rituel **C**

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Cette créature se bat ensuite contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relieur d'âmes {W}

Créature : humain et clerc **C**

{T} : Vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

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

Bâton du magus du soleil {3}

Artefact U

À chaque fois que vous lancez un sort blanc ou qu'une plaine arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assemblée des fidèles {3}{W}

Éphémère U

Le joueur ciblé gagne 2 points de vie pour chaque créature sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité {1}

Artefact U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Braver les éléments {W}

Éphémère U

Choisissez une couleur. Les créatures blanches que vous contrôlez acquièrent la protection contre la couleur choisie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Braver les éléments {W}

Éphémère U

Choisissez une couleur. Les créatures blanches que vous contrôlez acquièrent la protection contre la couleur choisie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fortifier {2}{W}

Éphémère C

Choisissez l'un ?
?Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.
? Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fortifier {2}{W}

Éphémère C

Choisissez l'un ?
?Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.
? Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peau de troll {2}{G}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et a « {1}{G} : Régénérez cette créature ». (La prochaine fois que la créature devrait être détruite ce tour-ci, elle ne l'est pas. À la place, engagez-la, retirez-lui toutes ses blessures et retirez-la du combat.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peau de troll {2}{G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et a « {1}{G} : Régénérez cette créature ». (La prochaine fois que la créature devrait être détruite ce tour-ci, elle ne l'est pas. À la place, engagez-la, retirez-lui toutes ses blessures et retirez-la du combat.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accord angélique {3}{W}

Enchantement **U**

Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné au moins 4 points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peau de troll {2}{G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et a « {1}{G} : Régénérez cette créature ». (La prochaine fois que la créature devrait être détruite ce tour-ci, elle ne l'est pas. À la place, engagez-la, retirez-lui toutes ses blessures et retirez-la du combat.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur divine {1}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Quand la Faveur divine arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.
La créature enchantée gagne +1/+3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indestructibilité {3}{W}

Enchantement : aura R

Enchanter : permanent
Le permanent enchanté a l'indestructible. (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas ce permanent. Une créature avec l'indestructible ne peut pas être détruite par des blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast