Aspirante marcheciel {W}

Créature : vampire et soldat U

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
L'Aspirante marcheciel a le vol tant que vous avez l'agrément de la cité.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspirante marcheciel {W}

Créature : vampire et soldat U

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
L'Aspirante marcheciel a le vol tant que vous avez l'agrément de la cité.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspirante marcheciel {W}

Créature : vampire et soldat U

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
L'Aspirante marcheciel a le vol tant que vous avez l'agrément de la cité.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspirante marcheciel {W}

Créature : vampire et soldat U

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
L'Aspirante marcheciel a le vol tant que vous avez l'agrément de la cité.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'Adanto {1}{W}

Créature : vampire et soldat U

Tant que l'Avant-garde d'Adanto attaque, elle gagne +2/+0.

Payez 4 points de vie : L'Avant-garde d'Adanto acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'Adanto {1}{W}

Créature : vampire et soldat U

Tant que l'Avant-garde d'Adanto attaque, elle gagne +2/+0.

Payez 4 points de vie : L'Avant-garde d'Adanto acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'Adanto {1}{W}

Créature : vampire et soldat U

Tant que l'Avant-garde d'Adanto attaque, elle gagne +2/+0.

Payez 4 points de vie : L'Avant-garde d'Adanto acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'Adanto {1}{W}

Créature : vampire et soldat U

Tant que l'Avant-garde d'Adanto attaque, elle gagne +2/+0.

Payez 4 points de vie : L'Avant-garde d'Adanto acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde léonine {W}

Créature : chat et soldat U

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins trois créatures, l'Avant-garde léonine gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde léonine {W}

Créature : chat et soldat U

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins trois créatures, l'Avant-garde léonine gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde léonine {W}

Créature : chat et soldat U

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins trois créatures, l'Avant-garde léonine gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde léonine {W}

Créature : chat et soldat U

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins trois créatures, l'Avant-garde léonine gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guérisseur {W}

Créature : oiseau **C**

Vol, lien de vie

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guérisseur {W}

Créature : oiseau **C**

Vol, lien de vie

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guérisseur {W}

Créature : oiseau **C**

Vol, lien de vie

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guérisseur {W}

Créature : oiseau **C**

Vol, lien de vie

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani {1}{W}

Créature : chat et soldat U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani {1}{W}

Créature : chat et soldat U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani {1}{W}

Créature : chat et soldat U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani {1}{W}

Créature : chat et soldat U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du corps intrépide {W}

Créature : humain et chevalier U

Au moment où la Garde du corps intrépide arrive sur le champ de bataille, choisissez une autre créature que vous contrôlez.
Sacrifiez la Garde du corps intrépide : Une créature choisie acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du corps intrépide {W}

Créature : humain et chevalier U

Au moment où la Garde du corps intrépide arrive sur le champ de bataille, choisissez une autre créature que vous contrôlez.
Sacrifiez la Garde du corps intrépide : Une créature choisie acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du corps intrépide {W}

Créature : humain et chevalier U

Au moment où la Garde du corps intrépide arrive sur le champ de bataille, choisissez une autre créature que vous contrôlez.
Sacrifiez la Garde du corps intrépide : Une créature choisie acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du corps intrépide {W}

Créature : humain et chevalier U

Au moment où la Garde du corps intrépide arrive sur le champ de bataille, choisissez une autre créature que vous contrôlez.
Sacrifiez la Garde du corps intrépide : Une créature choisie acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal bénalian {W}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal bénalian {W}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal bénalian {W}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal bénalian {W}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin au rabais {W}

Créature : humain **C**

Quand le Témoin au rabais meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

1/1

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

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

Fierté des conquérants {1}{W}

Éphémère **U**

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Si vous avez l'agrément de la cité, ces créatures gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fierté des conquérants {1}{W}

Éphémère **U**

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Si vous avez l'agrément de la cité, ces créatures gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fierté des conquérants {1}{W}

Éphémère U

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Si vous avez l'agrément de la cité, ces créatures gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Débarquement de la Légion {W}

Enchantement légendaire R

Quand le Débarquement de la Légion arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.
Quand vous attaquez avec au moins trois créatures, transformez le Débarquement de la Légion.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Débarquement de la Légion {W}

Enchantement légendaire R

Quand le Débarquement de la Légion arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.
Quand vous attaquez avec au moins trois créatures, transformez le Débarquement de la Légion.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Histoire de Bénalia {1}{W}{W}

Enchantement : saga M

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I, II ? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

III ? Les chevaliers que vous contrôlez gagnent +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Histoire de Bénalia {1}{W}{W}

Enchantement : saga M

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I, II ? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

III ? Les chevaliers que vous contrôlez gagnent +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribunal du Conclave {3}{W}

Enchantement U

Convocation
Quand le Tribunal du Conclave arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Tribunal du Conclave quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribunal du Conclave {3}{W}

Enchantement U

Convocation
Quand le Tribunal du Conclave arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Tribunal du Conclave quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribunal du Conclave {3}{W}

Enchantement U

Convocation
Quand le Tribunal du Conclave arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Tribunal du Conclave quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribunal du Conclave {3}{W}

Enchantement U

Convocation
Quand le Tribunal du Conclave arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Tribunal du Conclave quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière de la grâce {1}{W}

Créature : humain et chevalier U

Initiative
Défense talismanique contre le noir (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts noirs ou de capacités noires que vos adversaires contrôlent.)
La Chevalière de la grâce gagne +1/+0 tant qu'un joueur contrôle un permanent noir.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière de la grâce {1}{W}

Créature : humain et chevalier U

Initiative
Défense talismanique contre le noir (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts noirs ou de capacités noires que vos adversaires contrôlent.)
La Chevalière de la grâce gagne +1/+0 tant qu'un joueur contrôle un permanent noir.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière de la grâce {1}{W}

Créature : humain et chevalier U

Initiative
Défense talismanique contre le noir (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts noirs ou de capacités noires que vos adversaires contrôlent.)
La Chevalière de la grâce gagne +1/+0 tant qu'un joueur contrôle un permanent noir.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc pénitent {1}{W}

Créature : esprit et clerc R

Vol
Sacrifiez le Clerc pénitent : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'honneur de Tocatli {1}{W}

Créature : humain et soldat R

Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'honneur de Tocatli {1}{W}

Créature : humain et soldat R

Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jument du bouclier {1}{W}{W}

Créature : cheval U

La Jument du bouclier ne peut pas être bloquée par des créatures rouges.
Quand la Jument du bouclier arrive sur le champ de bataille ou devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous gagnez 3 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jument du bouclier {1}{W}{W}

Créature : cheval U

La Jument du bouclier ne peut pas être bloquée par des créatures rouges.
Quand la Jument du bouclier arrive sur le champ de bataille ou devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous gagnez 3 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prise de position {2}{W}

Éphémère U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jument du bouclier {1}{W}{W}

Créature : cheval U

La Jument du bouclier ne peut pas être bloquée par des créatures rouges.
Quand la Jument du bouclier arrive sur le champ de bataille ou devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous gagnez 3 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prise de position {2}{W}

Éphémère U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin déconcertante {1}{W}

Enchantement U

Quand la Fin déconcertante arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 qu'un adversaire contrôle.
Quand la Fin déconcertante quitte le champ de bataille, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 3/3 verte Dinosaure avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin déconcertante {1}{W}

Enchantement U

Quand la Fin déconcertante arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 qu'un adversaire contrôle.
Quand la Fin déconcertante quitte le champ de bataille, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 3/3 verte Dinosaure avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin déconcertante {1}{W}

Enchantement U

Quand la Fin déconcertante arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 qu'un adversaire contrôle.
Quand la Fin déconcertante quitte le champ de bataille, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 3/3 verte Dinosaure avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast