

Ange de grâce bataille

{3}{W}{W}

Créature : ange

R

Vol

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'œil tourné vers le Ciel

{1}{W}

Créature : humain et chevalier

C

{3}{G} : Le Chevalier de l'œil tourné vers le ciel gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de chevalerie d'Éos

{4}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Quand le Capitaine de chevalerie d'Éos arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{W}, sacrifiez un soldat : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'œil tourné vers le Ciel

{1}{W}

Créature : humain et chevalier

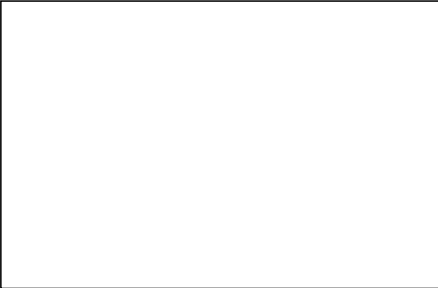
C

{3}{G} : Le Chevalier de l'œil tourné vers le ciel gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyer akrasan {W}



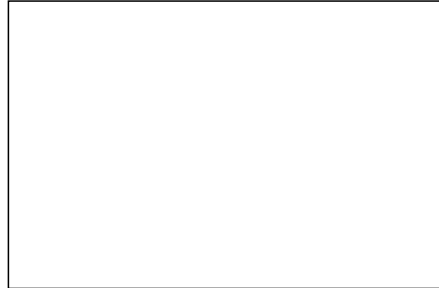
Créature : humain et soldat C

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon mordoré {W}




Créature : oiseau C

Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyer akrasan {W}




Créature : humain et soldat C

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon mordoré {W}



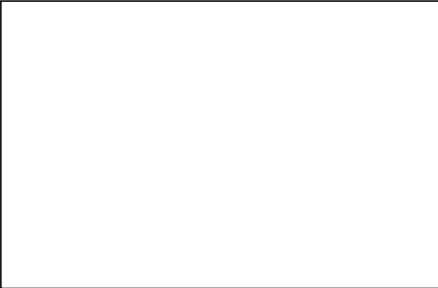
Créature : oiseau C

Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon sauvage {2}{W}

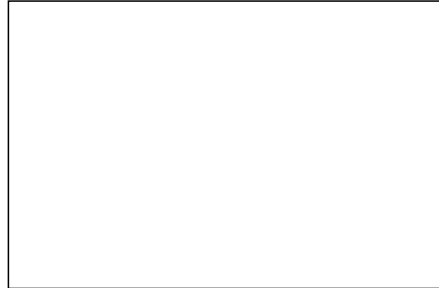


Créature : griffon C
Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin sigillé {W}{W}




Créature : humain et chevalier U

Initiative
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon sauvage {2}{W}




Créature : griffon C
Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigiles d'Akrasa {2}{W}




Créature : humain et soldat C

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigiles d'Akrasa {2}{W}




Créature : humain et soldat **C**
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intendant de Valéron {G}{W}




Créature : humain et druide et chevalier **C**
Vigilance
{T} : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avemain écumeur de vague {2}{G}{W}{U}




Créature : oiseau et soldat **C**
Vol
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intendant de Valéron {G}{W}




Créature : humain et druide et chevalier **C**
Vigilance
{T} : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine de guerre riox {G}{W}{U}




Créature : rhinocéros et moine U
Lien de vie

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Excommunication {2}{W}



Rituel C
Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine de guerre riox {G}{W}{U}




Créature : rhinocéros et moine U
Lien de vie

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excommunication {2}{W}



Rituel C
Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baiser de l'Amesha

{4}{W}{U}



Rituel

U

Un joueur ciblé gagne 7 points de vie et pioche deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime



Terrain

U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime



Terrain

U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

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
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

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

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Bant



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Bant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, de plaine ou d'île de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Bant



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Bant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, de plaine ou d'île de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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
{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

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oraison angélique

{3}{W}



Enchantement

U

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, vous pouvez engager une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

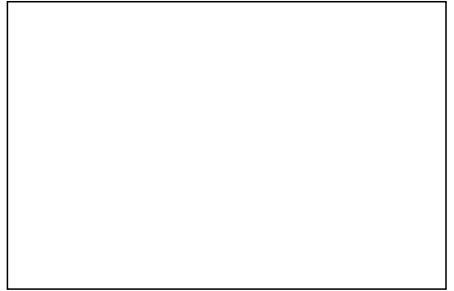
C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paçifisme

{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