

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

Créature : ange U

Vol
 Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbitre angélique {5}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
 Chaque adversaire qui a lancé un sort ce tour-ci ne peut pas attaquer avec des créatures.
 Chaque adversaire qui a attaqué avec une créature ce tour-ci ne peut pas lancer de sorts.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Créature : ange U

Vol
 Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte vengeur {4}{W}{W}{W}


Créature : archonte R

Vol
 {X} : Prévenez les prochaines X blessures qui devraient vous être infligées ce tour-ci. Si des blessures sont prévenues de cette manière, l'Archonte vengeur inflige autant de blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'élite {W}




Créature : humain et soldat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier blanc {W}{W}




Créature : humain et chevalier U

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)
 Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de noir.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'élite {W}




Créature : humain et soldat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé des nuées {2}{W}{W}



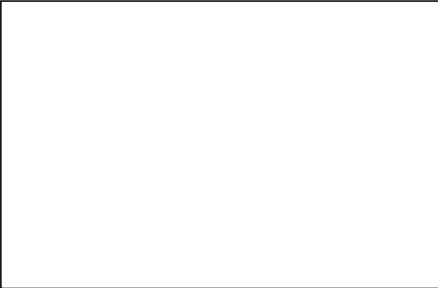
Créature : humain et chevalier C

Vol
 Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé des nuées {2}{W}{W}



Créature : humain et chevalier C

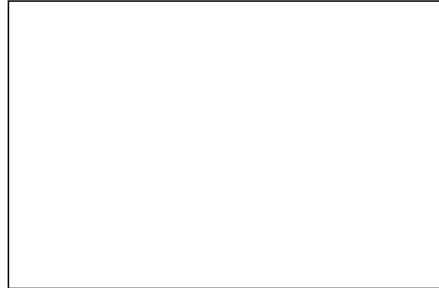
Vol

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

2/3

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

Garde du palais {2}{W}



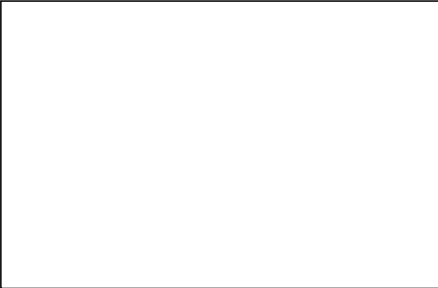
Créature : humain et soldat C

Le Garde du palais peut bloquer n'importe quel nombre de créatures.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du palais {2}{W} C

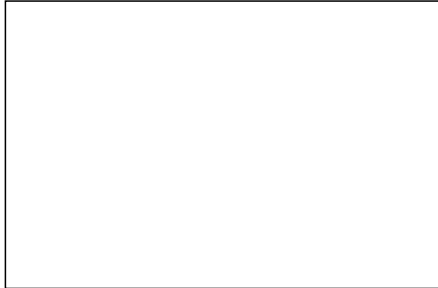


Créature : humain et soldat C
Le Garde du palais peut bloquer n'importe quel nombre de créatures.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mastodonte de siège {4}{W} C




Créature : éléphant C

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à fourrure argentée {1}{W} C




Créature : chat C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mastodonte de siège {4}{W} C



Créature : éléphant C

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtre de guerre de Thiune {1}{W}

Créature : humain et clerc U

Quand le Prêtre de guerre de Thiune arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétéran de l'infanterie {W}

Créature : humain et soldat C

{T} : Une créature attaquante ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétéran de l'infanterie {W}

Créature : humain et soldat C

{T} : Une créature attaquante ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtre

{2}{B}



Rituel

C

Détruisez une créature engagée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourrissement cérébral

{2}{B}



Rituel

C

Le joueur ciblé se défasse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

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
{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
{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
{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
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache du seigneur de guerre

{3}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +3/+1.
Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Douleur lancinante

{B}



Éphémère

C

La créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
Engagez cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge inspirée

{2}{W}{W}



Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge inspirée

{2}{W}{W}



Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation

{W}

Éphémère

U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacré saut

{1}{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage protégé

{2}{W}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à vous et aux créatures que vous contrôlez ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension cuirassée

{3}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque plaine que vous contrôlez et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension cuirassée

{3}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque plaine que vous contrôlez et elle a le vol.

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

Mantra d'Ajani

{1}{W}

Enchantement

C

Au début de votre entretien, vous pouvez gagner 1 point de vie.

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

