

Acolyte du temple {1}{W}



Créature : humain et clerc C

Quand l'Acolyte du temple arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du salut {6}{W}{W}



Créature : ange R

Flash ; convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)  
Vol

Quand l'Ange du salut arrive sur le champ de bataille, prévenez les prochaines 5 blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à n'importe quel nombre de cibles, réparties comme vous le désirez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aéronaute kor {W}{W}



Créature : kor et soldat U

Kick {1}{W} (Vous pouvez payer {1}{W} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)  
Vol

Quand l'Aéronaute kor arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, la créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'élite {W}

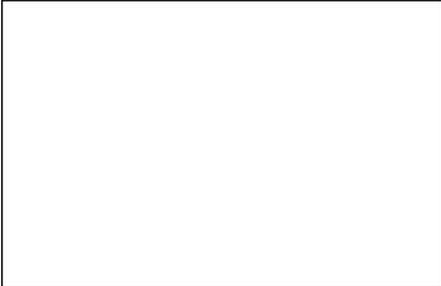


Créature : humain et soldat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'élite {W}

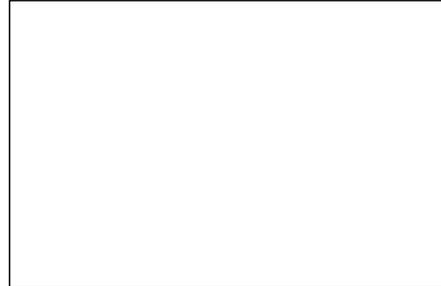


Créature : humain et soldat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de gloire {1}{W}

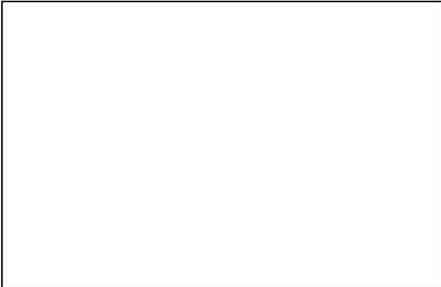


Créature : humain et soldat C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardier de Burrenton {2}{W}



Créature : sangami et soldat C

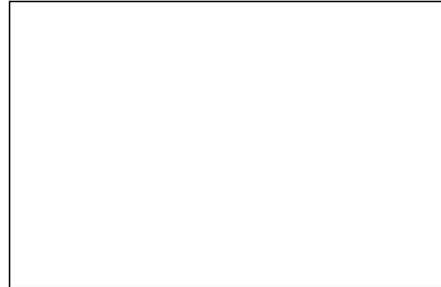
Vol

Renfort 2 ? {2}{W} {2}{W}, défaussez-vous de cette carte :  
Mettez deux marqueurs +1/+1 sur la créature ciblée.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheurs du front de l'orage {4}{W}



Créature : humain et soldat U

Vol

Quand les Chevaucheurs du front de l'orage arrivent sur le champ de bataille, renvoyez deux créatures que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire.

À chaque fois que les Chevaucheurs du front de l'orage ou qu'une autre créature est renvoyée dans votre main depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureuse à la fronde d'Orprairie {W}



Créature : sangami et soldat C  
 {W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équénaute du Conclave {4}{W}{W}



Créature : humain et soldat C  
 Convocation  
 Vol

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé céleste {2}{W}{W}



Créature : esprit U  
 Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)  
 Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)  
 Vol  
 Les autres créatures blanches gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde moustique {W}



Créature : sangami et soldat C  
 Initiative  
 Renfort 1 ? {1}{W} ({1}{W}), défaussez-vous de cette carte :  
 Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardeciel de Kemba {1}{W}{W}

Créature : chat et chevalier C

Vol

Quand le Gardeciel de Kemba arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse aux crochets kor {2}{W}

Créature : kor et soldat C

Quand la Maîtresse aux crochets kor arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître des catapultes {3}{W}{W}

Créature : humain et soldat R

Engagez cinq soldats dégagés que vous contrôlez : Exilez une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchale aguerrie {2}{W}{W}

Créature : humain et soldat U

À chaque fois que la Maréchale aguerrie attaque, vous pouvez engager une créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pêcheuse céleste kor {1}{W}



Créature : kor et soldat C

Vol

Quand la Pêcheuse céleste kor arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phalange du Conclave {4}{W}



Créature : humain et soldat C

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie ou un mana de la couleur de cette créature.)

Quand la Phalange du Conclave arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pêcheuse céleste kor {1}{W}



Créature : kor et soldat C

Vol

Quand la Pêcheuse céleste kor arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle loyale {W}



Créature : humain et soldat R

Quand la Sentinelle loyale bloque une créature, détruisez cette créature et la Sentinelle loyale.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétéran de l'infanterie {W} C



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

Salve de sel {3}{W}{W} U



Rituel U  
 Détruisez un permanent non-blanc ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance solaire {W} C



Rituel C  
 La Lance solaire inflige 3 blessures à une créature non-blanche ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Camp daru Terrain U



Terrain U  
 {T} : Ajoutez {C}.  
 {W}, {T} : Une créature Soldat ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clachan campagnard



Terrain R

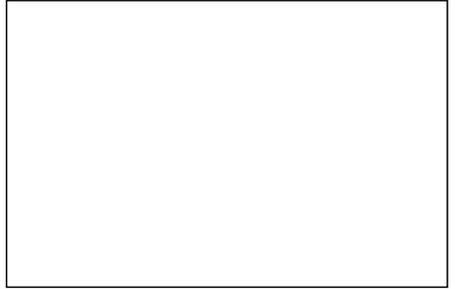
Au moment où le Clachan campagnard arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de sangami de votre main. Si vous ne le faites pas, le Clachan campagnard arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W}.

Renfort 1 ? {1}{W} ({{1}{W}}, défaussez-vous de cette carte : Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisée de Kabira



Terrain C

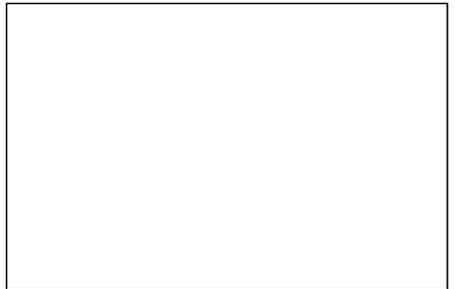
La Croisée de Kabira arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Croisée de Kabira arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

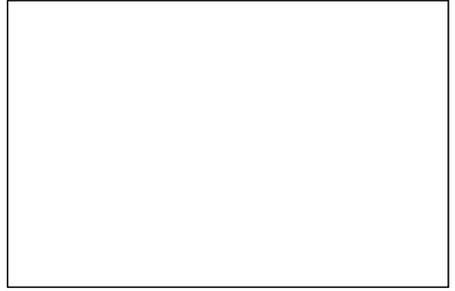


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

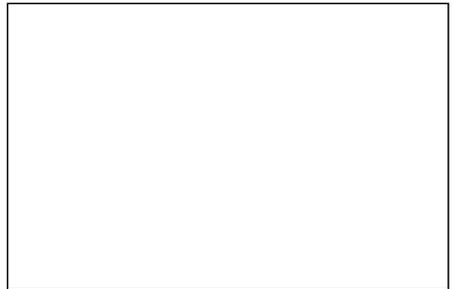


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

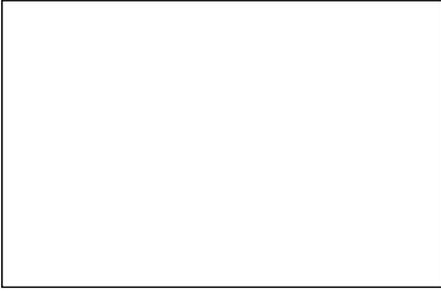


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

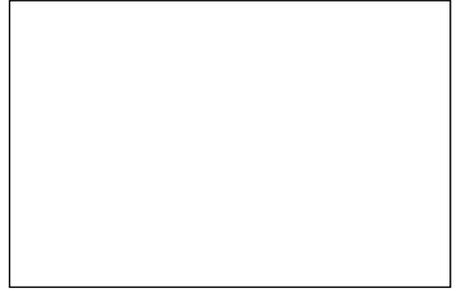


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

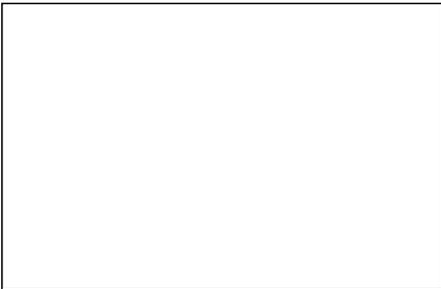


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

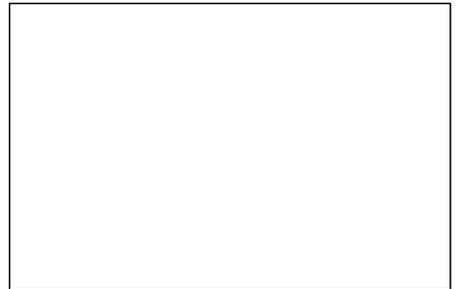


Terrain de base : plaine  
{W}

**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

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

Elsbeth, chevalière errante

{2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth

M

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

{+1} : Une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les artefacts, les créatures, les enchantements et les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible ».

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrière de rasoirs

{1}{W}

Éphémère

C

Le permanent ciblé que vous contrôlez acquiert la protection contre les artefacts ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abolition

{1}{W}{W}

Éphémère

U

Vous pouvez vous défausser d'une carte de plaine à la place de payer le coût de mana de ce sort.  
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Houle de courage

{3}{W}{W}

Éphémère

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.  
Renfort X ? {X}{W}{W} ({X}{W}{W}, défaussez-vous de cette carte : Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon aveuglant

{2}{W}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Engagez deux créatures ciblées.

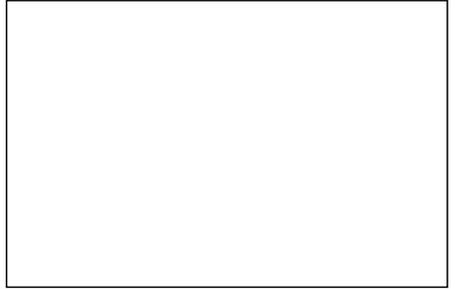
? Les créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement d'un joueur ciblé.

Union {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}



Éphémère

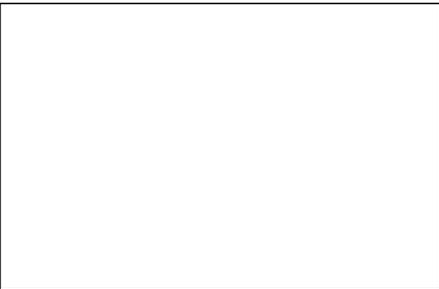
U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}



Éphémère

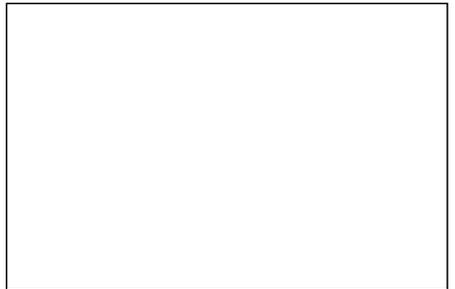
U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacré saut

{1}{W}



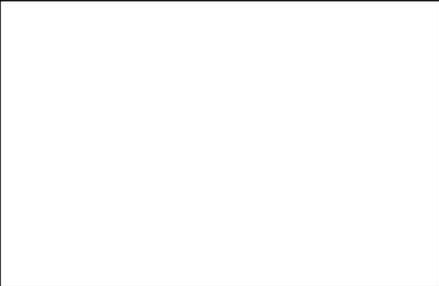
Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

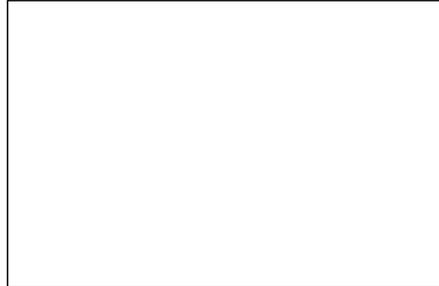
Sonner l'alerte {1}{W}



Éphémère C  
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

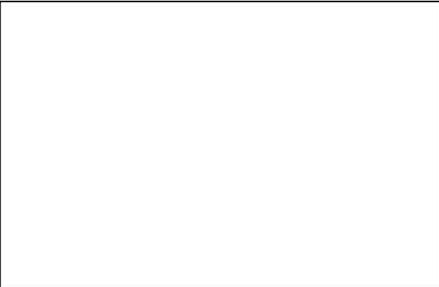
Croisade {W}{W}



Enchantement R  
Les créatures blanches gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

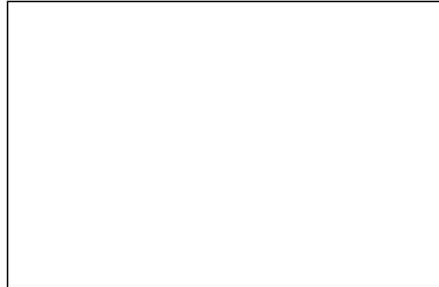
Sonner l'alerte {1}{W}



Éphémère C  
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyage vers le néant {1}{W}



Enchantement C  
Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.  
Quand le Voyage vers le néant quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

