

Akroma, ange de la Colère {5}{W}{W}{W}



Créature légendaire : ange **M**

Vol, initiative, vigilance, piétinement, célérité, protection contre le noir, protection contre le rouge

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avemain gardefaille {2}{W}



Créature : oiseau et rebelle et soldat **C**

Vol

Disparition 3 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, trois marqueurs « temps ». Au début de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permanent.)

Quand l'Avemain gardefaille arrive sur le champ de bataille ou qu'il le quitte, vous gagnez 2 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, ange de la Colère {5}{W}{W}{W}



Créature légendaire : ange **M**

Vol, initiative, vigilance, piétinement, célérité, protection contre le noir, protection contre le rouge

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avemain sage de guerre {3}{W}



Créature : oiseau et soldat **C**

Vol

<i>Seuil</i> ? Tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, l'Avemain sage de guerre gagne +1/+1 et a l'initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avemain sage de guerre {3}{W}



Créature : oiseau et soldat C

Vol

Seuil : ? Tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, l'Avemain sage de guerre gagne +1/+1 et a l'initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre daru {2}{W}{W}



Créature : humain et soldat U

Les sorts de soldats que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les créatures Soldat que vous contrôlez gagnent +1/+2.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier avemain {3}{W}{W}{W}



Créature : oiseau et soldat R

Vol

Les autres créatures Oiseau gagnent +1/+1.

Les autres créatures Soldat gagnent +1/+1.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre daru {2}{W}{W}



Créature : humain et soldat U

Les sorts de soldats que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les créatures Soldat que vous contrôlez gagnent +1/+2.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre daru {2}{W}{W}

Créature : humain et soldat U

Les sorts de soldats que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les créatures Soldat que vous contrôlez gagnent +1/+2.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier argenté {W}{W}

Créature : humain et chevalier U

Initiative, protection contre le rouge

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre daru {2}{W}{W}

Créature : humain et soldat U

Les sorts de soldats que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les créatures Soldat que vous contrôlez gagnent +1/+2.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier argenté {W}{W}

Créature : humain et chevalier U

Initiative, protection contre le rouge

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier argenté {W}{W}



Créature : humain et chevalier U
Initiative, protection contre le rouge

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de l'aube {W}{W}{W}{W}



Créature : élémental R
Vol
Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à l'Élémental de l'aube.

3/3

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

Éperonneur assaillant {4}{W}{W}



Créature : oiseau et soldat U
Vol
{1} : L'Éperonneur assaillant perd le vol jusqu'à la fin du tour.
Provocation

2/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros intrépide {2}{W}



Créature : humain et soldat R

{T} : Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libérateur avemain {2}{W}{W}



Créature : oiseau et soldat C

Vol

Mue {3}{W}

Quand le Libérateur avemain est retourné face visible, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libérateur avemain {2}{W}{W}



Créature : oiseau et soldat C

Vol

Mue {3}{W}

Quand le Libérateur avemain est retourné face visible, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des vents {3}{W}



Créature : esprit R

Vol

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des vents {3}{W}



Créature : esprit **R**

Vol

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rapaces du château {4}{W}



Créature : oiseau et soldat **C**

Vol

Tant que les Rapaces du château sont dégagés, ils gagnent +0/+2.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des vents {3}{W}



Créature : esprit **R**

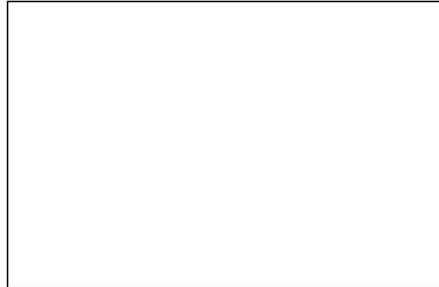
Vol

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suivants de l'Oracle {3}{W}



Créature : humain et soldat **R**

{T} : Toutes les blessures qui devraient, ce tour-ci, être infligées à une créature ciblée par une source de votre choix, sont infligées aux Suivants de l'Oracle à la place.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance solaire {W}



Rituel C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle de vie {3}{W}



Rituel U

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle de vie {3}{W}

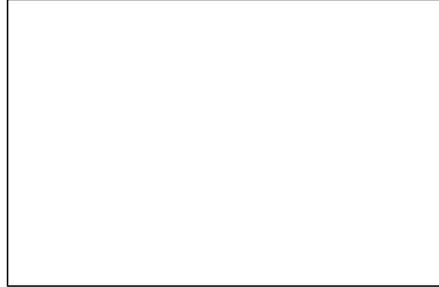


Rituel U

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle de vie {3}{W}



Rituel U

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle de vie

{3}{W}

Rituel

U

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Camp daru

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

Plaine

Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

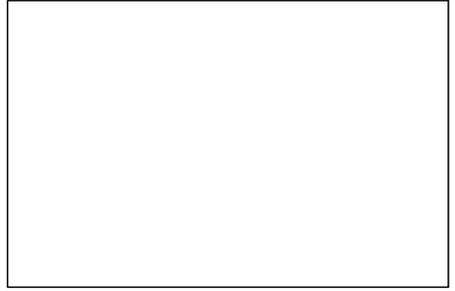


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

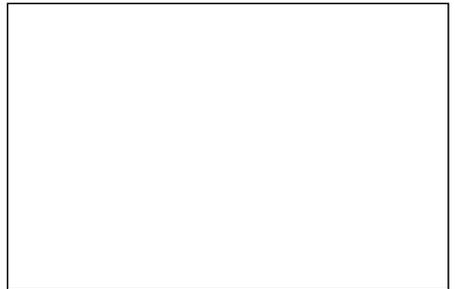


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

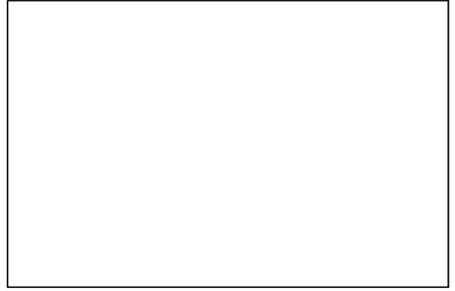


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

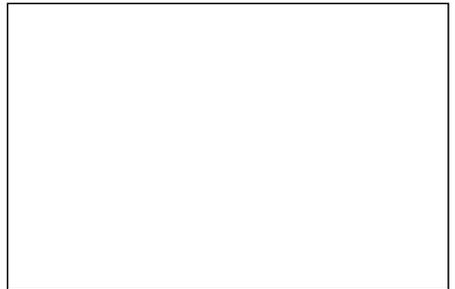


Terrain de base : plaine
{W}

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

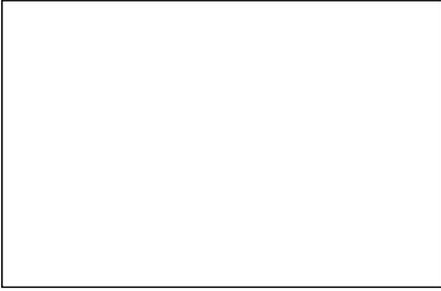


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

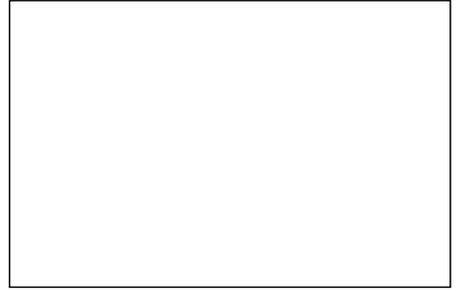


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

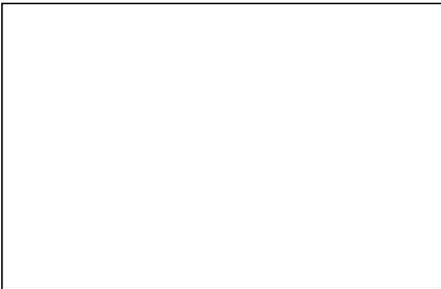


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

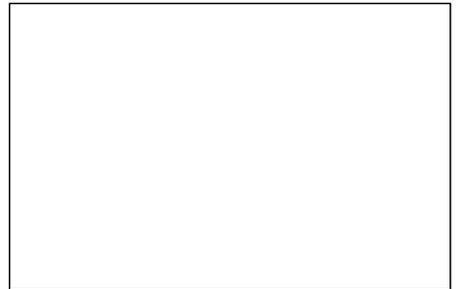


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vésuva



Terrain

R

Vous pouvez faire que Vésuva arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel terrain sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

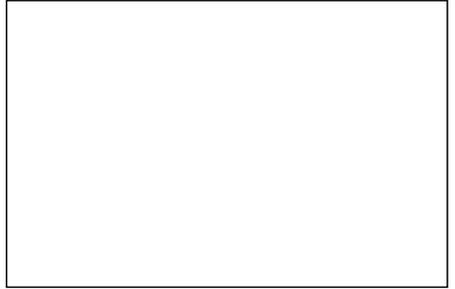
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panache de paradis

{4}



Artefact

U

Au moment où le Panache de paradis arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

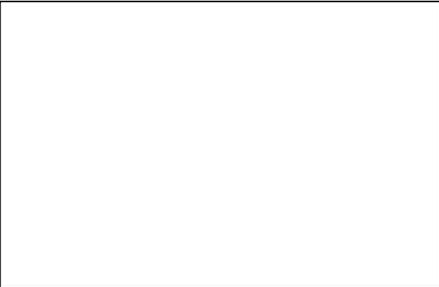
À chaque fois qu'un joueur lance un sort de la couleur choisie, vous pouvez gagner 1 point de vie.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

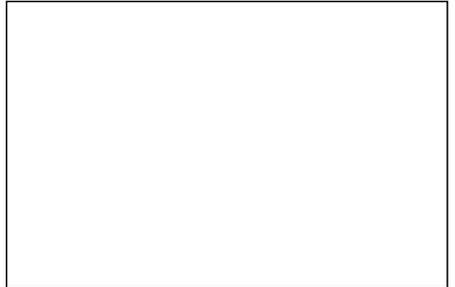
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte du dolmen

{2}



Artefact

R

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées aux créatures attaquantes que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démystification

{W}

Éphémère

C

Détruisez un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aurification

{2}{W}{W}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures, mettez sur elle un marqueur « or ».
Chaque créature avec un marqueur « or » sur elle est un Mur en plus de ses autres types et a le défenseur.
Quand l'Aurification quitte le champ de bataille, retirez tous les marqueurs « or » de toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrestation

{2}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Convalescence

{1}{W}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous avez 10 points de vie ou moins, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchevêtreuse {2}{W}{W}

Enchantement : aura U
Enchanter : créature
La créature enchantée peut bloquer n'importe quel nombre de créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incorporation {2}{W}

Enchantement R
Les créatures Soldat ont la vigilance.
{2}{W} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essor de l'espoir {4}{W}

Enchantement : aura C
Enchanter : créature
Quand l'Essor de l'espoir arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie. La créature enchantée a le vol.
{W} : Mettez l'Essor de l'espoir au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de l'Aube nouvelle {3}{W}

Enchantement R
À chaque fois qu'une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {1}{W}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

