

Guivre carnassière

{1}{G}

Créature : guivre

U

La Guivre carnassière arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci.

2/2

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

Guivre carnassière

{1}{G}

Créature : guivre

U

La Guivre carnassière arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci.

2/2

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

Auramancienne

{2}{W}

Créature : humain et sorcier

C

Quand l'Auramancienne arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'enchancement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buffle des champs de piliers

{3}{W}

Créature : buffle

C

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buffle des champs de piliers

{3}{W}

Créature : buffle

C

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buffle des champs de piliers

{3}{W}

Créature : buffle

C

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier capashen

{1}{W}

Créature : humain et chevalier

C

Initiative

{1}{W} : Le Chevalier capashen gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élus d'Ajani

{2}{W}{W}

Créature : chat et soldat

R

À chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chat. Si cet enchantement est une aura, vous pouvez l'attacher au jeton.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier capashen

{1}{W}

Créature : humain et chevalier

C

Initiative

{1}{W} : Le Chevalier capashen gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon chargeur

{3}{W}

Créature : griffon

C

Vol

À chaque fois que le Griffon chargeur attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de l'aube

{3}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

C

Vigilance

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse bannisseuse

{1}{W}{W}

Créature : humain et clerc

U

Quand la Prêtresse bannisseuse arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Prêtresse bannisseuse quitte le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de l'aube

{3}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

C

Vigilance

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse bannisseuse

{1}{W}{W}

Créature : humain et clerc

U

Quand la Prêtresse bannisseuse arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Prêtresse bannisseuse quitte le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relieur d'âmes {W}

Créature : humain et clerc C
{T} : Vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasse aux plus faibles {3}{G}

Rituel C
Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Cette créature se bat ensuite contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relieur d'âmes {W}

Créature : humain et clerc C
{T} : Vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



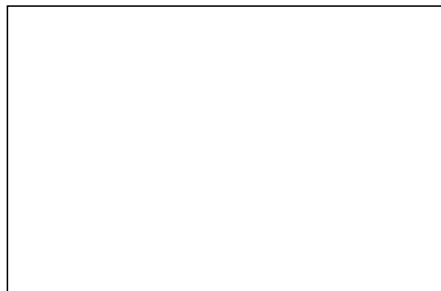
Terrain de base : forêt

C

{G}

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

C

{G}

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

C

{G}

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

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



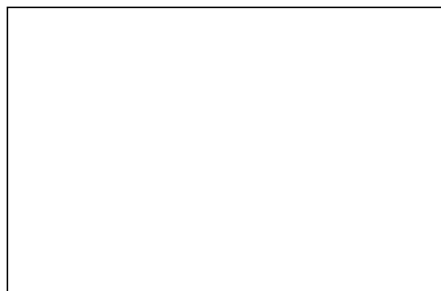
Terrain de base : plaine

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton du magus du soleil

{3}

Artefact

U

À chaque fois que vous lancez un sort blanc ou qu'une plaine arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assemblée des fidèles

{3}{W}

Éphémère

U

Le joueur ciblé gagne 2 points de vie pour chaque créature sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité

{1}

Artefact

U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Braver les éléments

{W}

Éphémère

U

Choisissez une couleur. Les créatures blanches que vous contrôlez acquièrent la protection contre la couleur choisie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Braver les éléments
{W}

Éphémère
U

Choisissez une couleur. Les créatures blanches que vous contrôlez acquièrent la protection contre la couleur choisie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fortifier
{2}{W}

Éphémère
C

Choisissez l'un ?

? Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

? Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fortifier
{2}{W}

Éphémère
C

Choisissez l'un ?

? Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

? Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peau de troll
{2}{G}

Enchantement : aura
C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a « {1}{G} : Régénérez cette créature ». (La prochaine fois que la créature devrait être détruite ce tour-ci, elle ne l'est pas. À la place, engagez-la, retirez-lui toutes ses blessures et retirez-la du combat.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peau de troll

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a « {1}{G} : Régénérez cette créature ». (La prochaine fois que la créature devrait être détruite ce tour-ci, elle ne l'est pas. À la place, engagez-la, retirez-lui toutes ses blessures et retirez-la du combat.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accord angélique

{3}{W}

Enchantement

U

Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné au moins 4 points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peau de troll

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a « {1}{G} : Régénérez cette créature ». (La prochaine fois que la créature devrait être détruite ce tour-ci, elle ne l'est pas. À la place, engagez-la, retirez-lui toutes ses blessures et retirez-la du combat.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur divine

{1}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand la Faveur divine arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

La créature enchantée gagne +1/+3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indestructibilité {3}{W}

Enchantement : aura R

Enchanter : permanent

Le permanent enchanté a l'indestructibilité. (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas ce permanent. Une créature avec l'indestructibilité ne peut pas être détruite par des blessures.)

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

Pacifisme {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

