

Capitaine inspiratrice {3}{W}



Créature : humain et chevalier C

Quand la Capitaine inspiratrice arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalerie vaillante {3}{W}



Créature : humain et chevalier C

Vigilance

Quand la Cavalerie vaillante arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine inspiratrice {3}{W}



Créature : humain et chevalier C

Quand la Capitaine inspiratrice arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalerie vaillante {3}{W}



Créature : humain et chevalier C

Vigilance

Quand la Cavalerie vaillante arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne de l'aube pérenne {1}{W}{W}



Créature : humain et soldat U

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à la Championne de l'aube pérenne.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursier pégase {2}{W}



Créature : pégase C

Vol

À chaque fois que le Coursier pégase attaque, une autre créature attaquante ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursier pégase {2}{W}



Créature : pégase C

Vol

À chaque fois que le Coursier pégase attaque, une autre créature attaquante ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flabellifère {W}



Créature : zombie C

{2}, {T}: Engagez une créature ciblée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flabellifère {W}

Créature : zombie C  
 {2}, {T}: Engagez une créature ciblée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Licorne de mesa {1}{W}

Créature : licorne C  
 Lien de vie

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Licorne de mesa {1}{W}

Créature : licorne C  
 Lien de vie

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal bénalien {W}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R  
 Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles {2}{W}



Créature : humain et soldat **R**

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtre nain {3}{W}



Créature : nain et clerc **C**

Quand le Prêtre nain 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

Prêtre nain {3}{W}



Créature : nain et clerc **C**

Quand le Prêtre nain 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

Secoureur aérien {1}{W}{W}



Créature : nain et soldat **U**

Vol, vigilance, lien de vie

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonneur de la milice {2}{W}



Créature : humain et soldat U

Vigilance

Quand le Clairon de la milice arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature de force intérieure ou égale à 2 parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonneur de la milice {2}{W}



Créature : humain et soldat U

Vigilance

Quand le Clairon de la milice arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature de force intérieure ou égale à 2 parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonneur de la milice {2}{W}



Créature : humain et soldat U

Vigilance

Quand le Clairon de la milice arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature de force intérieure ou égale à 2 parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Ange militant {3}{W}{W}



Créature : ange M

Vol, lien de vie

Quand l'Ange militant arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance égal au nombre d'adversaires que vous avez attaqué ce tour-ci.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel de la cavalerie

{3}{W}



Rituel

C

Créez deux jetons de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nova purificatrice

{3}{W}{W}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

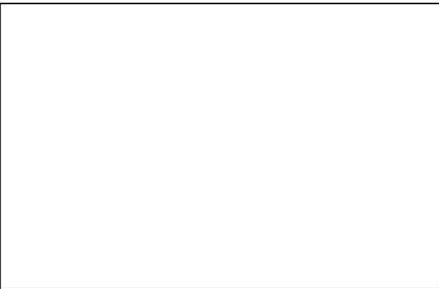
? Détruisez toutes les créatures.

? Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel de la cavalerie

{3}{W}



Rituel

C

Créez deux jetons de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

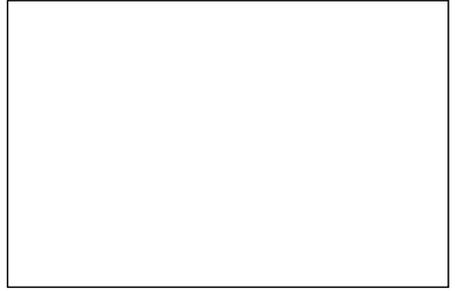


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

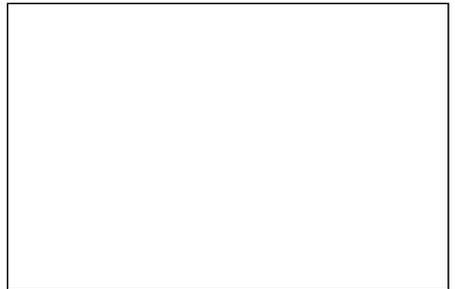


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

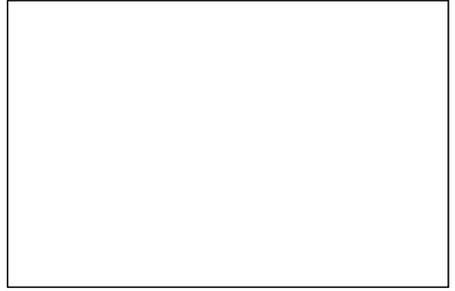


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

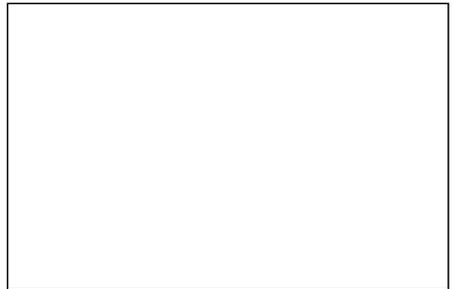


Terrain de base : plaine  
{W}

**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

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

Représaille brillante

{4}{W}

Éphémère

U

Détruisez une créature attaquante ciblée.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cage du hiéromancien

{3}{W}

Enchantement

U

Quand la Cage du hiéromancien arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Cage du hiéromancien quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représaille brillante

{4}{W}

Éphémère

U

Détruisez une créature attaquante ciblée.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liens lumineux

{2}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature  
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liens lumineux {2}{W}



Enchantement : aura C  
 Enchanter : créature  
 La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valeur chevaleresque {4}{W}



Enchantement : aura U  
 Enchanter : créature  
 Quand la Valeur chevaleresque arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.  
 La créature enchantée gagne +2/+2 et a la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

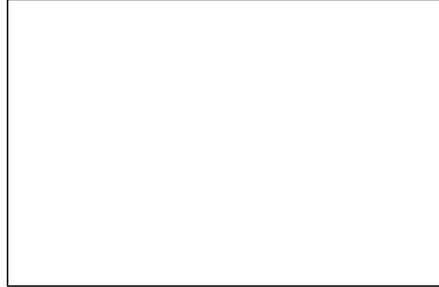
Observation constante {1}{W}{W}



Enchantement R  
 Les créatures non-jeton que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valeur chevaleresque {4}{W}



Enchantement : aura U  
 Enchanter : créature  
 Quand la Valeur chevaleresque arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.  
 La créature enchantée gagne +2/+2 et a la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

