Aspirante marcheciel {W}

Créature : vampire et soldat U

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
L'Aspirante marcheciel a le vol tant que vous avez l'agrément de la cité.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspirante marcheciel {W}

Créature : vampire et soldat U

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
L'Aspirante marcheciel a le vol tant que vous avez l'agrément de la cité.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspirante marcheciel {W}

Créature : vampire et soldat U

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
L'Aspirante marcheciel a le vol tant que vous avez l'agrément de la cité.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspirante marcheciel {W}

Créature : vampire et soldat U

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
L'Aspirante marcheciel a le vol tant que vous avez l'agrément de la cité.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'Adanto {1}{W}

Créature : vampire et soldat U

Tant que l'Avant-garde d'Adanto attaque, elle gagne +2/+0.

Payez 4 points de vie : L'Avant-garde d'Adanto acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du corps intrépide {W}

Créature : humain et chevalier U

Au moment où la Garde du corps intrépide arrive sur le champ de bataille, choisissez une autre créature que vous contrôlez.
Sacrifiez la Garde du corps intrépide : Une créature choisie acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'Adanto {1}{W}

Créature : vampire et soldat U

Tant que l'Avant-garde d'Adanto attaque, elle gagne +2/+0.

Payez 4 points de vie : L'Avant-garde d'Adanto acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du corps intrépide {W}

Créature : humain et chevalier U

Au moment où la Garde du corps intrépide arrive sur le champ de bataille, choisissez une autre créature que vous contrôlez.
Sacrifiez la Garde du corps intrépide : Une créature choisie acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du corps intrépide {W}

Créature : humain et chevalier U

Au moment où la Garde du corps intrépide arrive sur le champ de bataille, choisissez une autre créature que vous contrôlez.
Sacrifiez la Garde du corps intrépide : Une créature choisie acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loxodon vénéré {4}{W}

Créature : éléphant et clerc R

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.)
Quand le Loxodon vénéré arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qui l'a convoqué.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du corps intrépide {W}

Créature : humain et chevalier U

Au moment où la Garde du corps intrépide arrive sur le champ de bataille, choisissez une autre créature que vous contrôlez.
Sacrifiez la Garde du corps intrépide : Une créature choisie acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loxodon vénéré {4}{W}

Créature : éléphant et clerc R

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.)
Quand le Loxodon vénéré arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qui l'a convoqué.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loxodon vénéré {4}{W}

Créature : éléphant et clerc R

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.)
Quand le Loxodon vénéré arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qui l'a convoqué.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal bénalian {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

Loxodon vénéré {4}{W}

Créature : éléphant et clerc R

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.)
Quand le Loxodon vénéré arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qui l'a convoqué.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal bénalian {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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal bénalian {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

Percepteur de dîme {1}{W}

Créature : humain et soldat R

Pendant votre tour, les sorts que vos adversaires lancent coûtent {1} de plus à lancer et les capacités que vos adversaires activent coûtent {1} de plus à activer à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.
Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal bénalian {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

Percepteur de dîme {1}{W}

Créature : humain et soldat R

Pendant votre tour, les sorts que vos adversaires lancent coûtent {1} de plus à lancer et les capacités que vos adversaires activent coûtent {1} de plus à activer à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.
Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle retroussecorne {W}

Créature : dinosaure **C**

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
La Sentinelle retroussecorne gagne +3/+0 tant que vous avez l'agrément de la cité.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle retroussecorne {W}

Créature : dinosaure **C**

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
La Sentinelle retroussecorne gagne +3/+0 tant que vous avez l'agrément de la cité.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle retroussecorne {W}

Créature : dinosaure **C**

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
La Sentinelle retroussecorne gagne +3/+0 tant que vous avez l'agrément de la cité.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle retroussecorne {W}

Créature : dinosaure **C**

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
La Sentinelle retroussecorne gagne +3/+0 tant que vous avez l'agrément de la cité.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin au rabais {W}

Créature : humain **C**

Quand le Témoin au rabais meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin au rabais {W}

Créature : humain **C**

Quand le Témoin au rabais meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin au rabais {W}

Créature : humain **C**

Quand le Témoin au rabais meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin au rabais {W}

Créature : humain **C**

Quand le Témoin au rabais meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Formation inébranlable {2}{W}

Éphémère R

Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
<i>Addenda</i> ? Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, mettez un marqueur +1/+1 sur chacune de ces créatures et elles acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Formation inébranlable {2}{W}

Éphémère R

Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
<i>Addenda</i> ? Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, mettez un marqueur +1/+1 sur chacune de ces créatures et elles acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Formation inébranlable {2}{W}

Éphémère R

Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
<i>Addenda</i> ? Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, mettez un marqueur +1/+1 sur chacune de ces créatures et elles acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Débarquement de la Légion {W}

Enchantement légendaire R

Quand le Débarquement de la Légion arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.
Quand vous attaquez avec au moins trois créatures, transformez le Débarquement de la Légion.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Débarquement de la Légion {W}

Enchantement légendaire R

Quand le Débarquement de la Légion arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.
Quand vous attaquez avec au moins trois créatures, transformez le Débarquement de la Légion.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Débarquement de la Légion {W}

Enchantement légendaire R

Quand le Débarquement de la Légion arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.
Quand vous attaquez avec au moins trois créatures, transformez le Débarquement de la Légion.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Débarquement de la Légion {W}

Enchantement légendaire R

Quand le Débarquement de la Légion arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.
Quand vous attaquez avec au moins trois créatures, transformez le Débarquement de la Légion.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Histoire de Bénalia {1}{W}{W}

Enchantement : saga M

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I, II ? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Histoire de Bénalia {1}{W}{W}

Enchantement : saga M

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I, II ? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Histoire de Bénalia {1}{W}{W}

Enchantement : saga M

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I, II ? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Histoire de Bénalia {1}{W}{W}

Enchantement : saga M

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I, II ? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribunal du Conclave {3}{W}

Enchantement U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast