

Golem rugissant {3}



Créature-artefact : golem **C**

À chaque fois que le Golem rugissant attaque ou bloque, chaque joueur pioche une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine d'escouade {4}{W}



Créature : humain et soldat **C**

Vigilance

La Capitaine d'escouade arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle pour chaque autre créature que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine d'escouade {4}{W}



Créature : humain et soldat **C**

Vigilance

La Capitaine d'escouade arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle pour chaque autre créature que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de la relève {2}{W}{W}



Créature : kor et chevalier et allié **U**

Quand le Capitaine de la relève arrive sur le champ de bataille, soutenez 3. (Ciblez jusqu'à trois autres créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.)

3/2

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

Chantevie loxodon {5}{W}



Créature : éléphant et clerc R

Quand le Chantevie loxodon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire que votre total de points de vie devienne l'endurance totale des créatures que vous contrôlez.

{5}{W} : Le Chantevie loxodon acquiert +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant votre total de points de vie.

4/6

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

Entraveuse de fielleux {3}{W}



Créature : humain et soldat C

À chaque fois que l'Entraveuse de fielleux attaque, engagez une créature ciblée qu'un joueur défenseur contrôle.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entraveuse de fielleux {3}{W}



Créature : humain et soldat C

À chaque fois que l'Entraveuse de fielleux attaque, engagez une créature ciblée qu'un joueur défenseur contrôle.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Librelame topéenne {1}{W}



Créature : humain et soldat C

Vigilance

Réputation 1 (Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient réputée.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Irréguliers de Kyttheon {2}{W}{W}



Créature : humain et soldat R

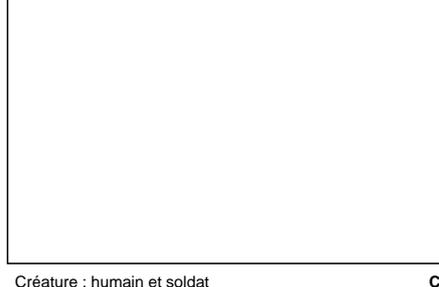
Réputation 1 (Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient réputée.)

{W}{W} : Engagez une créature ciblée.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Librelame topéenne {1}{W}



Créature : humain et soldat C

Vigilance

Réputation 1 (Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient réputée.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieutenant du consul {W}{W}



Créature : humain et soldat U

Initiative

Réputation 1 (Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient réputée.)

À chaque fois que le Lieutenant du consul attaque, s'il est réputé, les autres créatures attaquant que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patronne des Vaillants {3}{W}{W}



Créature : ange U

Vol

Quand la Patronne des Vaillants arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieutenant du consul {W}{W}



Créature : humain et soldat U

Initiative

Réputation 1 (Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient réputée.)

À chaque fois que le Lieutenant du consul attaque, s'il est réputé, les autres créatures attaquant que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patronne des Vaillants {3}{W}{W}



Créature : ange U

Vol

Quand la Patronne des Vaillants arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planeur des steppes {4}{W}



Créature : élémental U

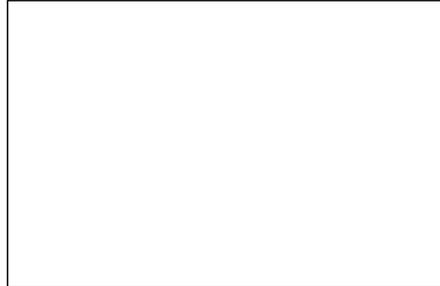
Vol, vigilance

{1}{W} : Une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert le vol et la vigilance jusqu'à la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelles tenace {2}{W}



Créature : humain et soldat C

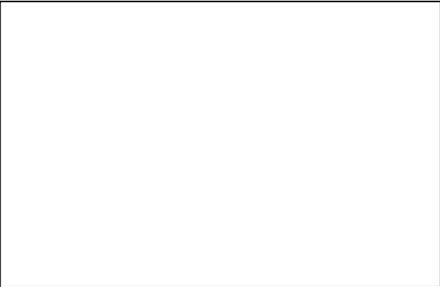
Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

Quand la Sentinelles tenace meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protecteur griffon {3}{W}



Créature : griffon C

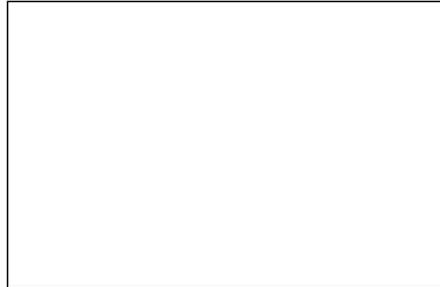
Vol

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Protecteur griffon gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelles tenace {2}{W}



Créature : humain et soldat C

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

Quand la Sentinelles tenace meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelles tenace {2}{W}

Créature : humain et soldat C

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)
 Quand la Sentinelle tenace meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zetalpa, Aube primordiale {6}{W}{W}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure R

Vol, double initiative, vigilance, piétinement, indestructible

4/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Séphara, lame du ciel {4}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange R

Vous pouvez payer {W} et engager quatre créatures avec le vol dégagées que vous contrôlez à la place de payer le coût de mana de ce sort.
 Vol, lien de vie
 Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez ont l'indestructible.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Félicar des hautes falaises {5}{W}{W}

Créature : chat et bête M

Vigilance
 Quand le Félicar des hautes falaises arrive sur le champ de bataille, pour chaque adversaire, choisissez une créature avec la force la plus élevée parmi les créatures que ce joueur contrôle. Détruisez ces créatures.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prendre sa vengeance

{1}{W}



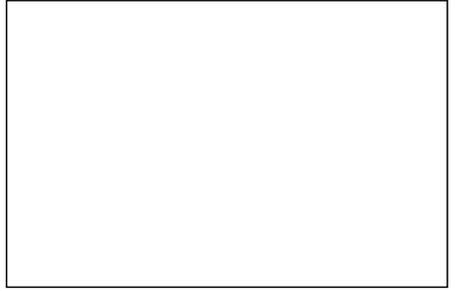
Rituel

C

Détruisez une créature engagée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



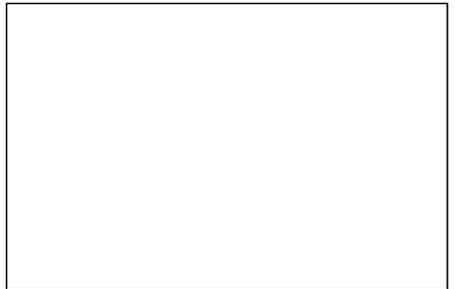
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

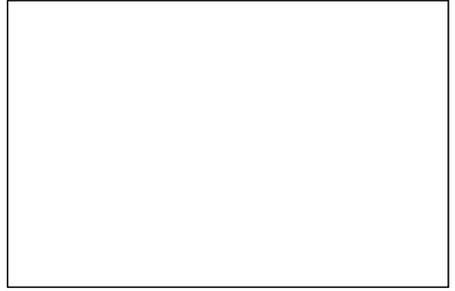


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

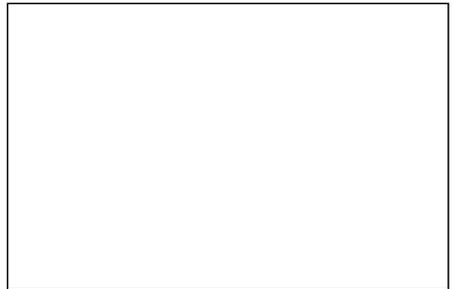


Terrain de base : plaine
{W}

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 **C**
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine **C**
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

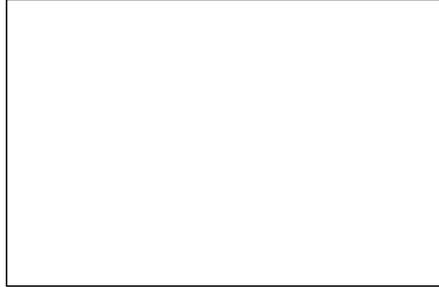
Plaine



Terrain de base : plaine **C**
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge inspirée **{2}{W}{W}**



Éphémère **C**
Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge inspirée

{2}{W}{W}



Éphémère

C

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

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

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

Sonner l'alerte {1}{W}



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

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

Sonner l'alerte {1}{W}



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

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

