

Archonte des étoiles descendantes {4}{W}{W}



Créature : archonte U

Vol

Quand l'Archonte des étoiles descendantes meurt, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chimère du point du jour {3}{W}{W}



Créature : chimère C

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant votre dévotion au blanc. (Chaque {W} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au blanc.)

Vol

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte des étoiles descendantes {4}{W}{W}



Créature : archonte U

Vol

Quand l'Archonte des étoiles descendantes meurt, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chimère du point du jour {3}{W}{W}



Créature : chimère C

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant votre dévotion au blanc. (Chaque {W} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au blanc.)

Vol

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chimère du point du jour {3}{W}{W}

Créature : chimère C

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant votre dévotion au blanc. (Chaque {W} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au blanc.)

Vol

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Daxos, béni par le soleil {W}{W}

Créature-enchantement légendaire : demi-dieu U

L'endurance de Daxos est égale à votre dévotion au blanc. (Chaque {W} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au blanc.)

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou meurt, vous gagnez 1 point de vie.

2/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chimère du point du jour {3}{W}{W}

Créature : chimère C

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant votre dévotion au blanc. (Chaque {W} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au blanc.)

Vol

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévôte d'Elspeth {2}{W}{W}

Créature : humain et soldat R

Quand la Dévôte d'Elspeth arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Elspeth, héroïne intrépide, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévôte d'Elspeth

{2}{W}{W}

Créature : humain et soldat

R

Quand la Dévôte d'Elspeth arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Elspeth, héroïne intrépide, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidolon de l'inspiration

{1}{W}{W}

Créature-enchantement : esprit

U

Au début du combat pendant votre tour, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidolon de l'inspiration

{1}{W}{W}

Créature-enchantement : esprit

U

Au début du combat pendant votre tour, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidolon de l'inspiration

{1}{W}{W}

Créature-enchantement : esprit

U

Au début du combat pendant votre tour, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héroïne des vents {3}{W}



Créature : humain et soldat U

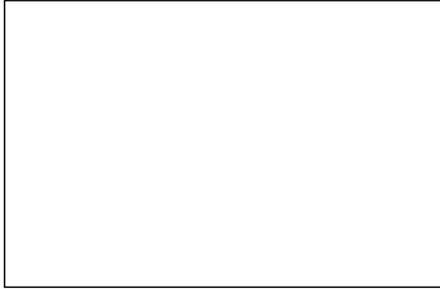
Vol

À chaque fois que vous lancez un sort qui cible l'Héroïne des vents, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hoplite baigné de soleil {1}{W}



Créature : humain et soldat C

Tant que c'est votre tour, l'Hoplite baigné de soleil a l'initiative.

L'Hoplite baigné de soleil gagne +1/+0 tant que vous contrôlez un planeswalker Elspeth.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héroïne des vents {3}{W}



Créature : humain et soldat U

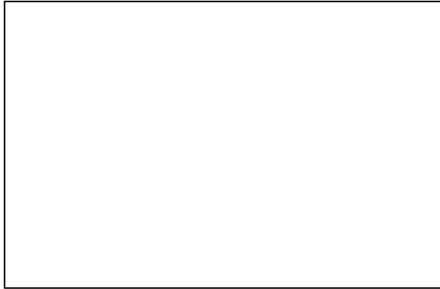
Vol

À chaque fois que vous lancez un sort qui cible l'Héroïne des vents, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hoplite baigné de soleil {1}{W}



Créature : humain et soldat C

Tant que c'est votre tour, l'Hoplite baigné de soleil a l'initiative.

L'Hoplite baigné de soleil gagne +1/+0 tant que vous contrôlez un planeswalker Elspeth.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hoplite baigné de soleil {1}{W}



Créature : humain et soldat C

Tant que c'est votre tour, l'Hoplite baigné de soleil a l'initiative.  
L'Hoplite baigné de soleil gagne +1/+0 tant que vous contrôlez un planeswalker Elspeth.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léonins de la bande perdue {1}{W}



Créature : chat et guerrier C

Quand les Léonins de la bande perdue meurent, exilez une carte ciblée depuis le cimetière d'un adversaire.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hoplite baigné de soleil {1}{W}



Créature : humain et soldat C

Tant que c'est votre tour, l'Hoplite baigné de soleil a l'initiative.  
L'Hoplite baigné de soleil gagne +1/+0 tant que vous contrôlez un planeswalker Elspeth.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léonins de la bande perdue {1}{W}



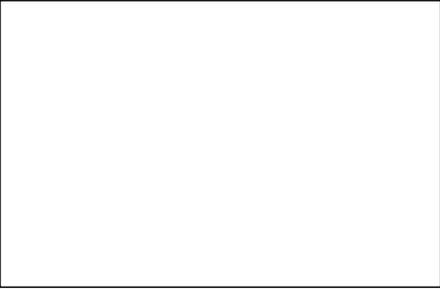
Créature : chat et guerrier C

Quand les Léonins de la bande perdue meurent, exilez une carte ciblée depuis le cimetière d'un adversaire.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léonins de la bande perdue {1}{W}



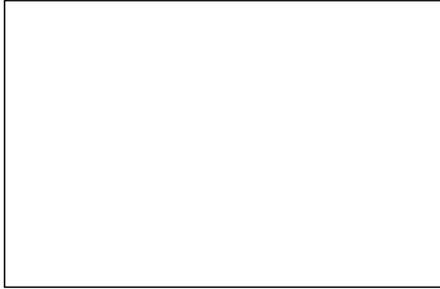
Créature : chat et guerrier C

Quand les Léonins de la bande perdue meurent, exilez une carte ciblée depuis le cimetière d'un adversaire.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taranika, vétérane akroenne {1}{W}{W}



Créature légendaire : humain et soldat R

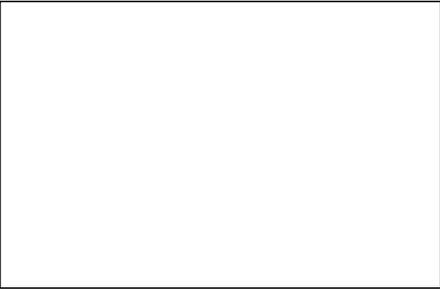
Vigilance

À chaque fois que Taranika, vétérane akroenne attaque, dégagez une autre créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, cette créature a une force et une endurance de base de 4/4 et acquiert l'indestructible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léonins de la bande perdue {1}{W}



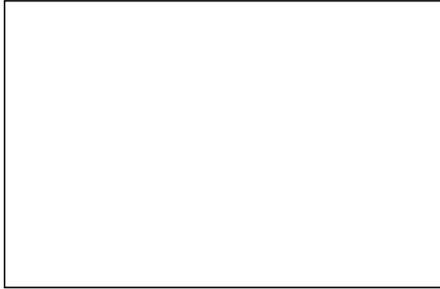
Créature : chat et guerrier C

Quand les Léonins de la bande perdue meurent, exilez une carte ciblée depuis le cimetière d'un adversaire.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

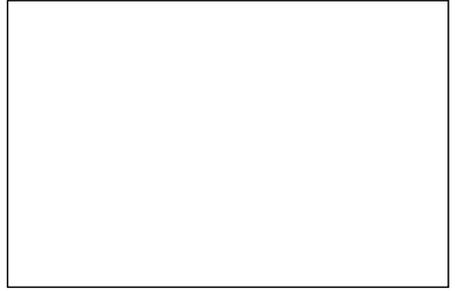


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

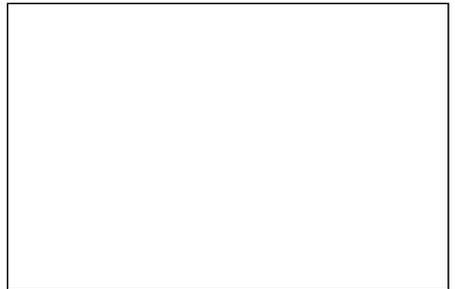


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

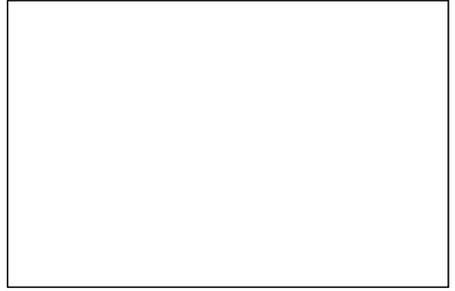


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

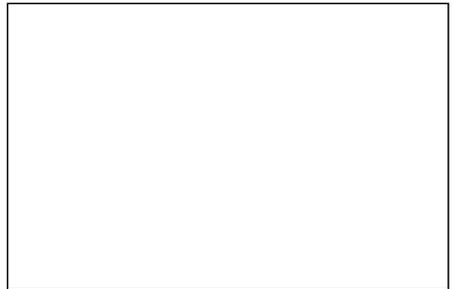


Terrain de base : plaine  
{W}

**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

Elspeth, héroïne intrépide

{2}{W}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth

M

{+2} : Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

{-2} : Cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Hoplite baigné de soleil et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

{-8} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le vol et gagnent +X/+X, X étant votre dévotion au blanc.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédition de Karametra

{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si c'est une créature enchantée ou une créature-enchantement, elle acquiert aussi la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédition de Karametra

{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si c'est une créature enchantée ou une créature-enchantement, elle acquiert aussi la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédition de Karametra

{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si c'est une créature enchantée ou une créature-enchantement, elle acquiert aussi la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tactiques de phalange

{1}{W}



Éphémère

U

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour. Chaque autre créature que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apathie effroyable

{2}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

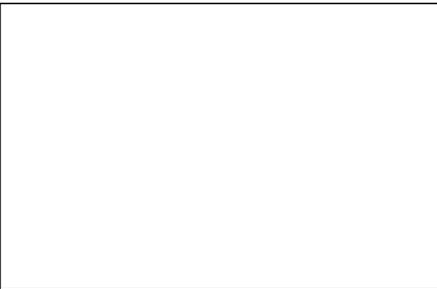
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

{2}{W} : Exilez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tactiques de phalange

{1}{W}



Éphémère

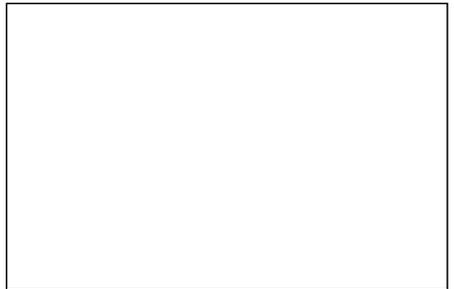
U

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour. Chaque autre créature que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apathie effroyable

{2}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

{2}{W} : Exilez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apathie effroyable

{2}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

{2}{W} : Exilez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté indomptable

{1}{W}

Enchantement : aura

C

Flash

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté indomptable

{1}{W}

Enchantement : aura

C

Flash

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté indomptable

{1}{W}

Enchantement : aura

C

Flash

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

