

Akroma, vision d'Ixidor

{5}{W}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol, initiative, vigilance, piétinement

Au début de chaque combat, jusqu'à la fin du tour, chaque autre créature que vous contrôlez gagne +1/+1 si elle a le vol, +1/+1 si elle a l'initiative, et ainsi de suite pour la double initiative, le contact mortel, la célérité, la défense talismanique, l'indestructible, le lien de vie, la menace, la protection, la portée, le piétinement, la vigilance et le partenariat.

Partenariat

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avacyn, ange de l'espoir

{5}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol, vigilance, indestructible

Les autres permanents que vous contrôlez ont l'indestructible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange de Thiune

{3}{W}{W}

Créature : ange

M

Vol, lien de vie

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier d'Orgeprairie

{W}{W}

Créature : sangami et chevalier

U

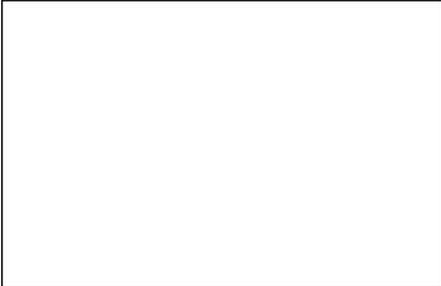
Initiative

Lien de vie (À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier d'Orgeprairie {W}{W}



Créature : sangami et chevalier U

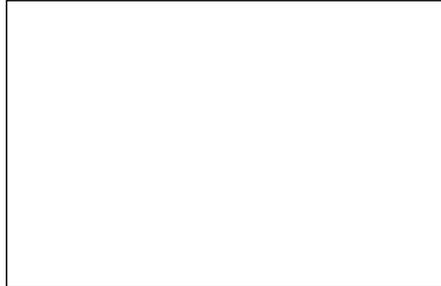
Initiative

Lien de vie (À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danitha Capashen, parangon {2}{W}



Créature légendaire : humain et chevalier U

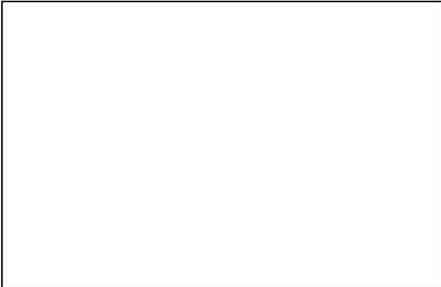
Initiative, vigilance, lien de vie

Les sorts d'aura et d'équipement que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier d'Orgeprairie {W}{W}



Créature : sangami et chevalier U

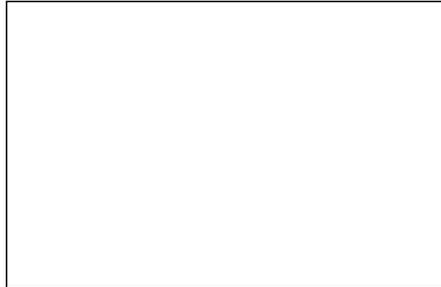
Initiative

Lien de vie (À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gisela, la Lame brisée {2}{W}{W}



Créature légendaire : ange et horreur M

Vol, initiative, lien de vie

Au début de votre étape de fin, si vous possédez et contrôlez à la fois Gisela, la Lame brisée et une créature appelée Bruna, la lumière pâissante, exilez-les, puis assimilez-les en Brisela, voix des cauchemars.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand abolisseur {W}{W}



Créature : humain et clerc **R**

Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer les capacités d'artefacts, de créatures ou d'enchantelements.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand abolisseur {W}{W}



Créature : humain et clerc **R**

Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer les capacités d'artefacts, de créatures ou d'enchantelements.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand abolisseur {W}{W}



Créature : humain et clerc **R**

Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer les capacités d'artefacts, de créatures ou d'enchantelements.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halvar, dieu de la Bataille {2}{W}{W}



Créature légendaire : dieu **M**

Les créatures que vous contrôlez qui sont enchantées ou équipées ont la double initiative.

Au début de chaque combat, vous pouvez attacher une aura ciblée ou un équipement ciblé attaché à une créature que vous contrôlez à une créature ciblée que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héliode, Souverain du soleil

{2}{W}



Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc est inférieure à cinq, Héliode n'est pas une créature.

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur une cible, créature ou enchantement, que vous contrôlez.

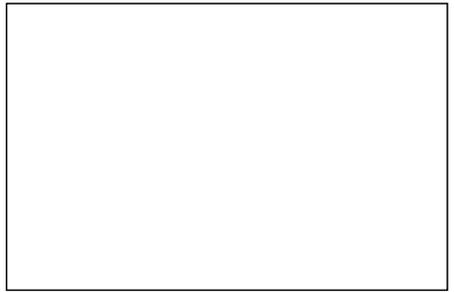
{1}{W} : Une autre créature ciblée acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kwende, fierté de Fêmeiref

{3}{W}



Créature légendaire : humain et chevalier

U

Double initiative

Les créatures avec l'initiative que vous contrôlez ont la double initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros intrépide

{2}{W}



Créature : humain et soldat

R

{T} : Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère des runes

{W}



Créature : humain et clerc

U

{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère des runes {W}



Créature : humain et clerc U

{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oketra la Loyale {3}{W}



Créature légendaire : dieu M

Double initiative, indestructible

Oketra la Loyale ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres créatures.

{3}{W} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Odric, maréchal lunarque {3}{W}



Créature légendaire : humain et soldat R

Au début de chaque combat, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour si une créature que vous contrôlez a l'initiative. C'est vrai aussi pour le vol, le contact mortel, la double initiative, la célérité, la défense talismanique, l'indestructible, le lien de vie, la menace, la portée, la furtivité, le piétinement et la vigilance.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctificateurs kor {2}{W}



Créature : kor et clerc C

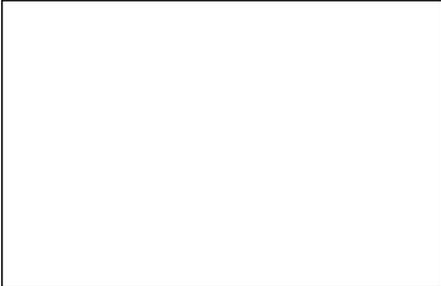
Kick {W} (Vous pouvez payer {W} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand les Sanctificateurs kor arrivent sur le champ de bataille, s'ils ont été kickés, détruisez l'artefact ou l'enchantement ciblé.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctificateurs kor {2}{W}



Créature : kor et clerc **C**

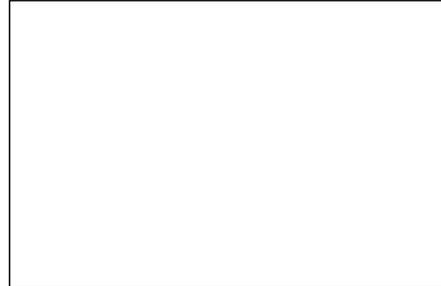
Kick {W} (Vous pouvez payer {W} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand les Sanctificateurs kor arrivent sur le champ de bataille, s'ils ont été kickés, détruisez l'artefact ou l'enchantement ciblé.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctificateurs kor {2}{W}



Créature : kor et clerc **C**

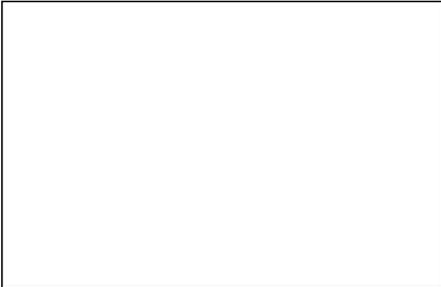
Kick {W} (Vous pouvez payer {W} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand les Sanctificateurs kor arrivent sur le champ de bataille, s'ils ont été kickés, détruisez l'artefact ou l'enchantement ciblé.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctificateurs kor {2}{W}



Créature : kor et clerc **C**

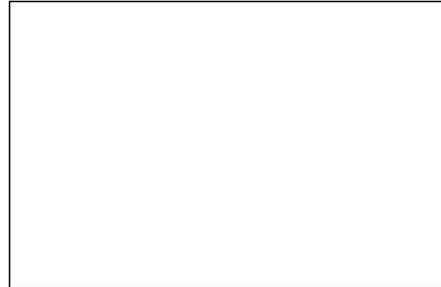
Kick {W} (Vous pouvez payer {W} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand les Sanctificateurs kor arrivent sur le champ de bataille, s'ils ont été kickés, détruisez l'artefact ou l'enchantement ciblé.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éméria, la Ruine Céleste



Terrain **R**

Éméria, la Ruine Céleste arrive sur le champ de bataille engagée.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins sept plaines, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière sur le champ de bataille.

{T} : Ajoutez {W}.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

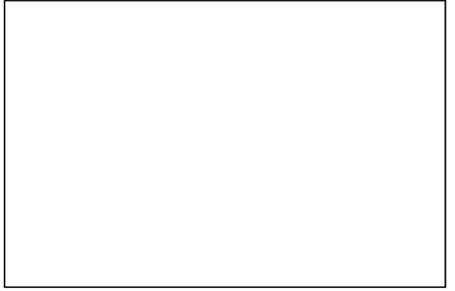
R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

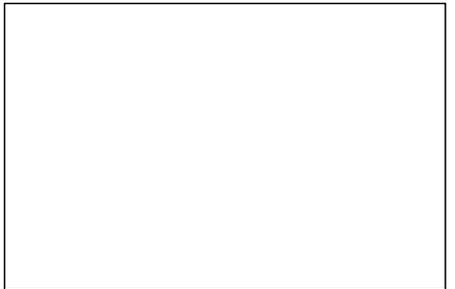
R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

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 **C**
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

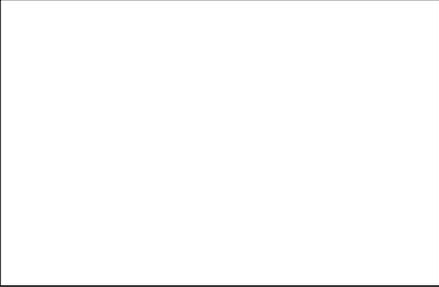
Plaine



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

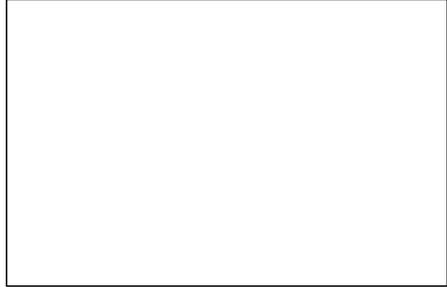
Plaine



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

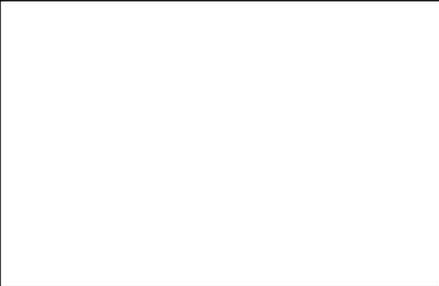
Lamenoire reforgée **{2}**



Artefact légendaire : équipement **R**
La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque terrain que vous contrôlez.
Équipement de créature légendaire {3}
Équipement {7}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaque de sombracier {3}

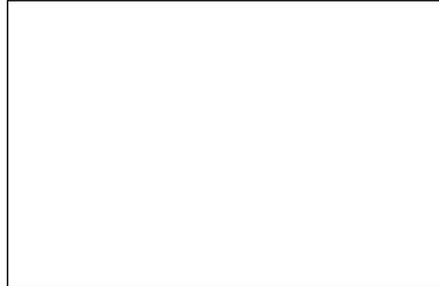


Artefact : équipement R

Indestructible
La créature équipée a l'indestructible.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, adversaire des tyrans {2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani M

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

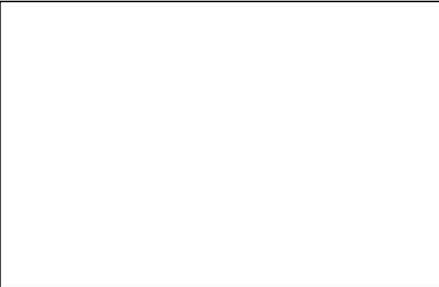
{-2} : Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Chat avec le lien de vie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du ciel {1}{W}{W}

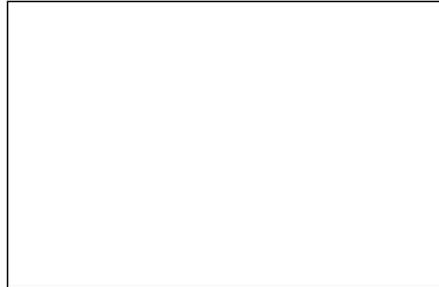


Artefact légendaire : équipement M

La créature équipée gagne +3/+3.
À chaque fois que la créature équipée bloque ou devient bloquée par au moins une créature, vous pouvez exiler de ces créatures.
Les adversaires ne peuvent pas lancer de cartes ayant le même nom que les cartes exilées par le Don du ciel.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basri Ket {1}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Basri M

{+1} : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Elle acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

{-2} : À chaque fois qu'au moins une créature non-jeton attaque ce tour-ci, créez autant de jetons de créature 1/1 blanche Soldat, engagés et attaquants.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat, puis mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon Lamenoire

{1}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Gideon **M**

Tant que c'est votre tour, Gideon Lamenoire est une créature 4/4 Humain et Soldat avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker.
Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à Gideon Lamenoire pendant votre tour.

{+1} : Jusqu'à une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert, selon votre choix, la vigilance, le lien de vie ou l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Exilez un permanent non-terrain ciblé.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière de la grâce

{1}{W}

Créature : humain et chevalier **U**

Initiative

Défense talismanique contre le noir (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts noirs ou de capacités noires que vos adversaires contrôlent.)

La Chevalière de la grâce gagne +1/+0 tant qu'un joueur contrôle un permanent noir.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sort bien mérité

{3}{W}

Éphémère **R**

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à vous et aux planeswalkers que vous contrôlez par des sources que vous ne contrôlez pas. Si les blessures d'une source créature sont prévenues de cette manière, le Sort bien mérité inflige autant de blessures à cette créature. Si les blessures d'une source non-créature sont prévenues de cette manière, le Sort bien mérité inflige autant de blessures au contrôleur de cette source.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière de la grâce

{1}{W}

Créature : humain et chevalier **U**

Initiative

Défense talismanique contre le noir (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts noirs ou de capacités noires que vos adversaires contrôlent.)

La Chevalière de la grâce gagne +1/+0 tant qu'un joueur contrôle un permanent noir.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

