Ange de grâcebataille {3}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'?il tourné vers le Ciel {1}{W}

Créature : humain et chevalier C

{3}{G} : Le Chevalier de l'?il tourné vers le ciel gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de chevalerie d'Éos {4}{W}

Créature : humain et chevalier R

Quand le Capitaine de chevalerie d'Éos arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.
{W}, sacrifiez un soldat : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'?il tourné vers le Ciel {1}{W}

Créature : humain et chevalier C

{3}{G} : Le Chevalier de l'?il tourné vers le ciel gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyer akrasan {W}

Créature : humain et soldat **C**

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon mordoré {W}

Créature : oiseau **C**

Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyer akrasan {W}

Créature : humain et soldat **C**

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon mordoré {W}

Créature : oiseau **C**

Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon sauvage {2}{W}

Créature : griffon C

Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin sigillé {W}{W}

Créature : humain et chevalier U

Initiative
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon sauvage {2}{W}

Créature : griffon C

Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigiles d'Akrasa {2}{W}

Créature : humain et soldat C

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigiles d'Akrasa {2}{W}

Créature : humain et soldat **C**

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intendant de Valéron {G}{W}

Créature : humain et druide et chevalier **C**

Vigilance
{T} : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avemain écumeur de vague {2}{G}{W}{U}

Créature : oiseau et soldat **C**

Vol
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intendant de Valéron {G}{W}

Créature : humain et druide et chevalier **C**

Vigilance
{T} : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine de guerre rhox {G}{W}{U}

Créature : rhinocéros et moine U

Lien de vie

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excommunication {2}{W}

Rituel C

Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine de guerre rhox {G}{W}{U}

Créature : rhinocéros et moine U

Lien de vie

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excommunication {2}{W}

Rituel C

Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baiser de l'Amesha {4}{W}{U}

Rituel U

Un joueur ciblé gagne 7 points de vie et pioche deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime

Terrain U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime

Terrain U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Bant

Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Bant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, de plaine ou d'île de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Bant

Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Bant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, de plaine ou d'île de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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

Oraison angélique {3}{W}

Enchantement **U**

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, vous pouvez engager une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

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

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