

Aéronaute kor

{W}{W}

Créature : kor et soldat

U

Kick {1}{W} (Vous pouvez payer {1}{W} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Vol

Quand l'Aéronaute kor arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, la créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aéronaute kor

{W}{W}

Créature : kor et soldat

U

Kick {1}{W} (Vous pouvez payer {1}{W} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Vol

Quand l'Aéronaute kor arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, la créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aéronaute kor

{W}{W}

Créature : kor et soldat

U

Kick {1}{W} (Vous pouvez payer {1}{W} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Vol

Quand l'Aéronaute kor arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, la créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aéronaute kor

{W}{W}

Créature : kor et soldat

U

Kick {1}{W} (Vous pouvez payer {1}{W} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Vol

Quand l'Aéronaute kor arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, la créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange pourfendeur

{3}{W}{W}

Créature : ange

M

Vol, initiative, lien de vie, protection contre les démons et protection contre les dragons

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'élite

{W}

Créature : humain et soldat

U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange pourfendeur

{3}{W}{W}

Créature : ange

M

Vol, initiative, lien de vie, protection contre les démons et protection contre les dragons

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'élite

{W}

Créature : humain et soldat

U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'élite

{W}

Créature : humain et soldat

U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin

{W}{W}

Créature : chat et chevalier

C

Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'élite

{W}

Créature : humain et soldat

U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin

{W}{W}

Créature : chat et chevalier

C

Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin
{W}{W}

Créature : chat et chevalier
C

Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étudiante de la guerre
{W}

Créature : humain et chevalier
R

Montée de niveau {W} ({W} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-6> Initiative (3/3)

[Niveau 7+> Double initiative (4/4)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin
{W}{W}

Créature : chat et chevalier
C

Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étudiante de la guerre
{W}

Créature : humain et chevalier
R

Montée de niveau {W} ({W} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-6> Initiative (3/3)

[Niveau 7+> Double initiative (4/4)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étudiante de la guerre
{W}

Créature : humain et chevalier

Montée de niveau {W} {W} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-6> Initiative (3/3)

[Niveau 7+> Double initiative (4/4)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héroïne de Fortcouteil
{2}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois que l'Héroïne de Fortcouteil attaque, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat, engagés et attaquants.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étudiante de la guerre
{W}

Créature : humain et chevalier

Montée de niveau {W} {W} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-6> Initiative (3/3)

[Niveau 7+> Double initiative (4/4)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héroïne de Fortcouteil
{2}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois que l'Héroïne de Fortcouteil attaque, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat, engagés et attaquants.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héroïne de Fortcotel
{2}{W}{W}

Créature : humain et chevalier
M

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois que l'Héroïne de Fortcotel attaque, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat, engagés et attaquants.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin des Accordeurs
{1}{W}

Créature : humain et chevalier
U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héroïne de Fortcotel
{2}{W}{W}

Créature : humain et chevalier
M

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois que l'Héroïne de Fortcotel attaque, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat, engagés et attaquants.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin des Accordeurs
{1}{W}

Créature : humain et chevalier
U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin des Accordeurs

{1}{W}

Créature : humain et chevalier

U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan solaire

{4}{W}{W}

Créature : géant

M

Vigilance

À chaque fois que le Titan solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin des Accordeurs

{1}{W}

Créature : humain et chevalier

U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan solaire

{4}{W}{W}

Créature : géant

M

Vigilance

À chaque fois que le Titan solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promesse du conquérant

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

Rituel

R

Kick {6} (Vous pouvez payer {6} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Créez six jetons de créature 1/1 blanche Kor et Soldat. Si ce sort a été kické, créez douze de ces jetons à la place.

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}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promesse du conquérant

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

Rituel

R

Kick {6} (Vous pouvez payer {6} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Créez six jetons de créature 1/1 blanche Kor et Soldat. Si ce sort a été kické, créez douze de ces jetons à la place.

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}.

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

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

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

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

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

Ajani Crinièredor
{2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani
M

{+1} : Vous gagnez 2 points de vie.

{-1} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature blanche Avatar avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale à votre total de points de vie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth Tirel
{3}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth
M

{+2} : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez

{-2} : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{-5} : Détruisez tous les autres permanents excepté les terrains et les jetons.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani Crinièredor
{2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani
M

{+1} : Vous gagnez 2 points de vie.

{-1} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature blanche Avatar avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale à votre total de points de vie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth Tirel
{3}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth
M

{+2} : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez

{-2} : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{-5} : Détruisez tous les autres permanents excepté les terrains et les jetons.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honneur des purs

{1}{W}

Enchantement

R

Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honneur des purs

{1}{W}

Enchantement

R

Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honneur des purs

{1}{W}

Enchantement

R

Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honneur des purs

{1}{W}

Enchantement

R

Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé mirran

{1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Double initiative, protection contre le noir et protection contre le vert

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé mirran

{1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Double initiative, protection contre le noir et protection contre le vert

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé mirran

{1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Double initiative, protection contre le noir et protection contre le vert

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé mirran

{1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Double initiative, protection contre le noir et protection contre le vert

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde-relique léonin

{W}{W}

Créature : chat et clerc

U

Quand le Garde-relique léonin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une cible, artefact ou enchantement.

Quand le Garde-relique léonin quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde-relique léonin

{W}{W}

Créature : chat et clerc

U

Quand le Garde-relique léonin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une cible, artefact ou enchantement.

Quand le Garde-relique léonin quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde-relique léonin

{W}{W}

Créature : chat et clerc

U

Quand le Garde-relique léonin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une cible, artefact ou enchantement.

Quand le Garde-relique léonin quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde-relique léonin

{W}{W}

Créature : chat et clerc

U

Quand le Garde-relique léonin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une cible, artefact ou enchantement.

Quand le Garde-relique léonin quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur de feu kor

{W}{W}

Créature : kor et soldat

U

Protection contre le rouge

À chaque fois qu'un joueur joue un sort rouge, vous pouvez gagner 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur de feu kor

{W}{W}

Créature : kor et soldat

U

Protection contre le rouge

À chaque fois qu'un joueur joue un sort rouge, vous pouvez gagner 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur de feu kor

{W}{W}

Créature : kor et soldat

U

Protection contre le rouge

À chaque fois qu'un joueur joue un sort rouge, vous pouvez gagner 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur de feu kor

{W}{W}

Créature : kor et soldat

U

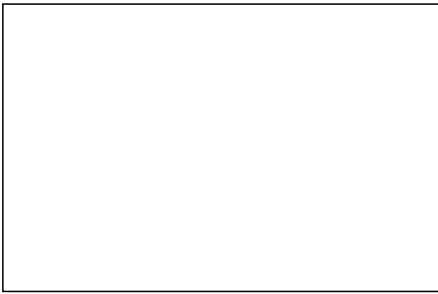
Protection contre le rouge

À chaque fois qu'un joueur joue un sort rouge, vous pouvez gagner 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zone de guerre contestée



Terrain

R

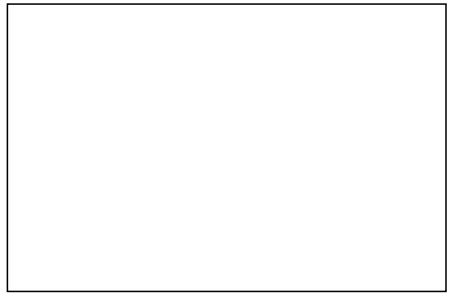
À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures de combat, le contrôleur de cette créature acquiert le contrôle de la Zone de guerre contestée.

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Les créatures attaquantes gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zone de guerre contestée



Terrain

R

À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures de combat, le contrôleur de cette créature acquiert le contrôle de la Zone de guerre contestée.

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Les créatures attaquantes gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zone de guerre contestée



Terrain

R

À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures de combat, le contrôleur de cette créature acquiert le contrôle de la Zone de guerre contestée.

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Les créatures attaquantes gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast