

Capitaine de circonscription

{W}{W}

Créature : humain et soldat

R

Initiative

À chaque fois que le Capitaine de circonscription inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de circonscription

{W}{W}

Créature : humain et soldat

R

Initiative

À chaque fois que le Capitaine de circonscription inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de circonscription

{W}{W}

Créature : humain et soldat

R

Initiative

À chaque fois que le Capitaine de circonscription inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de circonscription

{W}{W}

Créature : humain et soldat

R

Initiative

À chaque fois que le Capitaine de circonscription inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavaliers de Gavonie

{2}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Vigilance

Au moment où les Cavaliers de Gavonie arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les créatures Humain que vous contrôlez ont la protection contre les créatures du type choisi.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière accompagnée

{2}{W}

Créature : humain et chevalier

C

Initiative

Quand la Chevalière accompagnée arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de la paroisse

{W}

Créature : humain et soldat

R

À chaque fois qu'un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Champion de la paroisse.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière accompagnée

{2}{W}

Créature : humain et chevalier

C

Initiative

Quand la Chevalière accompagnée arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière accompagnée

{2}{W}

Créature : humain et chevalier

C

Initiative

Quand la Chevalière accompagnée arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guerre

{W}

Créature : oiseau

C

Vol

Le Faucon de guerre ne peut pas attaquer à moins que vous ne contrôliez un chevalier ou un soldat.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisée d'Odric

{2}{W}

Créature : humain et soldat

U

La force et l'endurance de la Croisée d'Odric sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchande de passereaux

{2}{W}

Créature : humain

C

Quand la Marchande de passereaux arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suivante de l'âme

{W}

Créature : humain et clerc

C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné

{W}

Créature : humain et soldat

C

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétéran de l'infanterie

{W}

Créature : humain et soldat

C

{T} : Une créature attaquante ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné

{W}

Créature : humain et soldat

C

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné

{W}

Créature : humain et soldat

C

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dalles de Trokair

Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W}.

Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

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



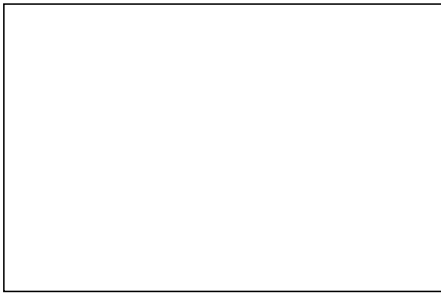
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

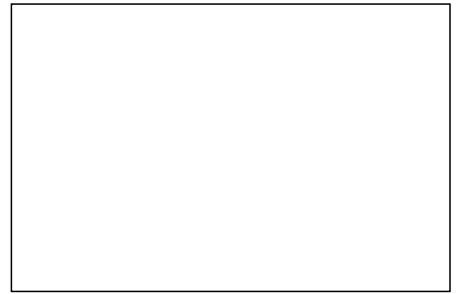


Terrain de base : plaine
{W}

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

Plaine



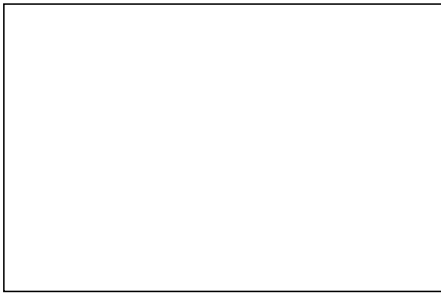
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



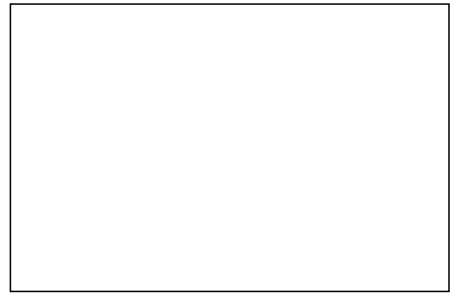
Terrain de base : plaine

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

Sceptre isochronique
{2}

Artefact
U

<>Empreinte</i> ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.
{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

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, meneur de la bande
{1}{W}{W}

Planeswalker : Ajani
M

{+1} : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

{-3} : Une créature ciblée acquiert le vol et la double initiative jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Créez X jetons de créature 2/2 blanche Chat, X étant 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

Elsbeth, chevalière errante
{2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth
M

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

{+1} : Une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les artefacts, les créatures, les enchantements et les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible ».

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Braver les éléments
{W}

Éphémère
U

Choisissez une couleur. Les créatures blanches que vous contrôlez acquièrent la protection contre la couleur choisie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Braver les éléments
{W}

Éphémère
U

Choisissez une couleur. Les créatures blanches que vous contrôlez acquièrent la protection contre la couleur choisie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Braver les éléments
{W}

Éphémère
U

Choisissez une couleur. Les créatures blanches que vous contrôlez acquièrent la protection contre la couleur choisie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silence{W}

ÉphémèreR
Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonner l'alerte{1}{W}

ÉphémèreC
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silence{W}

ÉphémèreR
Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonner l'alerte{1}{W}

ÉphémèreC
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

Pacifisme

{1}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

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

Pacifisme

{1}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible

{1}{W}

Enchantement

U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible

{1}{W}

Enchantement

U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible

{1}{W}

Enchantement

U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible

{1}{W}

Enchantement

U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

