

Ange de miséricorde
{4}{W}

Créature : ange
U

Vol

Quand l'Ange de miséricorde arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier bénalien
{2}{W}

Créature : humain et chevalier
C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de miséricorde
{4}{W}

Créature : ange
U

Vol

Quand l'Ange de miséricorde arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier bénalien
{2}{W}

Créature : humain et chevalier
C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cho-Manno, révolutionnaire
{2}{W}{W}

Créature légendaire : humain et rebelle
R

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à Cho-Manno, révolutionnaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde fantôme
{1}{W}

Créature : esprit
C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élu de l'Ancêtre
{5}{W}{W}

Créature : humain et clerc
U

Initiative
Quand l'Élu de l'Ancêtre arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon sauvage
{2}{W}

Créature : griffon
C

Vol

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

Jeune chevalier

{1}{W}

Créature : humain et chevalier

C

Initiative

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune chevalier

{1}{W}

Créature : humain et chevalier

C

Initiative

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine vénérable

{2}{W}

Créature : humain et moine et clerc

C

Quand le Moine vénérable arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique Ioxodon

{3}{W}{W}

Créature : éléphant et clerc

C

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille chassesciel

{2}{W}{W}

Créature : chat et chevalier

C

Vol, initiative

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique Ioxodon

{3}{W}{W}

Créature : éléphant et clerc

C

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille chassesciel

{2}{W}{W}

Créature : chat et chevalier

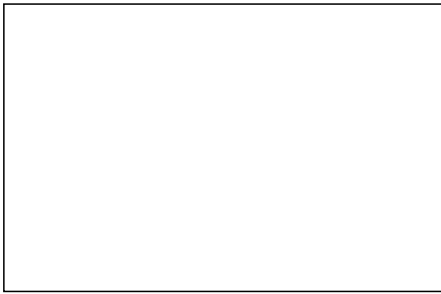
C

Vol, initiative

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



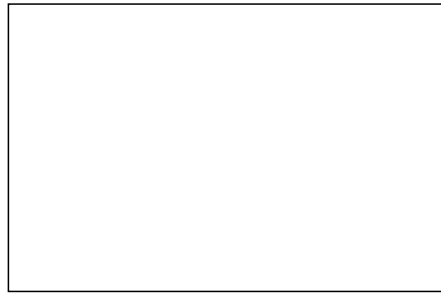
Terrain de base : plaine

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



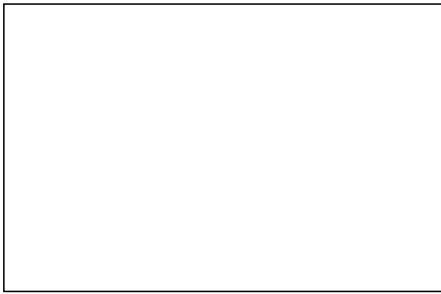
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



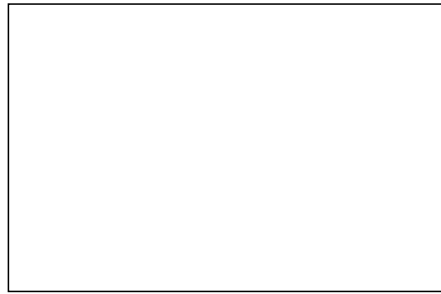
Terrain de base : plaine

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



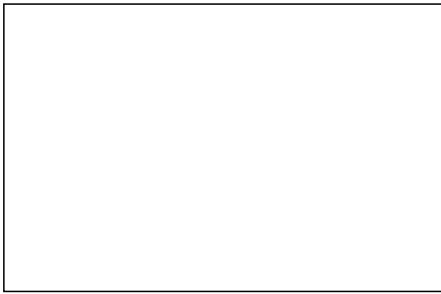
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



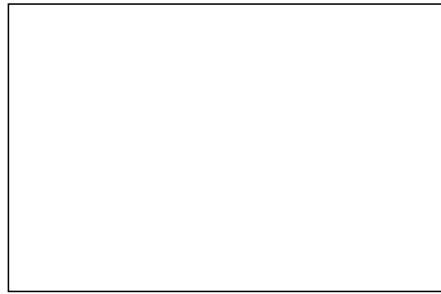
Terrain de base : plaine

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
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plume d'ange

{2}

Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulateur glacial

{4}

Artefact

U

{1}, {T} : Engagez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation

{W}

Éphémère

U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de Serra
{2}{W}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol et la vigilance.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme
{1}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme
{1}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paria
{2}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : creature

Toutes les blessures qui devraient vous être infligées sont infligées à la créature enchantée à la place.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

