

Ange solaire

{4}{W}{W}

Créature : ange

R

Vol

Quand l'Ange solaire arrive sur le champ de bataille, détruisez toutes les créatures engagées.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de chevalier

{1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Initiative

Les autres créatures Chevalier que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont l'indestructible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de chevalier

{1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Initiative

Les autres créatures Chevalier que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont l'indestructible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de chevalier

{1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Initiative

Les autres créatures Chevalier que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont l'indestructible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de chevalier{1}{W}{W}

Créature : humain et chevalierR
Initiative
Les autres créatures Chevalier que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont l'indestructible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin{W}{W}

Créature : chat et chevalierU
Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin{W}{W}

Créature : chat et chevalierU
Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin{W}{W}

Créature : chat et chevalierU
Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin

{W}{W}

Créature : chat et chevalier

U

Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier blanc

{W}{W}

Créature : humain et chevalier

U

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

Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de noir.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier blanc

{W}{W}

Créature : humain et chevalier

U

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

Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de noir.)

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

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

Héraut de la Victoire
{3}{W}{W}{W}

Créature : ange
R

Vol
À chaque fois que le Héraut de la Victoire attaque, les créatures attaquantes acquièrent le vol et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

4/4

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

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

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

Labyrinthe mystificateur



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Exilez une créature attaquante ciblée qu'un adversaire contrôle. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée, sous le contrôle de son propriétaire.

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

Labyrinthe mystificateur



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Exilez une créature attaquante ciblée qu'un adversaire contrôle. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée, sous le contrôle de son propriétaire.

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



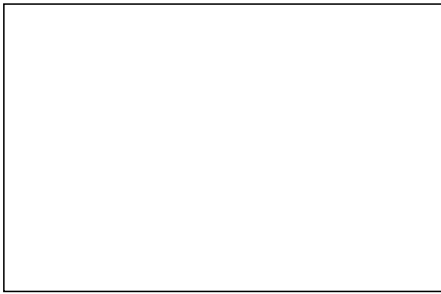
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



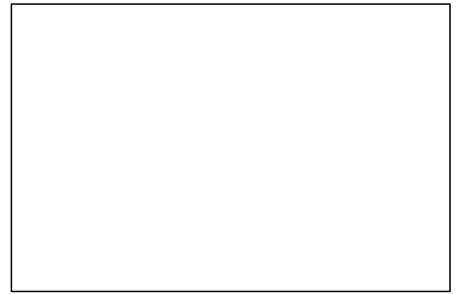
Terrain de base : plaine

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

Effigie fragile
{1}

Artefact
R

{4}, {T}, exilez l'Effigie fragile : Exilez une créature ciblée.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elsbeth 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.

6/

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

Gideon Jura
{3}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Gideon
M

+2: Pendant le prochain tour d'un adversaire ciblé, les créatures que ce joueur contrôle attaquent Gideon Jura si possible.

-2: Détruisez une créature engagée ciblée.

0: Jusqu'à la fin du tour, Gideon Jura devient une créature 6/6 Humain et Soldat qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumées étouffantes

{2}{W}

Éphémère

U

Mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature attaquante.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Blancsoleil

{X}{W}{W}{W}

Éphémère

R

Créez X jetons de créature 2/2 blanche Chat. Mélangez le Zénith de Blancsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumées étouffantes

{2}{W}

Éphémère

U

Mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature attaquante.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Blancsoleil

{X}{W}{W}{W}

Éphémère

R

Créez X jetons de créature 2/2 blanche Chat. Mélangez le Zénith de Blancsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension cuirassée

{3}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque plaine que vous contrôlez et elle a le vol.

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

Ascension cuirassée

{3}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque plaine que vous contrôlez et elle a le vol.

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

Voyage vers le néant

{1}{W}

Enchantement

C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.

Quand le Voyage vers le néant quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

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

Voyage vers le néant

{1}{W}

Enchantement

C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.

Quand le Voyage vers le néant quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

