Ange de la jubilation {1}{W}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
Les autres créatures non-noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les joueurs ne peuvent pas dépenser de points de vie ou sacrifier des créatures pour lancer des sorts ou activer des capacités.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la jubilation {1}{W}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
Les autres créatures non-noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les joueurs ne peuvent pas dépenser de points de vie ou sacrifier des créatures pour lancer des sorts ou activer des capacités.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la jubilation {1}{W}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
Les autres créatures non-noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les joueurs ne peuvent pas dépenser de points de vie ou sacrifier des créatures pour lancer des sorts ou activer des capacités.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la jubilation {1}{W}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
Les autres créatures non-noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les joueurs ne peuvent pas dépenser de points de vie ou sacrifier des créatures pour lancer des sorts ou activer des capacités.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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 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

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

Chasseciel léonin {W}{W}

Créature : chat et chevalier U

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

Chasseciel léonin {W}{W}

Créature : chat et chevalier U

Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier du Halo sacré {W}{W}

Créature : humain et rebelle et chevalier U

Débordement (À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)
Si le Chevalier du Halo sacré devait être détruit, régénérez-le. (Engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)
{2} : Le Chevalier du Halo sacré ne peut pas être régénéré ce tour-ci. Seuls vos adversaires peuvent activer cette capacité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier du Halo sacré {W}{W}

Créature : humain et rebelle et chevalier U

Débordement (À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)
Si le Chevalier du Halo sacré devait être détruit, régénérez-le. (Engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)
{2} : Le Chevalier du Halo sacré ne peut pas être régénéré ce tour-ci. Seuls vos adversaires peuvent activer cette capacité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier du Halo sacré {W}{W}

Créature : humain et rebelle et chevalier U

Débordement (À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)
Si le Chevalier du Halo sacré devait être détruit, régénérez-le. (Engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)
{2} : Le Chevalier du Halo sacré ne peut pas être régénéré ce tour-ci. Seuls vos adversaires peuvent activer cette capacité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier du Halo sacré {W}{W}

Créature : humain et rebelle et chevalier U

Débordement (À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)
Si le Chevalier du Halo sacré devait être détruit, régénérez-le. (Engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)
{2} : Le Chevalier du Halo sacré ne peut pas être régénéré ce tour-ci. Seuls vos adversaires peuvent activer cette capacité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin à la lame d'argent {1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que le Paladin à la lame d'argent est associé à une autre créature, les deux créatures ont la double initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin à la lame d'argent {1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que le Paladin à la lame d'argent est associé à une autre créature, les deux créatures ont la double initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin à la lame d'argent {1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que le Paladin à la lame d'argent est associé à une autre créature, les deux créatures ont la double initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin à la lame d'argent {1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que le Paladin à la lame d'argent est associé à une autre créature, les deux créatures ont la double initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli 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

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli 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

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli 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

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli 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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier argenté {W}{W}

Créature : humain et chevalier U

Initiative, protection contre le rouge

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier argenté {W}{W}

Créature : humain et chevalier U

Initiative, protection contre le rouge

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier argenté {W}{W}

Créature : humain et chevalier U

Initiative, protection contre le rouge

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier argenté {W}{W}

Créature : humain et chevalier U

Initiative, protection contre le rouge

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier d'Orgeprairie {W}{W}

Créature : sangami et chevalier U

Initiative
Lien de vie (À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier d'Orgeprairie {W}{W}

Créature : sangami et chevalier U

Initiative
Lien de vie (À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier d'Orgeprairie {W}{W}

Créature : sangami et chevalier U

Initiative
Lien de vie (À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier d'Orgeprairie {W}{W}

Créature : sangami et chevalier U

Initiative
Lien de vie (À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast