

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

Frère de bande d'Ajani {1}{W}



Créature : chat et soldat U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani {1}{W}



Créature : chat et soldat U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani {1}{W}



Créature : chat et soldat U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani {1}{W}



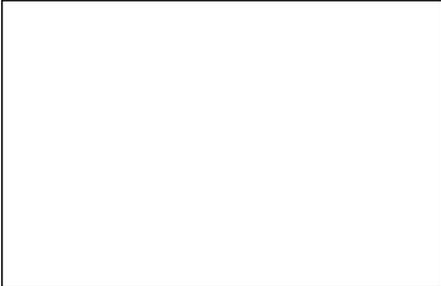
Créature : chat et soldat U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde des âmes {W}

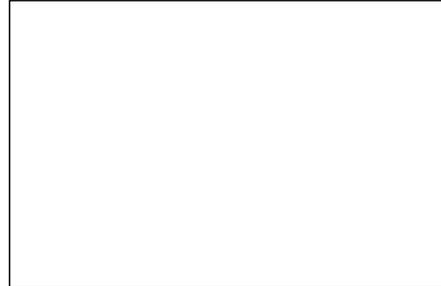


Créature : humain et clerc **C**
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde des âmes {W}

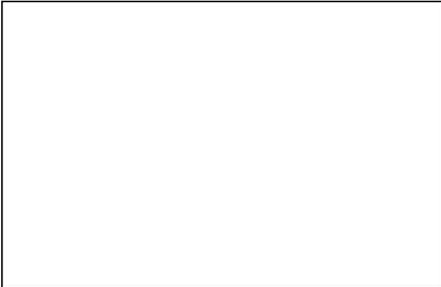


Créature : humain et clerc **C**
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde des âmes {W}

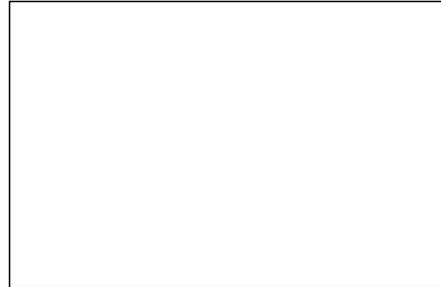


Créature : humain et clerc **C**
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde des âmes {W}



Créature : humain et clerc **C**
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Martyre aux sables {W}



Créature : humain et clerc C

{1}, révéléz X cartes blanches depuis votre main, sacrifiez la Martyre aux sables : Vous gagnez trois fois X points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Martyre aux sables {W}



Créature : humain et clerc C

{1}, révéléz X cartes blanches depuis votre main, sacrifiez la Martyre aux sables : Vous gagnez trois fois X points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Martyre aux sables {W}



Créature : humain et clerc C

{1}, révéléz X cartes blanches depuis votre main, sacrifiez la Martyre aux sables : Vous gagnez trois fois X points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Martyre aux sables {W}



Créature : humain et clerc C

{1}, révéléz X cartes blanches depuis votre main, sacrifiez la Martyre aux sables : Vous gagnez trois fois X points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serra en devenir {W}



Créature : humain et moine R

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Tant que vous avez au moins 30 points de vie, Serra en devenir gagne +5/+5 et a le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serra en devenir {W}



Créature : humain et moine R

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Tant que vous avez au moins 30 points de vie, Serra en devenir gagne +5/+5 et a le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serra en devenir {W}



Créature : humain et moine R

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Tant que vous avez au moins 30 points de vie, Serra en devenir gagne +5/+5 et a le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serra en devenir {W}



Créature : humain et moine R

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Tant que vous avez au moins 30 points de vie, Serra en devenir gagne +5/+5 et a le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suivante de l'âme {W}



Créature : humain et clerc U

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

Suivante de l'âme {W}



Créature : humain et clerc U

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

Suivante de l'âme {W}



Créature : humain et clerc U

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

Suivante de l'âme {W}



Créature : humain et clerc U

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

Athréos, dieu du Passage

{1}{W}{B}



Créature-enchantement légendaire : dieu **M**

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc et au noir est inférieure à sept, Athréos n'est pas une créature.

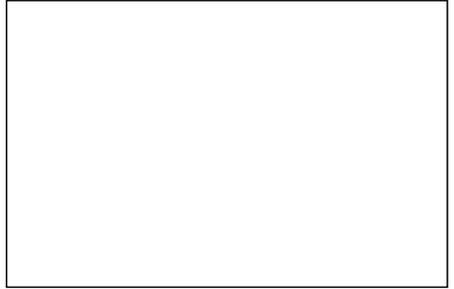
À chaque fois qu'une autre créature que vous possédez meurt, renvoyez-la dans votre main à moins qu'un adversaire ciblé ne paie 3 points de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Athréos, dieu du Passage

{1}{W}{B}



Créature-enchantement légendaire : dieu **M**

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc et au noir est inférieure à sept, Athréos n'est pas une créature.

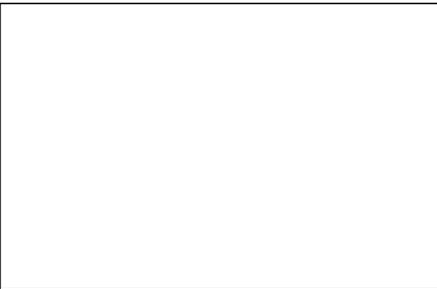
À chaque fois qu'une autre créature que vous possédez meurt, renvoyez-la dans votre main à moins qu'un adversaire ciblé ne paie 3 points de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Athréos, dieu du Passage

{1}{W}{B}



Créature-enchantement légendaire : dieu **M**

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc et au noir est inférieure à sept, Athréos n'est pas une créature.

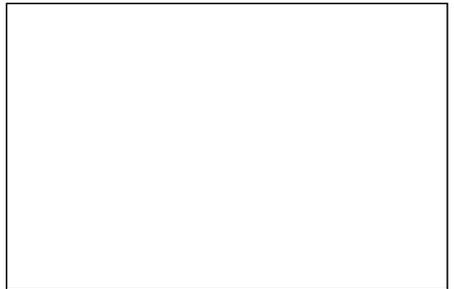
À chaque fois qu'une autre créature que vous possédez meurt, renvoyez-la dans votre main à moins qu'un adversaire ciblé ne paie 3 points de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servitude immortelle

{X}{WB}{WB}{WB}



Rituel **R**

Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, chaque carte de créature avec une valeur de mana de X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servitude immortelle

{X}{WB}{WB}{WB}

Rituel

R

Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, chaque carte de créature avec une valeur de mana de X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée

Terrain

R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servitude immortelle

{X}{WB}{WB}{WB}

Rituel

R

Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, chaque carte de créature avec une valeur de mana de X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée

Terrain

R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



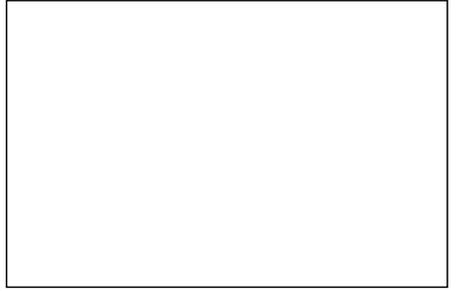
Terrain

R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



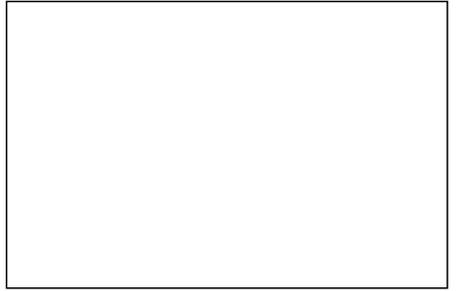
Terrain

R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



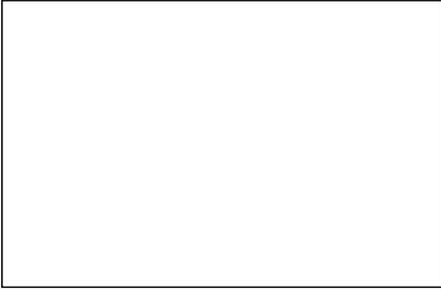
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

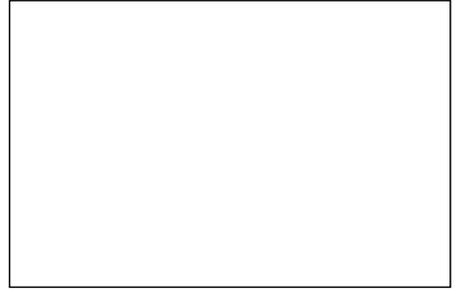


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

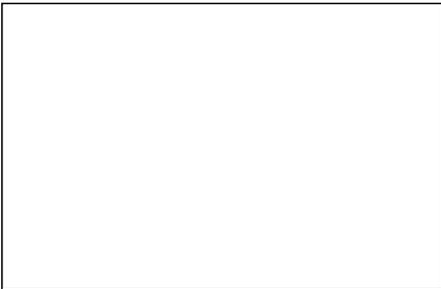


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

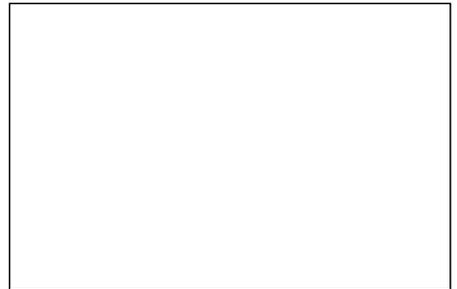


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

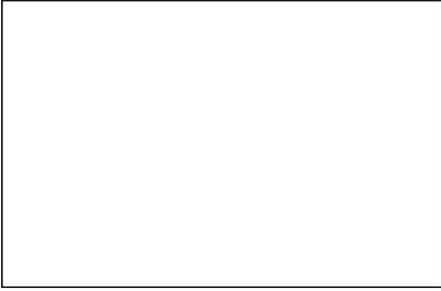


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

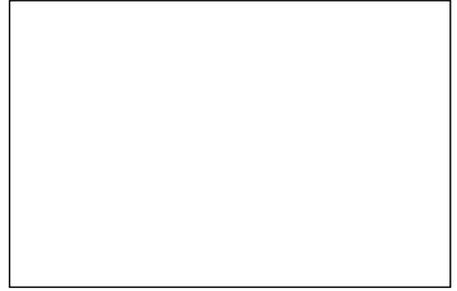


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

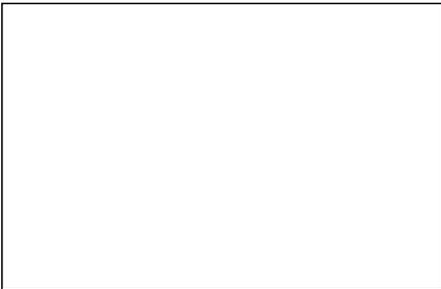


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

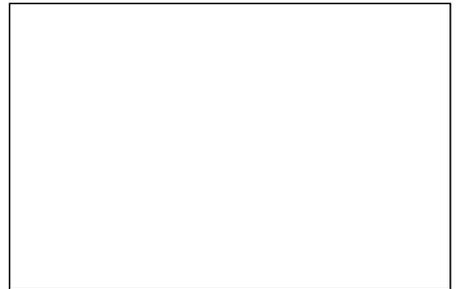


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

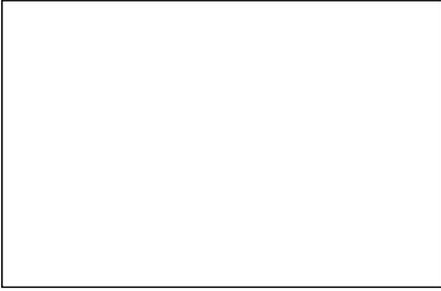


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

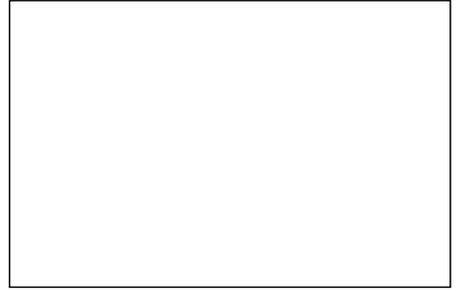


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

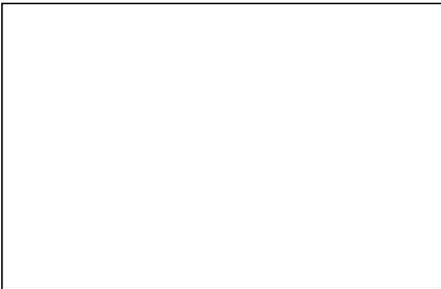


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

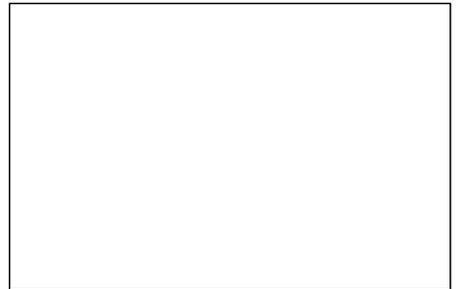


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

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

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

