


Jument du diamant {2}




Créature-artefact : cheval U

Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
À chaque fois que vous lancez un sort de la couleur choisie, vous gagnez 1 point de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange resplendissant {1}{W}{W}



Créature : ange M


Vol

Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné au moins 5 points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance.
{3}{W}{W}{W} : Jusqu'à la fin du tour, l'Ange resplendissant gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jument du diamant {2}




Créature-artefact : cheval U

Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
À chaque fois que vous lancez un sort de la couleur choisie, vous gagnez 1 point de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange resplendissant {1}{W}{W}



Créature : ange M

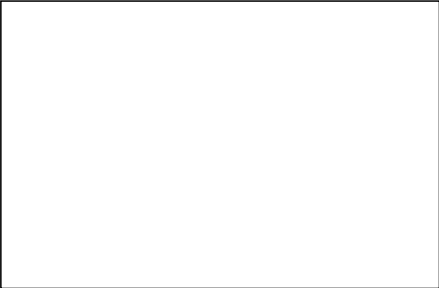
Vol

Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné au moins 5 points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance.
{3}{W}{W}{W} : Jusqu'à la fin du tour, l'Ange resplendissant gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière de la grâce {1}{W}



Créature : humain et chevalier U

Initiative

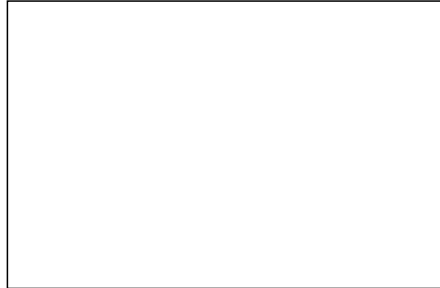
Défense talismanique contre le noir (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts noirs ou de capacités noires que vos adversaires contrôlent.)

La Chevalière de la grâce gagne +1/+0 tant qu'un joueur contrôle un permanent noir.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière valeureuse {3}{W}



Créature : humain et chevalier R


Les autres chevaliers que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{3}{W}{W} : Les chevaliers que vous contrôlez acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière de la grâce {1}{W}



Créature : humain et chevalier U

Initiative


Défense talismanique contre le noir (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts noirs ou de capacités noires que vos adversaires contrôlent.)

La Chevalière de la grâce gagne +1/+0 tant qu'un joueur contrôle un permanent noir.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière valeureuse {3}{W}



Créature : humain et chevalier R

Les autres chevaliers que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{3}{W}{W} : Les chevaliers que vous contrôlez acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière valeureuse {3}{W}

Créature : humain et chevalier R

Les autres chevaliers que vous contrôlez gagnent +1/+1.
 {3}{W}{W} : Les chevaliers que vous contrôlez acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danitha Capashen, parangon {2}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier U

Initiative, vigilance, lien de vie
 Les sorts d'aura et d'équipement que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danitha Capashen, parangon {2}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier U

Initiative, vigilance, lien de vie
 Les sorts d'aura et d'équipement que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

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

Lyra Aubevenant {3}{W}{W}

Créature légendaire : ange M

Vol
Initiative

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Les autres anges que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le lien de vie.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lyra Aubevenant {3}{W}{W}

Créature légendaire : ange M

Vol
Initiative

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Les autres anges que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le lien de vie.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal bénalien {W}{W}{W}

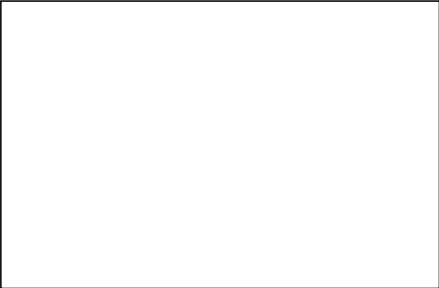
Créature : humain et chevalier R

Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal bénalien {W}{W}{W}

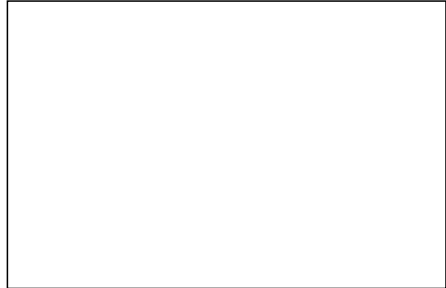


Créature : humain et chevalier R
Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles {2}{W}




Créature : humain et soldat R
À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal bénalien {W}{W}{W}




Créature : humain et chevalier R
Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles {2}{W}




Créature : humain et soldat R
À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shalai, Voix de l'abondance {3}{W}



Créature légendaire : ange R

Vol


Vous, les planeswalkers que vous contrôlez et les autres créatures que vous contrôlez avez la défense talismanique.

{4}{G}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shalai, Voix de l'abondance {3}{W}



Créature légendaire : ange R

Vol

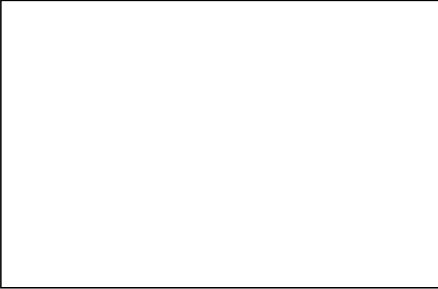
Vous, les planeswalkers que vous contrôlez et les autres créatures que vous contrôlez avez la défense talismanique.

{4}{G}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shalai, Voix de l'abondance {3}{W}



Créature légendaire : ange R

Vol

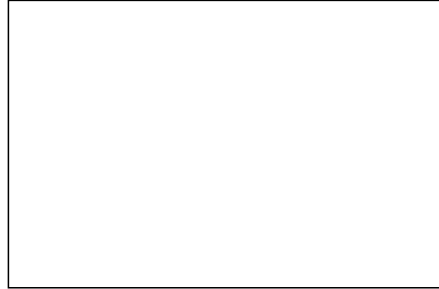
Vous, les planeswalkers que vous contrôlez et les autres créatures que vous contrôlez avez la défense talismanique.

{4}{G}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial à la gloire



Terrain U

Le Mémorial à la gloire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W}.

{3}{W}, {T}, sacrifiez le Mémorial à la gloire : Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

3/4

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

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

Épée sigillée de Valéron

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+0, a la vigilance et est un chevalier en plus de ses autres types.

À chaque fois que la créature équipée attaque, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance, attaquant.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée sigillée de Valéron

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+0, a la vigilance et est un chevalier en plus de ses autres types.

À chaque fois que la créature équipée attaque, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance, attaquant.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée sigillée de Valéron

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+0, a la vigilance et est un chevalier en plus de ses autres types.

À chaque fois que la créature équipée attaque, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance, attaquant.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prise de position

{2}{W}

Éphémère

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prise de position

{2}{W}



Éphémère

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Histoire de Bénalia

{1}{W}{W}



Enchantement : saga

M

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ».
Sacrifiez après III.)

I, II ? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

III ? Les chevaliers que vous contrôlez gagnent +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prise de position

{2}{W}



Éphémère

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Histoire de Bénalia

{1}{W}{W}



Enchantement : saga

M


(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ».
Sacrifiez après III.)

I, II ? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

III ? Les chevaliers que vous contrôlez gagnent +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceller {1}{W}




Enchantement U

Flash

Quand Sceller arrive sur le champ de bataille, exilez une créature engagée ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que Sceller quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceller {1}{W}



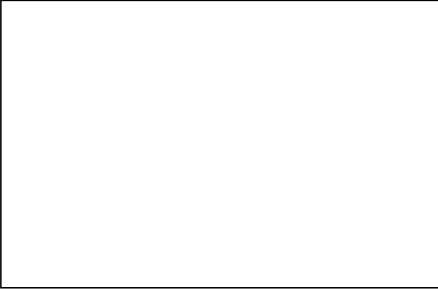
Enchantement U

Flash

Quand Sceller arrive sur le champ de bataille, exilez une créature engagée ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que Sceller quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceller {1}{W}



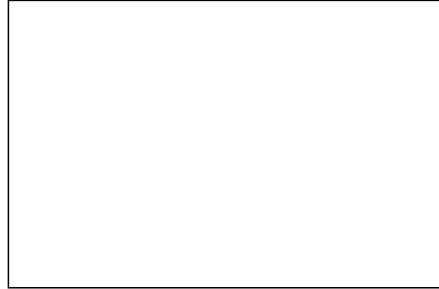
Enchantement U

Flash

Quand Sceller arrive sur le champ de bataille, exilez une créature engagée ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que Sceller quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceller {1}{W}



Enchantement U

Flash

Quand Sceller arrive sur le champ de bataille, exilez une créature engagée ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que Sceller quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

