

Acolyte de Basri {2}{W}{W}



Créature : chat et clerc **C**

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
 Quand l'Acolyte de Basri arrive sur le champ de bataille, ciblez jusqu'à deux autres créatures que vous contrôlez. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acolyte de Basri {2}{W}{W}



Créature : chat et clerc **C**

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
 Quand l'Acolyte de Basri arrive sur le champ de bataille, ciblez jusqu'à deux autres créatures que vous contrôlez. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acolyte de Basri {2}{W}{W}



Créature : chat et clerc **C**

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
 Quand l'Acolyte de Basri arrive sur le champ de bataille, ciblez jusqu'à deux autres créatures que vous contrôlez. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bataillon improvisé {2}{W}



Créature : humain et soldat **C**

À chaque fois que le Bataillon improvisé et au moins deux autres créatures attaquent, mettez un marqueur +1/+1 sur le Bataillon improvisé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bataillon improvisé {2}{W}



Créature : humain et soldat **C**

À chaque fois que le Bataillon improvisé et au moins deux autres créatures attaquent, mettez un marqueur +1/+1 sur le Bataillon improvisé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bataillon improvisé {2}{W}



Créature : humain et soldat **C**

À chaque fois que le Bataillon improvisé et au moins deux autres créatures attaquent, mettez un marqueur +1/+1 sur le Bataillon improvisé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bataillon improvisé {2}{W}



Créature : humain et soldat **C**

À chaque fois que le Bataillon improvisé et au moins deux autres créatures attaquent, mettez un marqueur +1/+1 sur le Bataillon improvisé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choriste consacré {W}



Créature : humain et clerc **C**

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

{4}{W} : Le Choriste consacré gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choriste consacré {W}



Créature : humain et clerc C

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
 {4}{W} : Le Choriste consacré gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Concurrent sigillé {3}{W}



Créature : humain et guerrier U

Le Concurrent sigillé a le lien de vie tant qu'il a au moins un marqueur +1/+1 sur lui. (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choriste consacré {W}



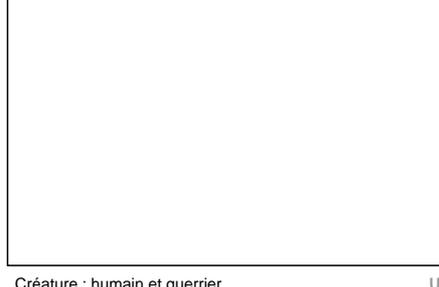
Créature : humain et clerc C

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
 {4}{W} : Le Choriste consacré gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Concurrent sigillé {3}{W}



Créature : humain et guerrier U

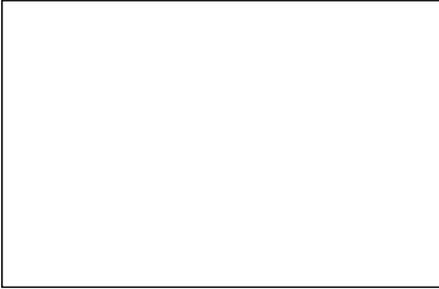
Le Concurrent sigillé a le lien de vie tant qu'il a au moins un marqueur +1/+1 sur lui. (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Concurrent sigillé

{3}{W}



Créature : humain et guerrier

U

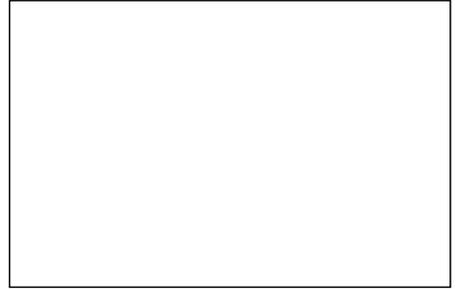
Le Concurrent sigillé a le lien de vie tant qu'il a au moins un marqueur +1/+1 sur lui. (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître du troupeau avemain

{3}{W}{W}



Créature : oiseau et guerrier

U

Vol

Quand le Maître du troupeau avemain arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie pour chaque créature avec le vol que vous contrôlez.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieutenant de Basri

{3}{W}



Créature : humain et chevalier

R

Vigilance, protection contre le multicolore

Quand le Lieutenant de Basri arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

À chaque fois que le Lieutenant de Basri ou une autre créature que vous contrôlez meurt, si elle avait un marqueur +1/+1 sur elle, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître du troupeau avemain

{3}{W}{W}



Créature : oiseau et guerrier

U

Vol

Quand le Maître du troupeau avemain arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie pour chaque créature avec le vol que vous contrôlez.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Militante de l'espoir {1}{W}



Créature : humain et soldat C

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez un planeswalker Basri, mettez un marqueur +1/+1 sur la Militante de l'espoir.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Militante de l'espoir {1}{W}



Créature : humain et soldat C

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez un planeswalker Basri, mettez un marqueur +1/+1 sur la Militante de l'espoir.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Militante de l'espoir {1}{W}



Créature : humain et soldat C

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez un planeswalker Basri, mettez un marqueur +1/+1 sur la Militante de l'espoir.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Militante de l'espoir {1}{W}



Créature : humain et soldat C

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez un planeswalker Basri, mettez un marqueur +1/+1 sur la Militante de l'espoir.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orateur des Cieux {W}



Créature : humain et clerc R

Vigilance, lien de vie
 {T} : Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. N'activez cette capacité que si vous avez au moins 7 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ et uniquement lorsque vous pourriez lancer un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétérane irascible {1}{W}



Créature : humain et chevalier U

{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle.
 {4}{W}{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sergent du périmètre {2}{W}



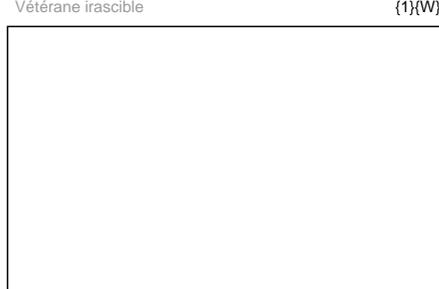
Créature : humain et soldat C

À chaque fois que le Sergent du périmètre attaque, les autres humains que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétérane irascible {1}{W}



Créature : humain et chevalier U

{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle.
 {4}{W}{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétérane irascible

{1}{W}



Créature : humain et chevalier

U

{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle.

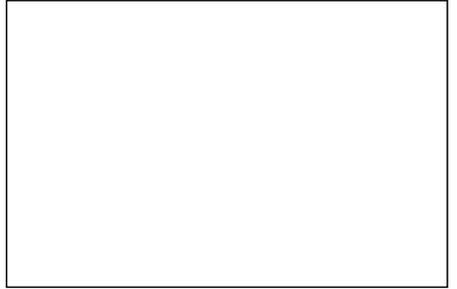
{4}{W}{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Égide de Basri

{2}{W}{W}



Rituel

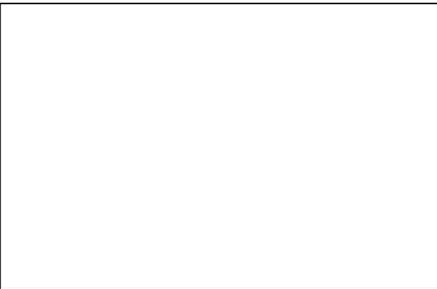
R

Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Basri, paladin dévoué, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Égide de Basri

{2}{W}{W}



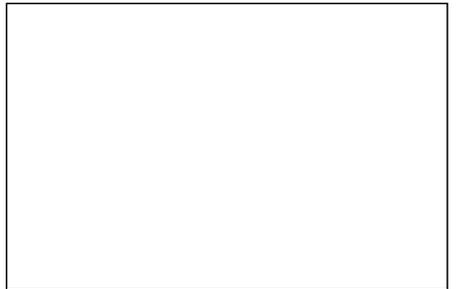
Rituel

R

Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Basri, paladin dévoué, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

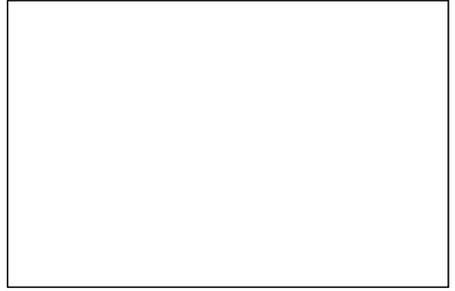


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

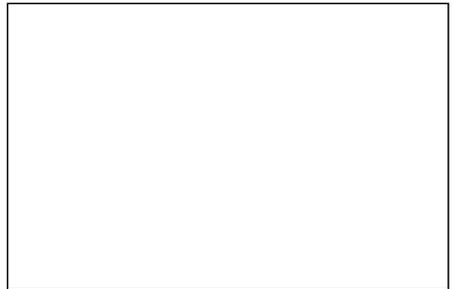


Terrain de base : plaine
{W}

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

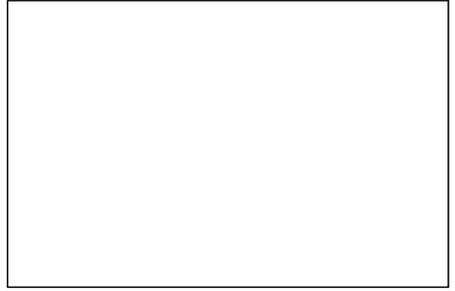


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

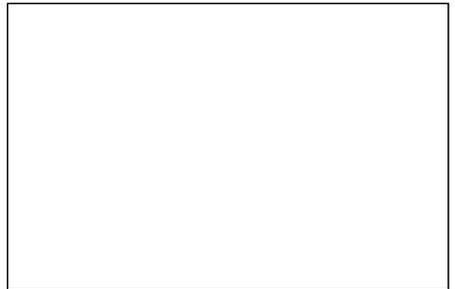


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basri, paladin dévoué {4}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Basri M

{+1} : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Elle acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{-1} : À chaque fois qu'une créature attaque ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

{-6} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent le vol jusqu'à la fin du tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ne faire qu'un au combat {W}



Éphémère U

Choisissez l'un ou les deux ?

? Une créature Humain ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

? Une créature non-Humain ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ne faire qu'un au combat {W}



Éphémère U

Choisissez l'un ou les deux ?

? Une créature Humain ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

? Une créature non-Humain ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ne faire qu'un au combat {W}



Éphémère U

Choisissez l'un ou les deux ?

? Une créature Humain ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

? Une créature non-Humain ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réponse expéditive

{1}{W}



Éphémère

C

Détruisez une créature engagée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement

{2}{W}



Enchantement

C

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réponse expéditive

{1}{W}



Éphémère

C

Détruisez une créature engagée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement

{2}{W}



Enchantement

C

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

