

Avemain sage de guerre
{3}{W}

Créature : oiseau et soldat

C

Vol

Seuil ? Tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, l'Avemain sage de guerre gagne +1/+1 et a l'initiative.

2/2

Cavalerie chasse-nuages
{1}{W}

Créature : humain et soldat

U

Tant que vous contrôlez un oiseau, la Cavalerie chasse-nuages gagne +2/+2 et a le vol.

1/1

Brigadier avemain
{3}{W}{W}{W}

Créature : oiseau et soldat

R

Vol

Les autres créatures Oiseau gagnent +1/+1.

Les autres créatures Soldat gagnent +1/+1.

3/5

Cavalier daru
{3}{W}

Créature : humain et soldat

C

Initiative

Quand le Cavalier daru arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée Cavalier daru, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Chef de guerre daru

{2}{W}{W}

Créature : humain et soldat

U

Les sorts de soldats que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les créatures Soldat que vous contrôlez gagnent +1/+2.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandante Isheu

{2}{W}{W}

Créature légendaire : oiseau et soldat

R

Vol, protection contre les créatures

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairvoyant avemain

{1}{W}

Créature : oiseau et soldat

C

Vol

À chaque fois qu’une créature est retournée face visible, placez un marqueur +1/+1 sur le Clairvoyant avemain.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureur soufflecape

{W}

Créature : humain et soldat

C

À chaque fois que le Coureur soufflecape devient bloqué, vous pouvez le dégager et le retirer du combat.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuseur de pièges

{3}{W}

Créature : humain et soldat

R

{2}{W}, {T} : Mettez un marqueur « piège » sur un terrain ciblé que vous contrôlez. Sacrifiez un terrain avec un marqueur « piège » sur lui : Le Creuseur de pièges inflige 3 blessures à une créature attaquante sans le vol ciblée.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guerre avemain

{4}{W}

Créature : oiseau et soldat

U

Amplification 1
Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireur honorable

{W}

Créature : humain et soldat et éclaireur

C

Quand l'Éclaireur honorable arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie pour chaque créature noire et/ou rouge qu'un adversaire ciblé contrôle.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon mordoré

{W}

Créature : oiseau

C

Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon mordoré
{W}

Créature : oiseau
C

Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenadier d'Alaborn
{W}{W}

Créature : humain et soldat
C

Vigilance

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frondeur aux gravillons
{3}{W}

Créature : humain et soldat
C

{T} : Le Frondeur aux gravillons inflige 1 blessure à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.
Mue {1}{W}

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenadier volant
{3}{W}

Créature : oiseau et soldat
C

Vol
{T}, sacrifiez le Grenadier volant : Il inflige 2 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon de l'aurore
{3}{W}

Créature : griffon
C

Vol
{W} : Un permanent ciblé devient blanc jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier sacré des herbages
{5}{W}

Créature : humain et clerc et soldat
C

{T} : La créature Elfe ou Soldat ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier ailebat
{2}{W}

Créature : oiseau et soldat et guerrier
C

Vol
Mue {2}{W}
Quand le Guerrier ailebat est retourné face visible, une créature ciblée acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanceur de bolas
{W}{W}

Créature : humain et soldat et ranger
U

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.
Mue {W}

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanceur de lumière

{4}{W}{W}

Créature : oiseau et clerc

R

Vol

{5}{W} : La prochaine fois que des blessures devraient être infligées au Lanceur de lumière et/ou à vous ce tour-ci, ces blessures sont infligées à n'importe quelle cible à la place.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libérateur avemain

{2}{W}{W}

Créature : oiseau et soldat

C

Vol

Mue {3}{W}

Quand le Libérateur avemain est retourné face visible, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire frappe-soleil

{1}{W}

Créature : humain et soldat

R

Le Légionnaire frappe-soleil ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, dégagez le Légionnaire frappe-soleil.

{T} : Engagez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieutenant Kirtar

{1}{W}{W}

Créature légendaire : oiseau et soldat

R

Vol

{1}{W}, sacrifiez Le Lieutenant Kirtar : Exilez une créature attaquante ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître des catapultes
{3}{W}{W}

Créature : humain et soldat
R
Engagez cinq soldats dégagés que vous contrôlez : Exilez une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble templier
{5}{W}

Créature : humain et clerc et soldat
C
Vigilance
Recyclage de plaine {2}

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger lanceperle
{2}{W}

Créature : humain et soldat
U
Vous pouvez choisir de ne pas dégager le Messenger lanceperle pendant votre étape de dégagement.
{2}{W}, {T} : Une créature Soldat ciblée gagne +2/+2 et a la vigilance tant que le Messenger lanceperle reste engagé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rédempteur avermain
{3}{W}

Créature : oiseau et clerc
C
Vol
{T} : Prévenez les prochaines 2 blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauveur soufflecape {4}{W}

Créature : oiseau et soldat R

Vol

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient bloquée, vous pouvez la dégager et la retirer du combat.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stratège du front {W}

Créature : humain et soldat C

Mue {W}

Quand le Stratège du front est retourné face visible, prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par les créatures non-soldat ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelles séculaires {3}{W}

Créature : mur R

Défenseur

Vol

Quand les Sentinelles séculaires bloquent, ils deviennent un oiseau et géant et ils perdent le défenseur. (Ils ne sont plus un mur. Cet effet dure indéfiniment.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suivants de l'Oracle {3}{W}

Créature : humain et soldat R

{T} : Toutes les blessures qui devraient, ce tour-ci, être infligées à une créature ciblée par une source de votre choix, sont infligées aux Suivants de l'Oracle à la place.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueur des basses terres

{4}{W}

Créature : humain et soldat

Initiative

Provocation

U

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeur gemmepaume

{5}{W}

Créature : humain et soldat

Recyclage {2}{W}

Quand vous recyclez le Vengeur gemmepaume, les créatures Soldat gagnent +1/+1 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

C

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troupier d'Alaborn

{2}{W}

Créature : humain et soldat

C

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nectar sacré

{1}{W}

Rituel


C

Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle de vie

{3}{W}




Rituel

U

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



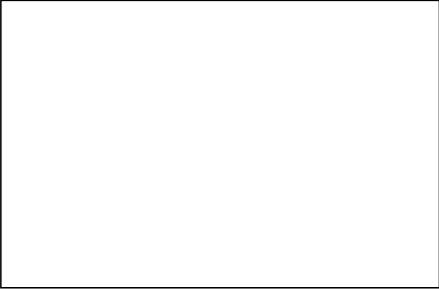
Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;img width=&quot;65&quot;align=&quot;center&quot;src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&gt;&lt;/center&p&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



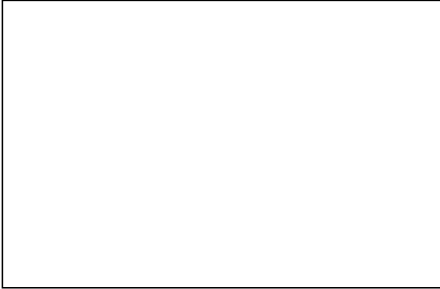
Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;img width=&quot;65&quot;align=&quot;center&quot;src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&gt;&lt;/center&p&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;img width=&quot;65&quot;align=&quot;center&quot;src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&gt;&lt;/center&p&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;
<img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
">&amp;lt;/center&
>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlefeu

{3}

Artefact : équipement

U

La créature équipée a la double initiative. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)
Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendard-soleil léonin

{2}

Artefact

R

{1}{W} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque de la némésis

{3}

Artefact : équipement

U

Toutes les créatures capables de bloquer la créature équipée le font.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plume d'ange{2}

ArtefactU

À chaque fois qu'un joueur lance un sort blanc, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaîne de silence{1}{W}

ÉphémèreU

Prévenez toutes les blessures qu'une créature ciblée pourrait infliger ce tour-ci. Le contrôleur de cette créature peut sacrifier un terrain. S'il fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir une nouvelle cible pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acier astral{2}{W}

ÉphémèreC

Une créature ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fétiche de pitié{W}

ÉphémèreC

Choisissez l'un ?
? Détruisez l'aura ciblée attachée à une créature.
? La créature soldat ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
? Les créatures que vous contrôlez acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foi renouvelée
{2}{W}

Éphémère
U

Vous gagnez 6 points de vie.

Recyclage {1}{W} ({1}{W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez la Foi renouvelée, vous pouvez gagner 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Man?uvres défensives
{3}{W}

Éphémère
C

Les créatures du type de votre choix gagnent +0/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honneur du guerrier
{2}{W}

Éphémère
C

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oblation
{2}{W}

Éphémère
R

Le propriétaire d'un permanent non-terrain ciblé le mélange à sa bibliothèque, puis pioche deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de lames

 $\{W\}$

Éphémère

U

La Pluie de lames inflige 1 blessure à chaque créature attaquante.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glissement astral

 $\{2\}\{W\}$

Enchantment

U

À chaque fois qu'un joueur recycle une carte, vous pouvez exiler une créature ciblée. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles du dragon

 $\{1\}\{W\}$

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+2 et a la vigilance.

Quand une créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6 arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer les Écailles du dragon depuis votre cimetière sur le champ de bataille attachées à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paroles d'adoration

 $\{2\}\{W\}$

Enchantment

R

{1} : La prochaine fois que vous devriez piocher une carte ce tour-ci, vous gagnez 5 points de vie à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

