Chevalière de la malice {1}{B}

Créature : humain et chevalier U

Initiative
Défense talismanique contre le blanc (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts blancs ou de capacités noires que vos adversaires contrôlent.)
La Chevalière de la grâce gagne +1/+0 tant qu'un joueur contrôle un permanent blanc.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière de la malice {1}{B}

Créature : humain et chevalier U

Initiative
Défense talismanique contre le blanc (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts blancs ou de capacités noires que vos adversaires contrôlent.)
La Chevalière de la grâce gagne +1/+0 tant qu'un joueur contrôle un permanent blanc.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière de la malice {1}{B}

Créature : humain et chevalier U

Initiative
Défense talismanique contre le blanc (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts blancs ou de capacités noires que vos adversaires contrôlent.)
La Chevalière de la grâce gagne +1/+0 tant qu'un joueur contrôle un permanent blanc.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre léonin {2}{W}{W}

Créature : chat et soldat R

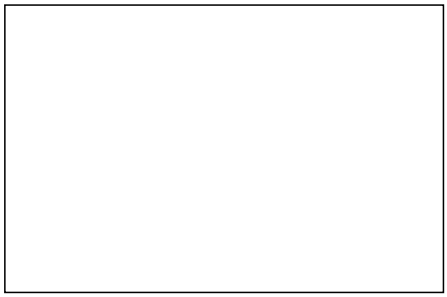
À chaque fois que le Chef de guerre léonin attaque, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Chat avec le lien de vie, engagés et attaquants.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre léonin {2}{W}{W}



Créature : chat et soldat R

À chaque fois que le Chef de guerre léonin attaque, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Chat avec le lien de vie, engagés et attaquants.

4/4

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 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 de la grâce {1}{W}

Créature : humain et chevalier U

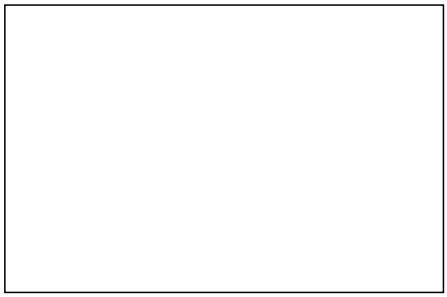
Initiative
Défense talismanique contre le noir (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts noirs ou de capacités noires que vos adversaires contrôlent.)
La Chevalière de la grâce gagne +1/+0 tant qu'un joueur contrôle un permanent noir.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danitha Capashen, parangon {2}{W}



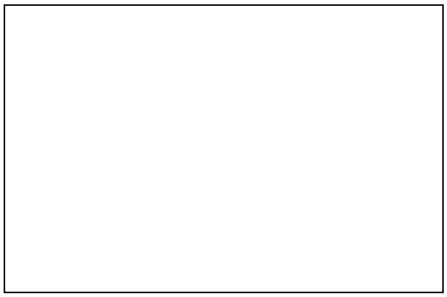
Créature légendaire : humain et chevalier U

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}



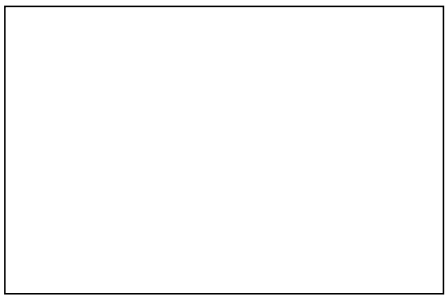
Créature : chat et soldat U

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}



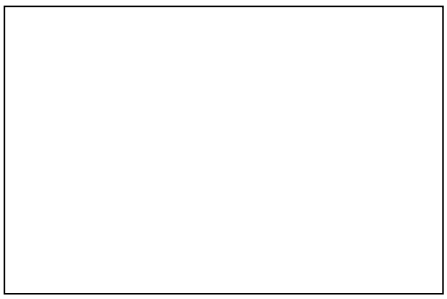
Créature : chat et soldat U

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

Garde du corps intrépide {W}



Créature : humain et chevalier U

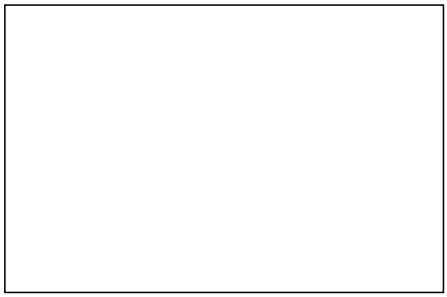
Au moment où la Garde du corps intrépide arrive sur le champ de bataille, choisissez une autre créature que vous contrôlez.
Sacrifiez la Garde du corps intrépide : Une créature choisie acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du corps intrépide {W}



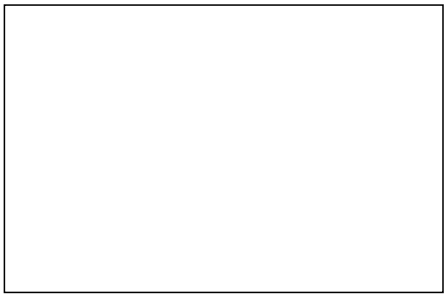
Créature : humain et chevalier U

Au moment où la Garde du corps intrépide arrive sur le champ de bataille, choisissez une autre créature que vous contrôlez.
Sacrifiez la Garde du corps intrépide : Une créature choisie acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal bénalian {W}{W}{W}



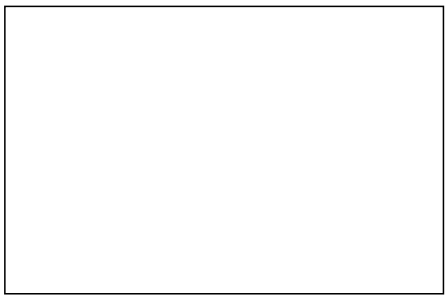
Créature : humain et chevalier R

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lyra Aubevenant {3}{W}{W}



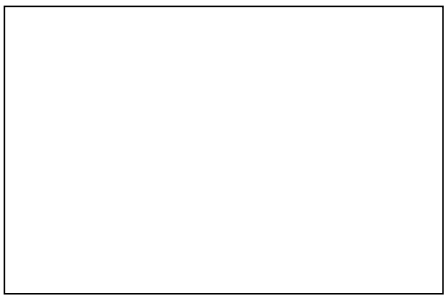
Créature légendaire : ange M

Vol, initiative, lien 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 bénalian {W}{W}{W}



Créature : humain et chevalier R

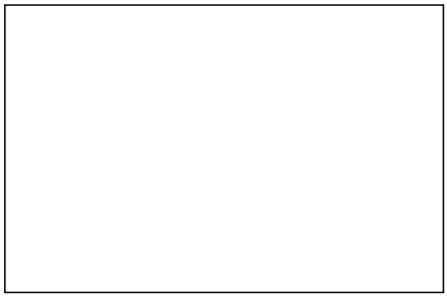
Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Arvad le maudit {3}{W}{B}

Créature légendaire : vampire et chevalier U

Contact mortel, lien de vie
Les autres créatures légendaires que vous contrôlez gagnent +2/+2.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arvad le maudit {3}{W}{B}

Créature légendaire : vampire et chevalier U

Contact mortel, lien de vie
Les autres créatures légendaires que vous contrôlez gagnent +2/+2.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aryel, chevalière Vent des vertus {2}{W}{B}

Créature légendaire : humain et chevalier R

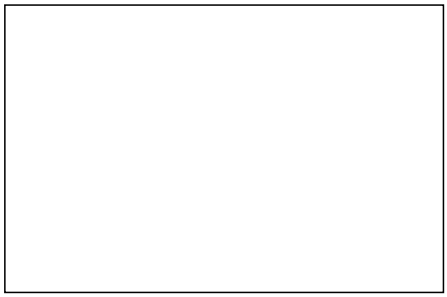
Vigilance
{2}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.
{B}, {T}, engagez X chevaliers dégagés que vous contrôlez : Détruisez une créature ciblée de force inférieure ou égale à X.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aryel, chevalière Vent des vertus {2}{W}{B}



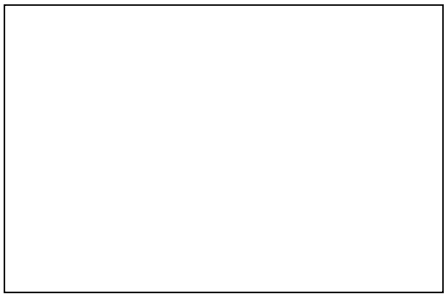
Créature légendaire : humain et chevalier R

Vigilance
{2}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.
{B}, {T}, engagez X chevaliers dégagés que vous contrôlez : Détruisez une créature ciblée de force inférieure ou égale à X.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

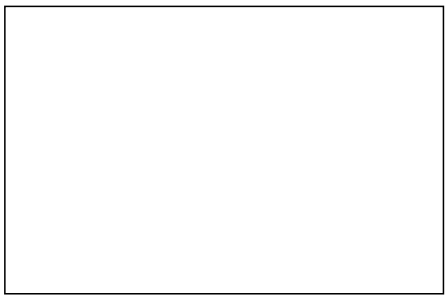


Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offrande abjecte de Yaugzebul {4}{B}

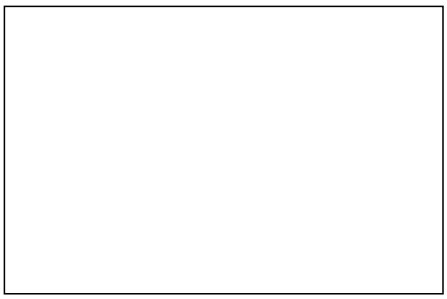


Rituel légendaire R

(Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker légendaire.)
Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, jusqu'à une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis un cimetière. Détruisez jusqu'à une cible, créature ou planeswalker. Exilez l'Offrande abjecte de Yaugzebul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



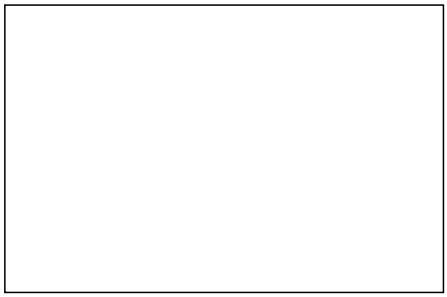
Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

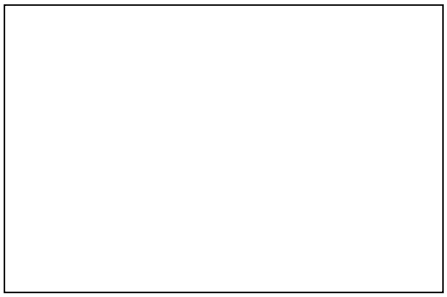


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

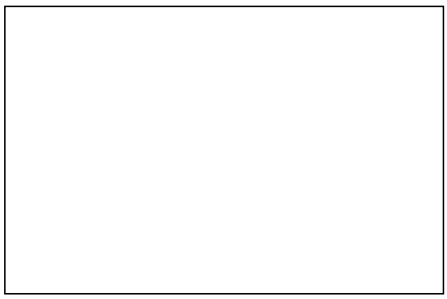


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

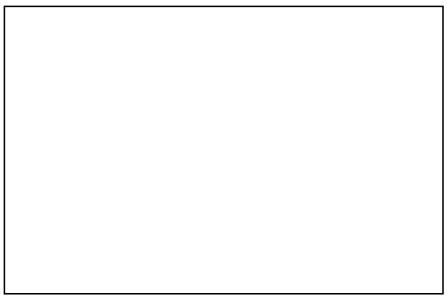


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais **C**

{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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

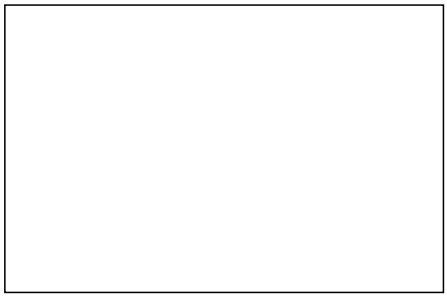
Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

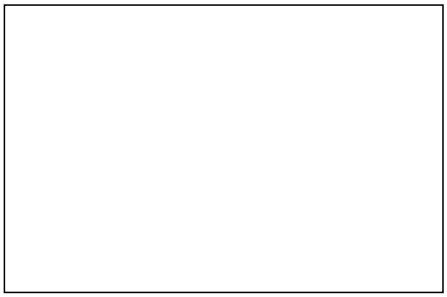


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

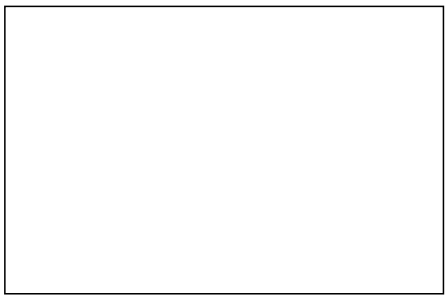


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

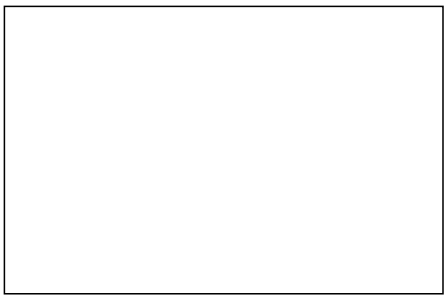


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

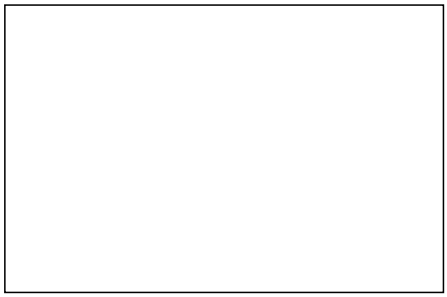


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

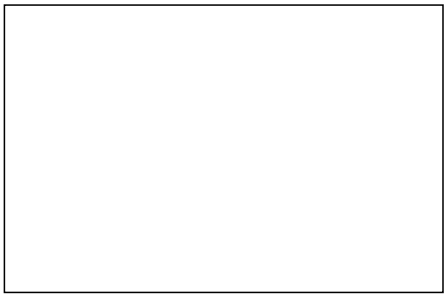


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

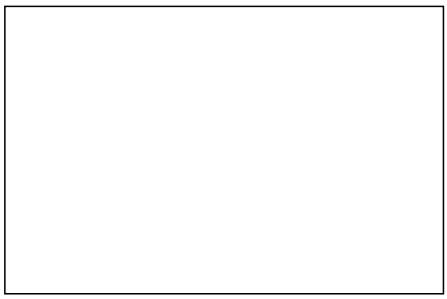


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

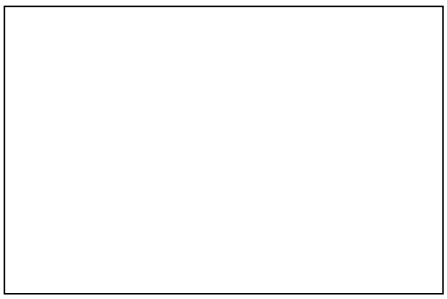


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire abandonné

Terrain U

Le Sanctuaire abandonné arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

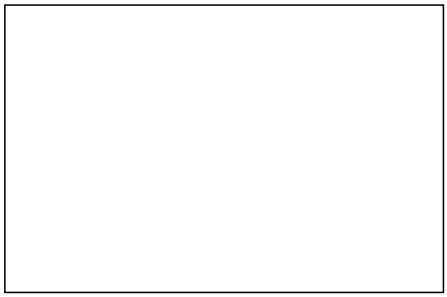
Sanctuaire abandonné

Terrain U

Le Sanctuaire abandonné arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire abandonné

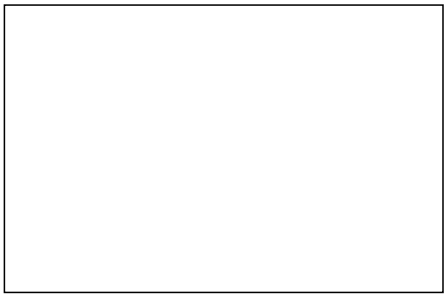


Terrain U

Le Sanctuaire abandonné arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée sigillée de Valéron {3}

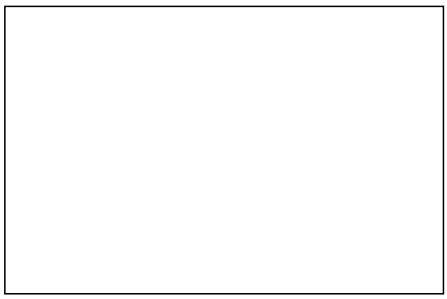


Artefact : équipement R

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

Sanctuaire abandonné

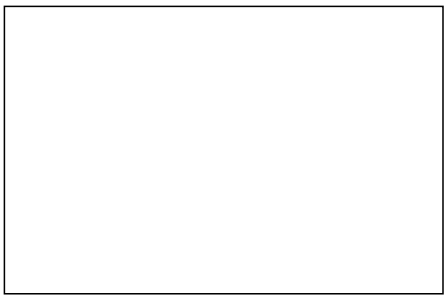


Terrain U

Le Sanctuaire abandonné arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, sage conseiller {3}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani M

{+2} : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez.

{-3} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

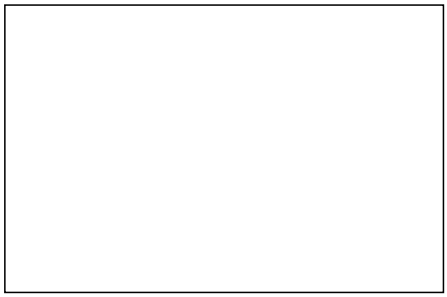
{-9} : Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée, X étant votre total de points de vie.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide {1}{B}{B}

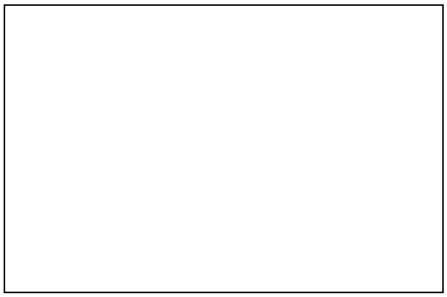


Éphémère **C**

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduit à néant {1}{B}

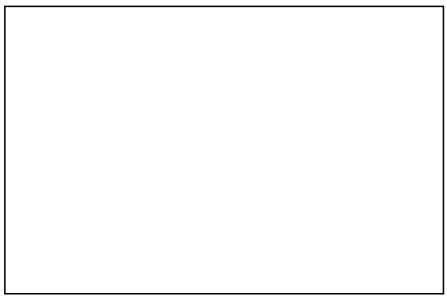


Éphémère **U**

Détruisez une créature non-légendaire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduit à néant {1}{B}

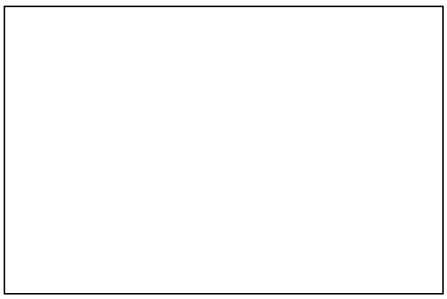


Éphémère **U**

Détruisez une créature non-légendaire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prise de position {2}{W}



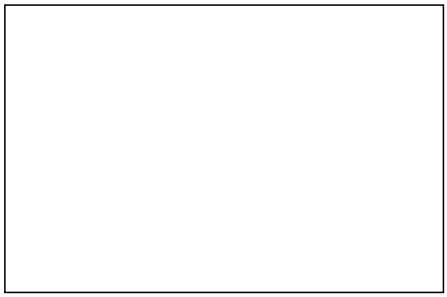
Éphémère **U**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prise de position {2}{W}

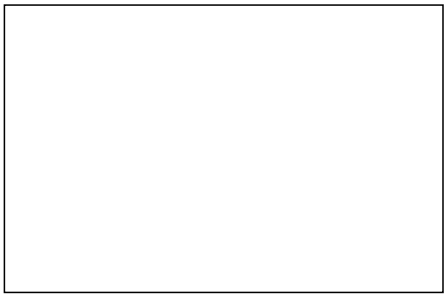


Éphémère U

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

Sceller {1}{W}

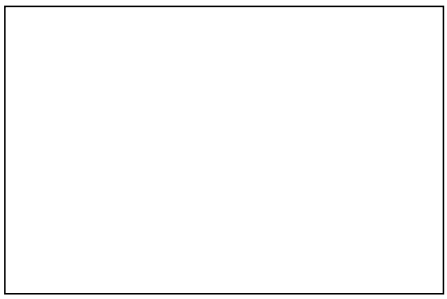


Enchantement U

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}

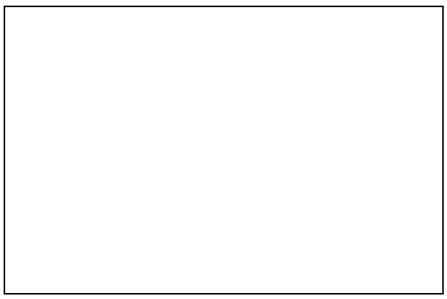


Enchantement U

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}



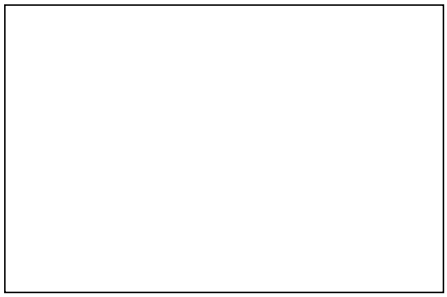
Enchantement U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sur les ailes de Serra {3}{W}

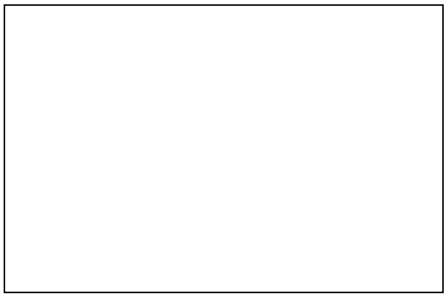


Enchantement légendaire : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée est légendaire, gagne +1/+1 et a le vol, la vigilance et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sur les ailes de Serra {3}{W}

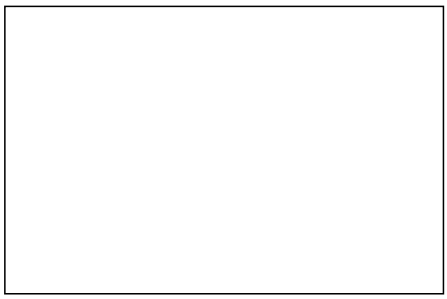


Enchantement légendaire : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée est légendaire, gagne +1/+1 et a le vol, la vigilance et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sur les ailes de Serra {3}{W}



Enchantement légendaire : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée est légendaire, gagne +1/+1 et a le vol, la vigilance et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast