

Ange de l'heure sinistre

{5}{W}{W}



Créature : ange

R

Flash

Vol

Quand l'Ange de l'heure sinistre arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, exilez toutes les créatures attaquant.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange solaire

{4}{W}{W}



Créature : ange

R

Vol

Quand l'Ange solaire arrive sur le champ de bataille, détruisez toutes les créatures engagées.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du requiem

{5}{W}



Créature : ange

R

Vol

À chaque fois qu'une autre créature non-Esprit que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaillante chassesiel

{1}{W}{W}



Créature : chat et chevalier

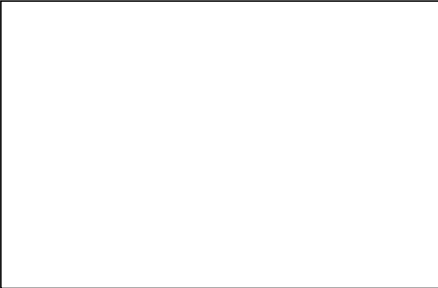
C

Vol, double initiative

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar de Serra {4}{W}{W}{W}



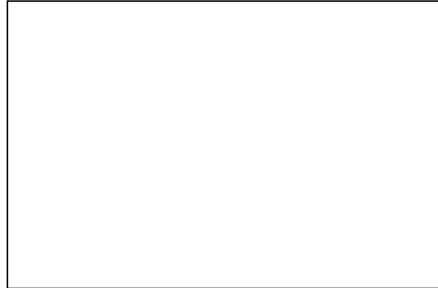
Créature : avatar M

La force et l'endurance de l'Avatar de Serra sont chacune égales à votre total de points de vie.  
 Quand l'Avatar de Serra est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé céleste {2}{W}{W}




Créature : esprit U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)  
 Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)  
 Vol  
 Les autres créatures blanches gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bergère du crépuscule {3}{W}{W}{W}




Créature : ange R

Vol, vigilance  
 Quand la Bergère du crépuscule arrive sur le champ de bataille, renvoyez dans votre main toutes les cartes de votre cimetière qui y ont été mises ce tour-ci depuis le champ de bataille.  
 Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien sacré des esprits {1}{W}{W}



Créature : avatar R

Vigilance  
 Quand le Gardien sacré des esprits meurt, créez X jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Générale de campagne angélique

{2}{W}{W}



Créature : ange

R

Vol

Le Lieutenant ? Tant que vous contrôlez votre commandant, la Générale de campagne angélique gagne +2/+2 et les créatures que vous contrôlez ont la vigilance.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jazal Crinièredor

{2}{W}{W}



Créature légendaire : chat et guerrier

R

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

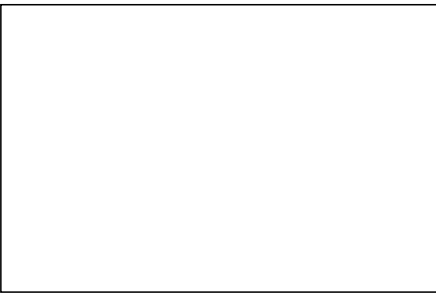
{3}{W}{W} : Les créatures attaquant que vous contrôlez gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures attaquant.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand abolisseur

{W}{W}



Créature : humain et clerc

M

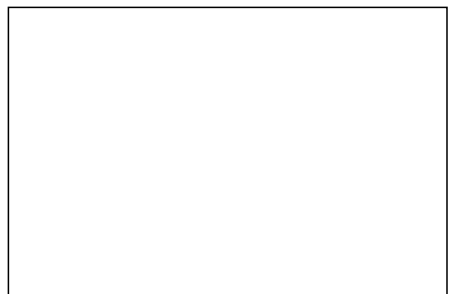
Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer les capacités d'artefacts, de créatures ou d'enchantements.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kemba, kha régente

{1}{W}{W}



Créature légendaire : chat et clerc

U

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chat pour chaque équipement attaché à Kemba, kha régente.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à crinière blanche

{1}{W}



Créature : chat

C

Flash

Quand le Lion à crinière blanche arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine honoré par les geists

{3}{W}{W}



Créature : humain et moine

R

Vigilance

La force et l'endurance du Moine honoré par les geists sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

Quand le Moine honoré par les geists arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles

{2}{W}



Créature : humain et soldat

U

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

Paladin à la lame d'argent

{1}{W}{W}



Créature : humain et chevalier

R


Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)

Tant que le Paladin à la lame d'argent est associé à une autre créature, les deux créatures ont la double initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse du confinement {1}{W}



Créature : humain et clerc R


Flash

Si une créature non-jeton devait arriver sur le champ de bataille et qu'elle n'a pas été lancée, exilez-la à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan solaire {4}{W}{W}



Créature : géant M

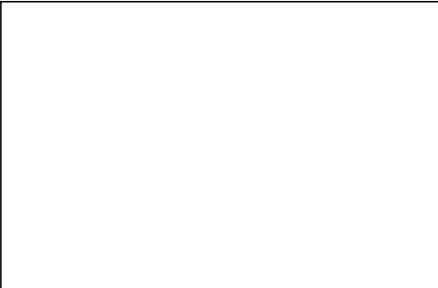
Vigilance

À chaque fois que le Titan solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctificateurs kor {2}{W}



Créature : kor et clerc C


Kick {W} (Vous pouvez payer {W} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand les Sanctificateurs kor arrivent sur le champ de bataille, s'ils ont été kickés, détruisez l'artefact ou l'enchantement ciblé.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valkyrie d'Adarkar {4}{W}{W}



Créature neigeuse : ange R

Vol, vigilance

{T} : Quand une créature ciblée autre que la Valkyrie d'Adarkar meurt ce tour-ci, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voloscille {1}{W}{W}

Créature : élémental U

Vol

Quand le Voloscille arrive sur le champ de bataille, exiliez un autre permanent ciblé. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup d'état militaire {X}{W}{W}

Rituel R

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat. Si X est supérieur ou égal à 5, détruisez toutes les autres créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantir les puissants {4}{W}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures de force supérieure à la force d'une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de justice {X}{X}{2}{W}{W}

Rituel U

Créez X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Recyclage {2}{W} ({2}{W}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Décret de justice, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déploiement au front

{5}{W}{W}

Rituel

R

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat, X étant le nombre de créatures sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Procession spectrale

{2W}{2W}{2W}

Rituel

U

Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de domaines

{1}{W}

Rituel

U

Si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de plaine, révéléz-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement de nomades

{4}{W}{W}

Rituel

R

Créez un jeton de créature 1/1 blanche Kor et Soldat pour chaque créature que vous contrôlez.  
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exiliez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éméria, la Ruine Céleste



Terrain

R

Éméria, la Ruine Céleste arrive sur le champ de bataille engagée.  
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins sept plaines, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière sur le champ de bataille.  
{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phare hermétique



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.  
{1}, {T} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vos adversaires contrôlent perdent la défense talismanique et le linceul et ne peuvent pas avoir la défense talismanique ou le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karoo



Terrain

U

Le Karroo arrive sur le champ de bataille engagé.  
Quand le Karroo sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins de renvoyer une plaine dégagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.  
{T} : Ajoutez {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  
{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

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

Prairie dérivante



Terrain

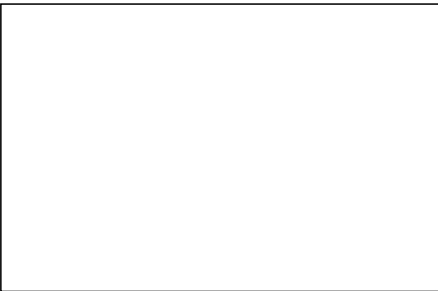
**C**

La Prairie dérivante arrive sur le champ de bataille engagée.  
{T} : Ajoutez {W}.  
Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Quartier fantôme



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées



Terrain

C

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {W}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure d'Argentum

{6}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +6/+6.

À chaque fois que la créature équipée attaque, détruisez un permanent ciblé.

Équipement {6}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef-d'œuvre d'ingéniosité

{1}

Artefact : équipement

R

Vous pouvez faire que le Chef-d'œuvre d'ingéniosité arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel équipement sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}

Artefact : équipement

U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} ({1}) : 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

Cuirasse d'assaut

{4}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +2/+2, a la célérité, ne peut pas vous attaquer ou attaquer les planeswalkers que vous contrôlez et ne peut pas être sacrifiée.

Au début de l'entretien de chaque adversaire, vous pouvez faire que ce joueur acquière contrôle de la créature équipée jusqu'à la fin du tour. Si vous faites ainsi, dégagez-la.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant du marbre

{2}



Artefact

C

Le Diamant du marbre arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faux à strates

{3}



Artefact : équipement

R

&lt;&gt;Empreinte&lt;/i&gt; ? Quand la Faux à strates arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, exiliez-la, puis mélangez.

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque terrain sur le champ de bataille ayant le même nom que la carte exilée.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de la vengeance

{3}



Artefact : équipement

R

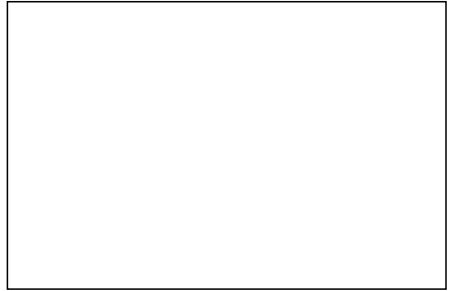
La créature équipée gagne +2/+0 et a l'initiative, la vigilance, le piétinement et la célérité.

Équipement {3} ({3} : 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

Lance d'argent de lune

{4}



Artefact : équipement

R

La créature équipée a l'initiative.

À chaque fois que la créature équipée attaque, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre loxodon

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médailon de perle

{2}

Artefact

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque de la mémoire

{2}

Artefact : équipement

U

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher deux cartes. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre du cheresapience

{6}


Artefact

U

{3}, {T} : Piochez trois cartes. Cette capacité coûte {1} de plus à activer pour chaque carte dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne {1}




Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/-1.  
 À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.  
 Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant {3}




Artefact C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.  
 Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récoltos {4}




Artefact : équipement R

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)  
 La créature équipée gagne +X/+X, X étant le nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.  
 Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nahiri, la lithomancienne {3}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Nahiri R

{+2} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Kor et Soldat. Vous pouvez lui attacher un équipement que vous contrôlez.

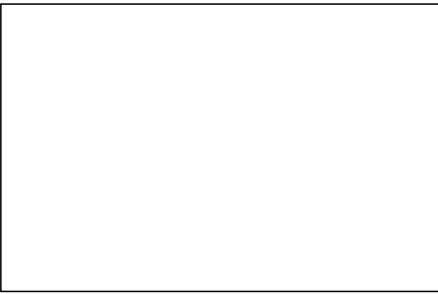
{-2} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'équipement depuis votre main ou votre cimetière.

{-10} : Créez un jeton d'artefact incolore Équipement appelé *Lame du forgepierre*. Il a l'indestructible, « La créature équipée gagne +5/+5 et a la double initiative » et équipement {0}.  
 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nahiri, la lithomancienne peut être votre commandant.

Braver les éléments

{W}



Éphémère

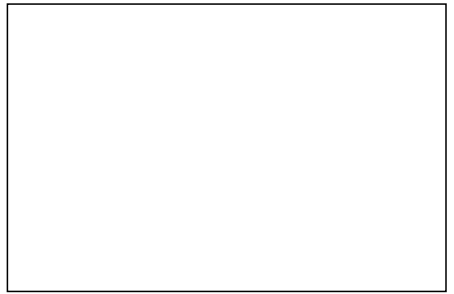
U

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

Destin posthume

{2}{W}



Éphémère

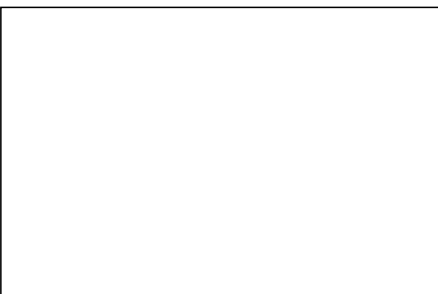
U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation

{W}



Éphémère

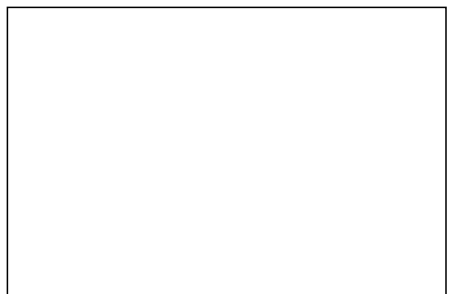
U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échardes d'ailes

{1}{W}{W}



Éphémère

U

Un joueur ciblé sacrifie une créature attaquante.  
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hantise de minuit

{2}{W}

Éphémère

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offrande bienveillante

{3}{W}

Éphémère

R

Choisissez un adversaire. Ce joueur et vous créez chacun trois jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol. Choisissez un adversaire. Vous gagnez 2 points de vie pour chaque créature que vous contrôlez et ce joueur gagne 2 points de vie pour chaque créature qu'il contrôle.

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

Rendre à la poussière

{2}{W}{W}

Éphémère

U

Exilez une cible, artefact ou enchantement. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, vous pouvez exiler jusqu'à une autre cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sort bien mérité

{3}{W}

Éphémère

R

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à vous et aux planeswalkers que vous contrôlez par des sources que vous ne contrôlez pas. Si les blessures d'une source créature sont prévenues de cette manière, le Sort bien mérité inflige autant de blessures à cette créature. Si les blessures d'une source non-créature sont prévenues de cette manière, le Sort bien mérité inflige autant de blessures au contrôleur de cette source.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne du maréchal

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Multikick {1}{W} (Vous pouvez payer {1}{W} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)  
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.  
Quand l'Antienne du maréchal arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à X cartes de créature ciblées de votre cimetière, X étant le nombre de fois que l'Antienne du maréchal a été kickée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Blancsoleil

{X}{W}{W}{W}

Éphémère

R

Créez X jetons de créature 2/2 blanche Chat. Mélangez le Zénith de Blancsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armistice

{2}{W}

Enchantement

R

{3}{W}{W} : Vous piochez une carte et un adversaire ciblé gagne 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Croisade cathare

{3}{W}{W}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa sacrée

{2}{W}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, sacrifiez la Mesa sacrée à moins que vous ne sacrifiez un pégase.  
{1}{W} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Pégase avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incorporation

{2}{W}



Enchantement

R

Les créatures Soldat ont la vigilance.  
{2}{W} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pure conviction

{3}{W}{W}{W}



Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez ont la double initiative et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

