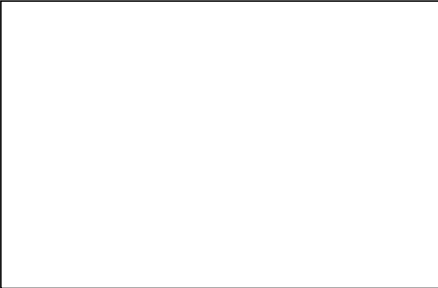


Assassin royal {1}{B}{B}




Créature : humain et assassin R

{T} : Détruisez une créature engagée ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion sanguinolent {B}



Créature : humain et guerrier R

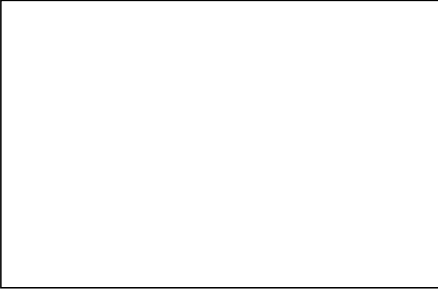
Le Champion sanguinolent ne peut pas bloquer.

<i>Saccage</i> ? {1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille le Champion sanguinolent depuis votre cimetière. N'activez que si vous avez attaqué ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin royal {1}{B}{B}



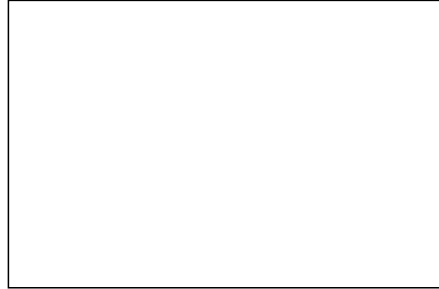
Créature : humain et assassin R

{T} : Détruisez une créature engagée ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion sanguinolent {B}



Créature : humain et guerrier R


Le Champion sanguinolent ne peut pas bloquer.

<i>Saccage</i> ? {1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille le Champion sanguinolent depuis votre cimetière. N'activez que si vous avez attaqué ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion sanguinolent {B}




Créature : humain et guerrier R

Le Champion sanguinolent ne peut pas bloquer.
 <i>Saccage</i> : Renvoyez sur le champ de bataille le Champion sanguinolent depuis votre cimetière. N'activez que si vous avez attaqué ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon vorace {3}{B}{B}




Créature : démon R

Sacrifiez un humain : Transformez le Démon vorace.
 N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon vorace {3}{B}{B}




Créature : démon R

Sacrifiez un humain : Transformez le Démon vorace.
 N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon vorace {3}{B}{B}




Créature : démon R

Sacrifiez un humain : Transformez le Démon vorace.
 N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadière angélique {3}{W}{W}



Créature : ange M


Vol

Tant que vous contrôlez un humain, la Brigadière angélique a la défense talismanique et l'indestructible.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadière angélique {3}{W}{W}



Créature : ange M


Vol

Tant que vous contrôlez un humain, la Brigadière angélique a la défense talismanique et l'indestructible.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadière angélique {3}{W}{W}



Créature : ange M


Vol

Tant que vous contrôlez un humain, la Brigadière angélique a la défense talismanique et l'indestructible.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de la paroisse {W}




Créature : humain et soldat R

À chaque fois qu'un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Champion de la paroisse.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de la paroisse {W}




Créature : humain et soldat R

À chaque fois qu'un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Champion de la paroisse.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conte-destin de Thraben {1}{W}{W}



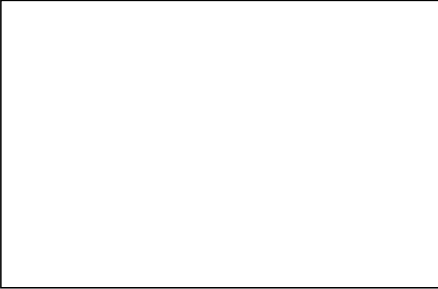
Créature : humain et clerc R

{T} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. <i>Heure fatidique</i> ? Tant que vous avez 5 points de vie ou moins, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de la paroisse {W}



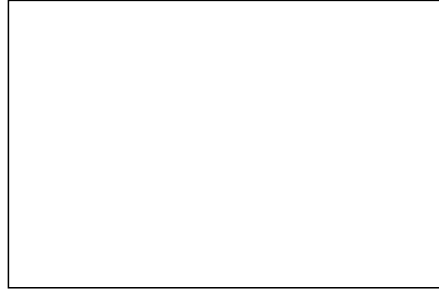
Créature : humain et soldat R

À chaque fois qu'un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Champion de la paroisse.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conte-destin de Thraben {1}{W}{W}



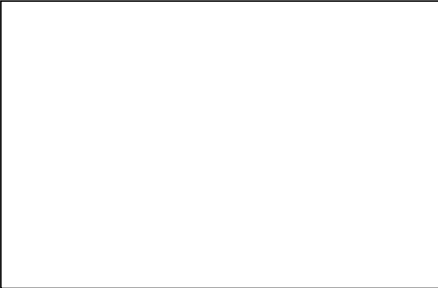
Créature : humain et clerc R

{T} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. <i>Heure fatidique</i> ? Tant que vous avez 5 points de vie ou moins, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conte-destin de Thraben {1}{W}{W}



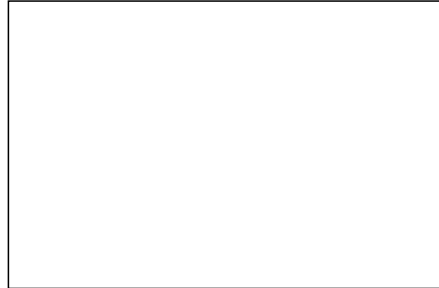
Créature : humain et clerc R

{T} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. â#226;Heure fatidiqueâ#226; ? Tant que vous avez 5 points de vie ou moins, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mikaeus, le lunarque {X}{W}



Créature légendaire : humain et clerc M

Mikaeus, le lunarque arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.


{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur Mikaeus.

{T}, retirez un marqueur +1/+1 de Mikaeus : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mikaeus, le lunarque {X}{W}



Créature légendaire : humain et clerc M

Mikaeus, le lunarque arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.


{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur Mikaeus.

{T}, retirez un marqueur +1/+1 de Mikaeus : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Odric, maître tacticien {2}{W}{W}



Créature légendaire : humain et soldat R

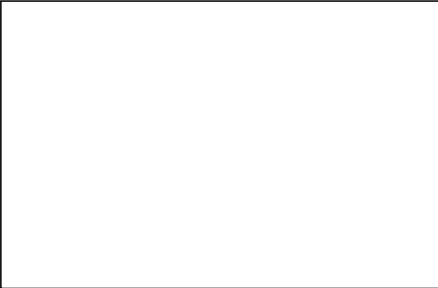
Initiative

À chaque fois qu'Odric, maître tacticien et au moins trois autres créatures attaquent, vous choisissez quelles créatures bloquent ce combat et comment elles bloquent.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souveraine imposante {1}{W}

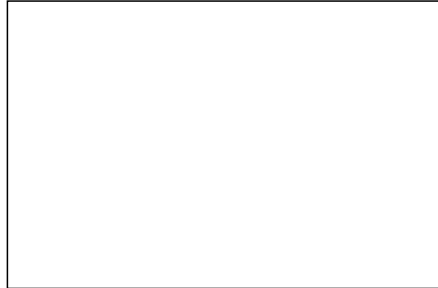


Créature : humain et noble R
 Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Vizkopa {W}{B}




Créature : humain et sorcier U
 {1}{W}{B} : Une créature ciblée acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
 {1}{W}{B} : À chaque fois que vous gagnez des points de vie ce tour-ci, chaque adversaire perd autant de points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souveraine imposante {1}{W}




Créature : humain et noble R
 Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Vizkopa {W}{B}



Créature : humain et sorcier U
 {1}{W}{B} : Une créature ciblée acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
 {1}{W}{B} : À chaque fois que vous gagnez des points de vie ce tour-ci, chaque adversaire perd autant de points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Teysa, scion d'Orzhov

{1}{W}{B}

Créature légendaire : humain et conseiller

R

Sacrifiez trois créatures blanches : Exilez la créature ciblée.

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

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Noirssoleil

{X}{B}{B}

Rituel

R

Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélangez le Zénith de Noirssoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Teysa, scion d'Orzhov

{1}{W}{B}

Créature légendaire : humain et conseiller

R

Sacrifiez trois créatures blanches : Exilez la créature ciblée.

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

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Noirssoleil

{X}{B}{B}

Rituel

R

Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélangez le Zénith de Noirssoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âmes persistantes

{2}{W}



Rituel

U

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

Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévotion grandissante

{3}{W}{W}



Rituel

R

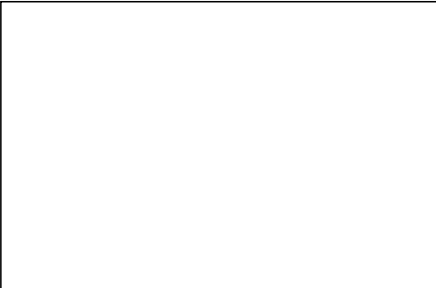
Créez cinq jetons de créature 1/1 blanche Humain. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, créez dix de ces jetons à la place.

Flashback {7}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âmes persistantes

{2}{W}



Rituel

U

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

Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévotion grandissante

{3}{W}{W}



Rituel

R

Créez cinq jetons de créature 1/1 blanche Humain. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, créez dix de ces jetons à la place.

Flashback {7}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévotion grandissante

{3}{W}{W}



Rituel

R

Créez cinq jetons de créature 1/1 blanche Humain. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, créez dix de ces jetons à la place.
Flashback {7}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justification

{1}{W}{B}



Rituel

R

Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justification

{1}{W}{B}



Rituel

R

Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de l'archange



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}{W}{B}, {T} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de l'archange



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}{W}{B}, {T} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



Terrain

R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de l'archange



Terrain

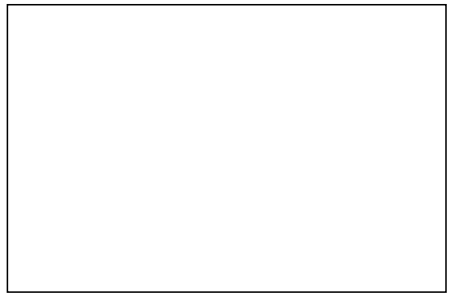
R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}{W}{B}, {T} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



Terrain

R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



Terrain

R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



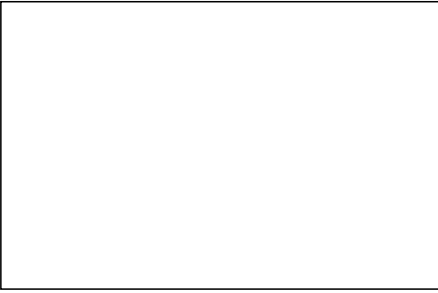
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



Terrain

R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {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
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

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

Collier de basilic

{1}



Artefact : équipement

R

La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie. (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire. Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

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

Collier de basilic

{1}

Artefact : équipement

R

La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie. (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire. Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

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

Gideon, allié de Zendikar

{2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Gideon

M

{+1} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon, allié de Zendikar devient une créature 5/5 Humain et Soldat et Allié avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

{+0} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier et Allié.

{-4} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, meneur de la bande

{1}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani

M

{+1} : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

{-3} : Une créature ciblée acquiert le vol et la double initiative jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Créez X jetons de créature 2/2 blanche Chat, X étant votre total de 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

Jeune fille cloîtrée {1}{W}




Créature : humain U

Au début de votre entretien, vous pouvez transformer la Jeune fille cloîtrée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divinité de la Fierté {WB}{WB}{WB}{WB}{WB}



Créature : esprit et avatar R


Vol, lien de vie

La Divinité de la Fierté gagne +4/+4 tant que vous avez au moins 25 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune fille cloîtrée {1}{W}




Créature : humain U

Au début de votre entretien, vous pouvez transformer la Jeune fille cloîtrée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divinité de la Fierté {WB}{WB}{WB}{WB}{WB}



Créature : esprit et avatar R


Vol, lien de vie

La Divinité de la Fierté gagne +4/+4 tant que vous avez au moins 25 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divinité de la Fierté {WB}{WB}{WB}{WB}{WB}



Créature : esprit et avatar R


Vol, lien de vie

La Divinité de la Fierté gagne +4/+4 tant que vous avez au moins 25 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armagedon {3}{W}

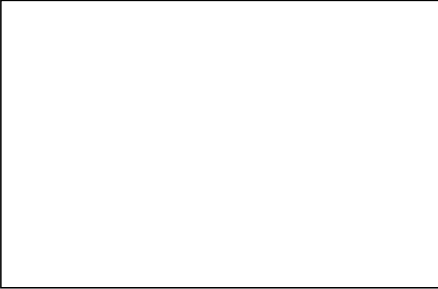


Rituel R

Détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique {1}{B}

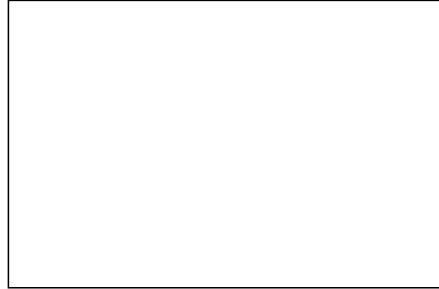


Rituel R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armagedon {3}{W}



Rituel R

Détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation

{2}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renforts qui tombent à pic

{2}{W}

Rituel

U

Si vous avez moins de points de vie qu'un adversaire, vous gagnez 6 points de vie. Si vous contrôlez moins de créatures qu'un adversaire, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation

{2}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renforts qui tombent à pic

{2}{W}

Rituel

U

Si vous avez moins de points de vie qu'un adversaire, vous gagnez 6 points de vie. Si vous contrôlez moins de créatures qu'un adversaire, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prise mortelle

{X}{W}{B}



Rituel

R

La Prise mortelle inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prise mortelle

{X}{W}{B}



Rituel

R

La Prise mortelle inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prise mortelle

{X}{W}{B}



Rituel

R

La Prise mortelle inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast