

Chevalière de la malice {1}{B}



Créature : humain et chevalier U

Initiative

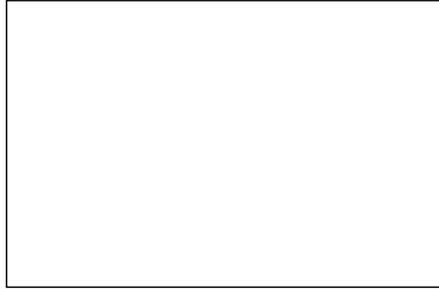
Défense talismanique contre le blanc (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts blancs ou de capacités noires que vos adversaires contrôlent.)

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

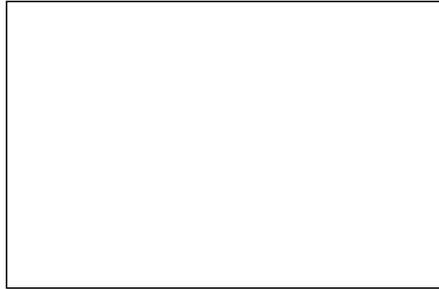
Défense talismanique contre le blanc (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts blancs ou de capacités noires que vos adversaires contrôlent.)

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

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

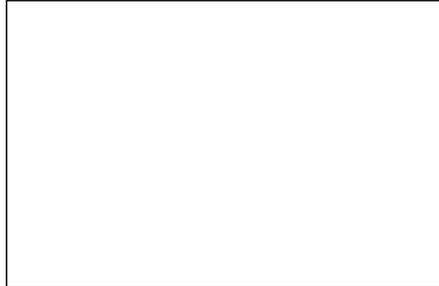
Défense talismanique contre le noir (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts noirs ou de capacités noires que vos adversaires contrôlent.)

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

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

Chevalière de la grâce {1}{W}



Créature : humain et chevalier U

Initiative

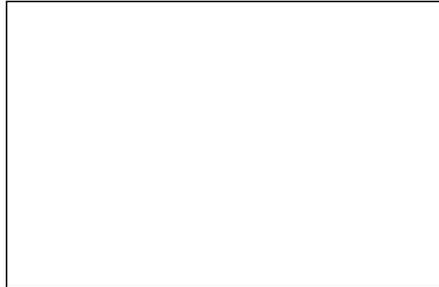
Défense talismanique contre le noir (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts noirs ou de capacités noires que vos adversaires contrôlent.)

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

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

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

Shalai, Voix de l'abondance {3}{W}



Créature légendaire : ange R

Vol

Vous, les planeswalkers que vous contrôlez et les autres créatures que vous contrôlez avez la défense talismanique.

{4}{G}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lyra Aubevenant {3}{W}{W}



Créature légendaire : ange M

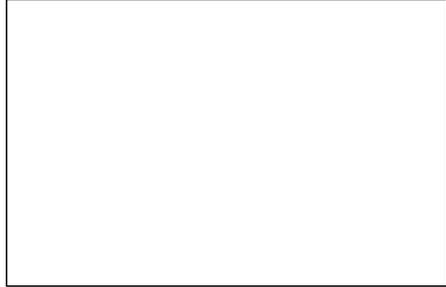
Vol, initiative, lien de vie

Les autres anges que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le lien de vie.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shalai, Voix de l'abondance {3}{W}



Créature légendaire : ange R

Vol

Vous, les planeswalkers que vous contrôlez et les autres créatures que vous contrôlez avez la défense talismanique.

{4}{G}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shalaï, Voix de l'abondance

{3}{W}

Créature légendaire : ange R

Vol

Vous, les planeswalkers que vous contrôlez et les autres créatures que vous contrôlez avez la défense talismanique.

{4}{G}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/4

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

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.

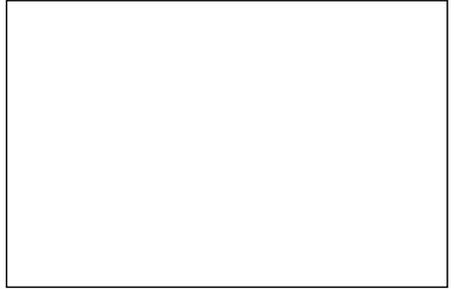
{B}, {T}, engagez X chevaliers dégagés que vous contrôlez : Détruisez une créature ciblée de force inférieure ou égale à X.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

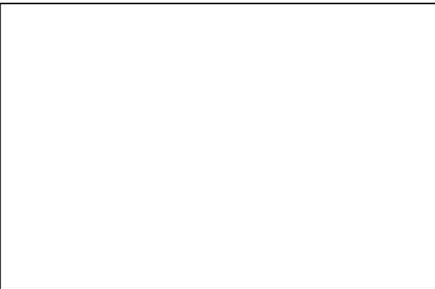
{B}, {T}, engagez X chevaliers dégagés que vous contrôlez : Détruisez une créature ciblée de force inférieure ou égale à X.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

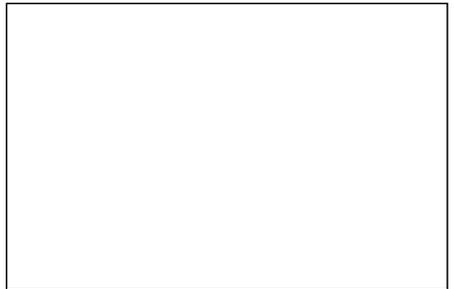
{B}, {T}, engagez X chevaliers dégagés que vous contrôlez : Détruisez une créature ciblée de force inférieure ou égale à X.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Approche du Second Soleil

{6}{W}

Rituel

R

Si ce sort a été lancé depuis votre main et que vous avez lancé un autre sort appelé Approche du Second Soleil pendant cette partie, vous gagnez la partie. Sinon, mettez l'Approche du Second Soleil dans la bibliothèque de son propriétaire en septième position à partir du dessus et vous gagnez 7 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve désastreuse d'Urza

{4}{W}

Rituel légendaire

R

(Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker légendaire.)
Exilez tous les permanents non-terrain qui ne sont pas légendaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du Second Soleil

{6}{W}

Rituel

R

Si ce sort a été lancé depuis votre main et que vous avez lancé un autre sort appelé Approche du Second Soleil pendant cette partie, vous gagnez la partie. Sinon, mettez l'Approche du Second Soleil dans la bibliothèque de son propriétaire en septième position à partir du dessus et vous gagnez 7 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve désastreuse d'Urza

{4}{W}

Rituel légendaire

R

(Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker légendaire.)
Exilez tous les permanents non-terrain qui ne sont pas légendaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve désastreuse d'Urza

{4}{W}

Rituel légendaire

R

(Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker légendaire.)

Exilez tous les permanents non-terrain qui ne sont pas légendaires.

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

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



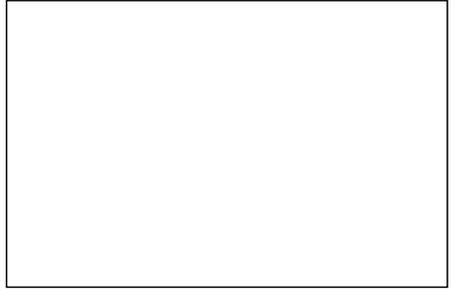
Terrain

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

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
{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

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

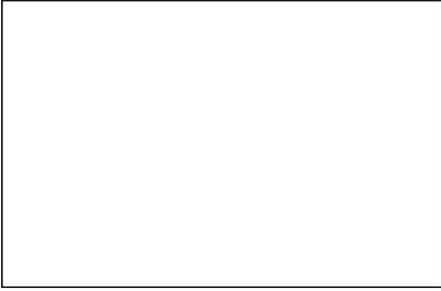


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

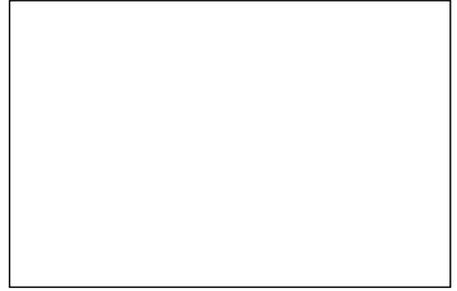


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

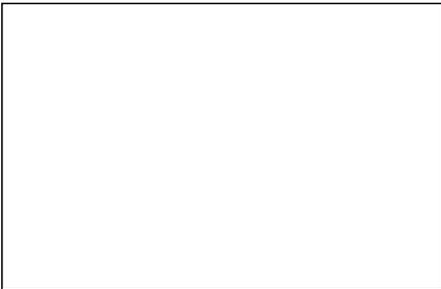


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

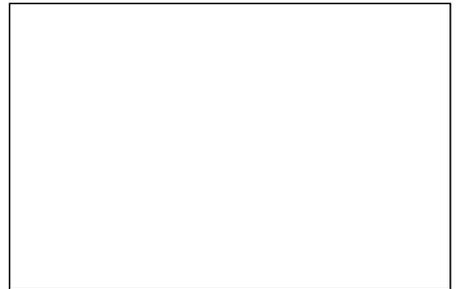


Terrain de base : plaine
{W}

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

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



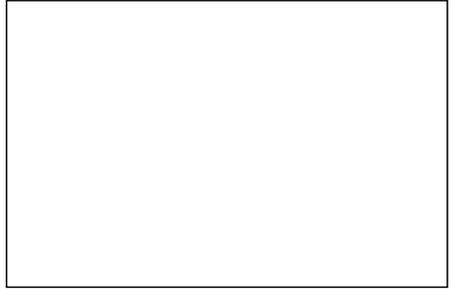
Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduit à néant

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-légitime ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduit à néant

{1}{B}



Éphémère

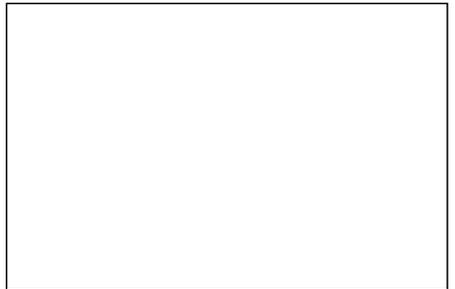
U

Détruisez une créature non-légitime ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduit à néant

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-légitime 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

Maîtrise de la liche

{3}{B}{B}{B}

Enchantement légendaire

R

Défense talismanique

Vous ne pouvez pas perdre la partie.

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, piochez autant de cartes.

À chaque fois que vous perdez des points de vie, pour chaque 1 point de vie que vous avez perdu, exilez un permanent que vous contrôlez, ou une carte de votre main ou de votre cimetière.

Quand la Maîtrise de la liche quitte le champ de bataille, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise de la liche

{3}{B}{B}{B}

Enchantement légendaire

R

Défense talismanique

Vous ne pouvez pas perdre la partie.

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, piochez autant de cartes.

À chaque fois que vous perdez des points de vie, pour chaque 1 point de vie que vous avez perdu, exilez un permanent que vous contrôlez, ou une carte de votre main ou de votre cimetière.

Quand la Maîtrise de la liche quitte le champ de bataille, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise de la liche

{3}{B}{B}{B}

Enchantement légendaire

R

Défense talismanique

Vous ne pouvez pas perdre la partie.

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, piochez autant de cartes.

À chaque fois que vous perdez des points de vie, pour chaque 1 point de vie que vous avez perdu, exilez un permanent que vous contrôlez, ou une carte de votre main ou de votre cimetière.

Quand la Maîtrise de la liche quitte le champ de bataille, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitrise de la liche

{3}{B}{B}{B}

Enchantement légendaire

R

Défense talismanique

Vous ne pouvez pas perdre la partie.

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, piochez autant de cartes.

À chaque fois que vous perdez des points de vie, pour chaque 1 point de vie que vous avez perdu, exilez un permanent que vous contrôlez, ou une carte de votre main ou de votre cimetière.

Quand la Maitrise de la liche quitte le champ de bataille, vous perdez la partie.

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

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

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

Dépouiller {B}



Rituel C

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte d'artefact ou de créature. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépouiller {B}



Rituel C

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte d'artefact ou de créature. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépouiller {B}



Rituel C

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte d'artefact ou de créature. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépouiller {B}



Rituel C

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte d'artefact ou de créature. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À bord de l'Aquilon

{1}{W}



Rituel

U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte historique parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance glorieuse des Archéens

{5}{W}{B}



Rituel légendaire

R

(Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker.)
Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de permanent légendaire depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À bord de l'Aquilon

{1}{W}



Rituel

U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte historique parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de la divinité

{2}{W}



Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de la divinité

{2}{W}



Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de la divinité

{2}{W}



Éphémère

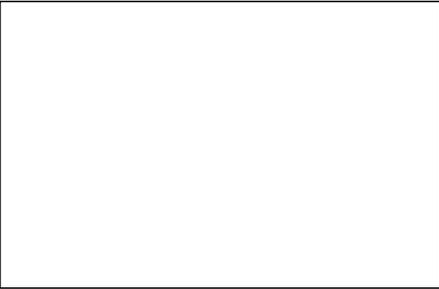
C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de la divinité

{2}{W}



Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast