

Banc de brouillard {1}{U}



Créature : mur U
 Défenseur, vol
 Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par le Banc de brouillard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de brouillard {1}{U}



Créature : mur U
 Défenseur, vol
 Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par le Banc de brouillard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de brouillard {1}{U}



Créature : mur U
 Défenseur, vol
 Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par le Banc de brouillard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la gloire triomphante {5}{W}{W}



Créature : ange R
 Vol
 Quand l'Ange de la gloire triomphante arrive sur le champ de bataille, exilez tous les zombies, puis renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de créature Humain de votre cimetière.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la gloire triomphante

{5}{W}{W}

Créature : ange

R

Vol

Quand l'Ange de la gloire triomphante arrive sur le champ de bataille, exilez tous les zombies, puis renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de créature Humain de votre cimetière.

4/6

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 elle est indestructible.

5/3

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

Brigadière angélique

{3}{W}{W}

Créature : ange

M

Vol

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

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Égide des dieux

{1}{W}

Créature-enchantement : humain et soldat **R**

Vous avez la défense talismanique. (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/1

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

Égide des dieux

{1}{W}

Créature-enchantement : humain et soldat **R**

Vous avez la défense talismanique. (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/1

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

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

Mur d'augures {1}{W}

Créature : mur U

Défenseur

Quand le Mur d'augures arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'augures {1}{W}

Créature : mur U

Défenseur

Quand le Mur d'augures arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'augures {1}{W}

Créature : mur U

Défenseur

Quand le Mur d'augures arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Séraphine de l'épée {3}{W}



Créature : ange R

Vol

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à la Séraphine de l'épée.

3/3

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

Séraphine de l'épée {3}{W}



Créature : ange R

Vol

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à la Séraphine de l'épée.

3/3

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

Éphara, déesse de la Polis

{2}{W}{U}



Créature-enchantement légendaire : dieu **M**

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc et au bleu est inférieure à sept, Éphara n'est pas une créature.

Au début de chaque entretien, si vous avez fait arriver une autre créature sur le champ de bataille sous votre contrôle au tour précédent, piochez une carte.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de déni

{1}{W}{U}



Créature : mur **U**

Défenseur, vol

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

0/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éphara, déesse de la Polis

{2}{W}{U}



Créature-enchantement légendaire : dieu **M**

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc et au bleu est inférieure à sept, Éphara n'est pas une créature.

Au début de chaque entretien, si vous avez fait arriver une autre créature sur le champ de bataille sous votre contrôle au tour précédent, piochez une carte.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de déni

{1}{W}{U}



Créature : mur **U**

Défenseur, vol

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

0/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhéteurs d'Azor

{3}{WU}{WU}

Créature : humain et conseiller

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « obstruction » sur les Rhéteurs d'Azor. Ensuite, si les Rhéteurs d'Azor ont au moins cinq marqueurs « obstruction » sur eux, vous gagnez la partie.

À chaque fois qu'une source vous inflige des blessures, retirez un marqueur « obstruction » des Rhéteurs d'Azor.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement divin

{2}{W}{W}

Rituel

R

Chaque joueur choisit une créature qu'il contrôle. Détruisez le reste.

Flashback {5}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhéteurs d'Azor

{3}{WU}{WU}

Créature : humain et conseiller

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « obstruction » sur les Rhéteurs d'Azor. Ensuite, si les Rhéteurs d'Azor ont au moins cinq marqueurs « obstruction » sur eux, vous gagnez la partie.

À chaque fois qu'une source vous inflige des blessures, retirez un marqueur « obstruction » des Rhéteurs d'Azor.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement divin

{2}{W}{W}

Rituel

R

Chaque joueur choisit une créature qu'il contrôle. Détruisez le reste.

Flashback {5}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

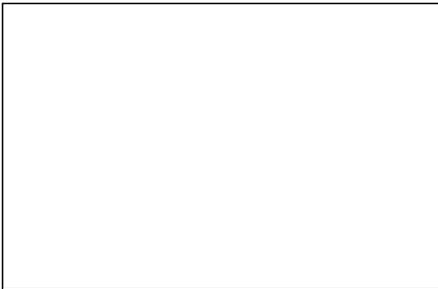
R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

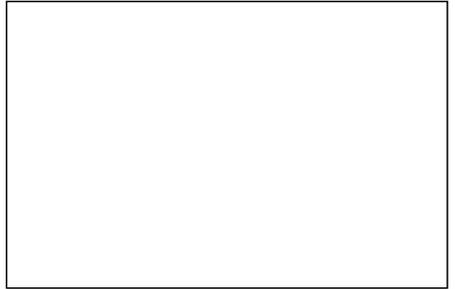


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

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

Lentille extraplanaire

{3}



Artefact

M

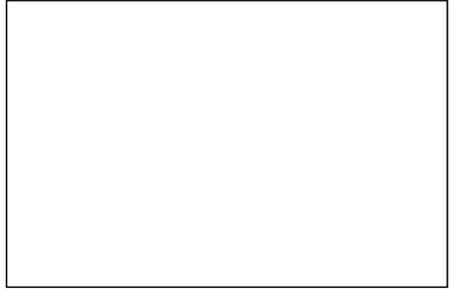
Empreinte ? Quand la Lentille extraplanaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler le terrain ciblé que vous contrôlez.

À chaque fois qu'un terrain avec le même nom que la carte exilée est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana de n'importe quel type produit par ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de l'aube

{1}{W}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

? Régénérez une créature ciblée.

? Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de l'aube

{1}{W}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

? Régénérez une créature ciblée.

? Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repousser la malveillance

{W}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silence {W}



Éphémère R
 Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silence {W}



Éphémère R
 Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

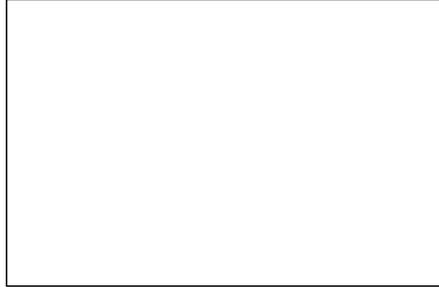
Silence {W}



Éphémère R
 Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silence {W}



Éphémère R
 Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagande

{2}{U}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du luminaire

{1}{W}

Enchantement

R

Au début de l'étape de fin de chaque adversaire, si vous n'avez pas perdu de points de vie ce tour-ci, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du luminaire. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

{1}{W} : Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. N'activez que si l'Ascension du luminaire a au moins quatre marqueurs « quête » sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagande

{2}{U}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du luminaire

{1}{W}

Enchantement

R

Au début de l'étape de fin de chaque adversaire, si vous n'avez pas perdu de points de vie ce tour-ci, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du luminaire. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

{1}{W} : Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. N'activez que si l'Ascension du luminaire a au moins quatre marqueurs « quête » sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyage vers le néant {1}{W}



Enchantement C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.
 Quand le Voyage vers le néant quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange illusoire {2}{U}



Créature : ange et illusion U

Vol
 Ne lancez l'Ange illusoire que si vous avez lancé un autre sort ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyage vers le néant {1}{W}

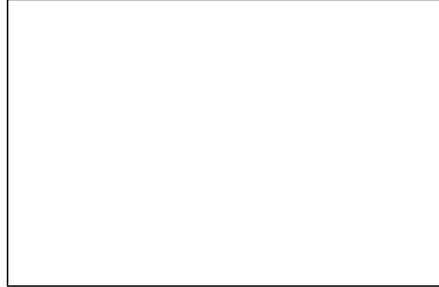


Enchantement C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.
 Quand le Voyage vers le néant quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

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

Vengeresse crinefeu

{2}{R}{W}

Créature : ange

R

Vol

Bataillon ? À chaque fois la Vengeresse crinefeu et au moins deux autres créatures attaquent, le Vengeresse crinefeu inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari de Tezzeret

{3}{UP}

Rituel

R

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Piochez deux cartes, puis proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeresse crinefeu

{2}{R}{W}

Créature : ange

R

Vol

Bataillon ? À chaque fois la Vengeresse crinefeu et au moins deux autres créatures attaquent, le Vengeresse crinefeu inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance solaire

{W}

Rituel

C

La Lance solaire inflige 3 blessures à une créature non-blanche ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

{1}{W}{U}

Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère mystique

Terrain

U

Le Monastère mystique arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U}, {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère mystique

Terrain

U

Le Monastère mystique arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U}, {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrôle anti-émeute

{2}{W}

Éphémère

C

Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vos adversaires contrôlent. Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduire au silence

{W}{U}{U}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droiture

{W}

Éphémère

U

La créature bloqueuse ciblée gagne +7/+7 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grande auramancie

{1}{W}

Enchantement

R

Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul.
Les créatures enchantées que vous contrôlez ont le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de détention

{1}{W}{U}

Enchantement

R

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanent ayant le même nom que ce permanent.
Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast