

Avant-garde gryff {4}{U}



Créature : humain et chevalier C

Vol

Quand l'Avant-garde gryff arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrebandier néphalien {U}



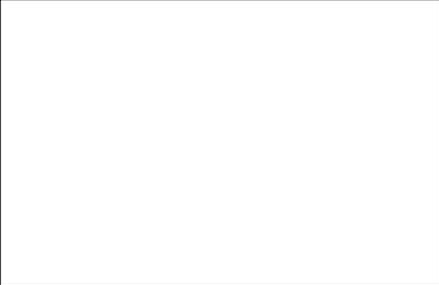
Créature : humain et grelin U

{3}{U}, {T} : Exilez une autre créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine des brumes {2}{U}



Créature : humain et sorcier R

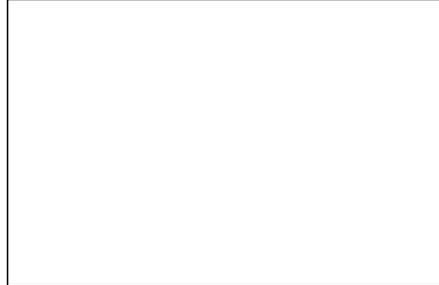
À chaque fois qu'un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, dégagez le Capitaine des brumes.

{1}{U}, {T} : Vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corbeau des brumes {2}{U}{U}



Créature : oiseau C

Vol

Quand le Corbeau des brumes arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist de la tour

{3}{U}



Créature : esprit

U

Vol

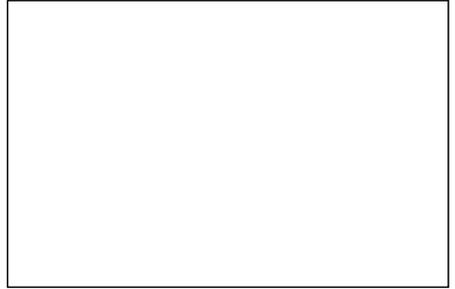
Quand le Geist de la tour arrive sur le champ de bataille, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'émancipation

{1}{W}{W}



Créature : ange

U

Vol

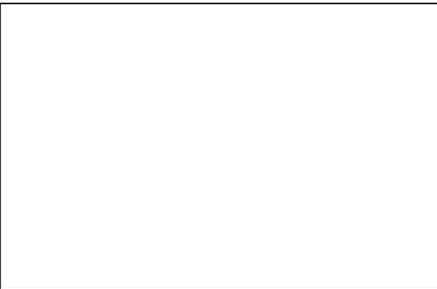
Quand l'Ange de l'émancipation arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigies en tandem

{2}{U}



Créature : humain et éclairé

C

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.)

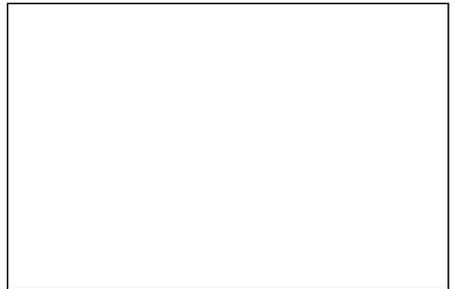
Tant que les Vigies en tandem sont associées à une autre créature, chacune de ces créatures a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte. »

2/1

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

Chasseur de fielleux {1}{W}{W}



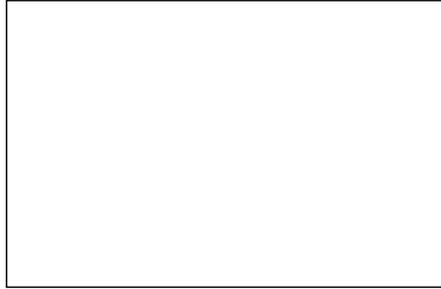
Créature : humain et clerc U

Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée.
Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen cathare {2}{W}



Créature : humain et soldat C

Quand le Doyen cathare meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Si cette créature est un humain, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chers disparus {4}{W}{W}



Créature : esprit R

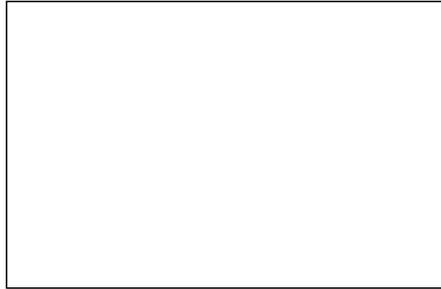
Vol

Tant que les Chers disparus sont dans votre cimetière, chaque créature Humain que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen cathare {2}{W}



Créature : humain et soldat C

Quand le Doyen cathare meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Si cette créature est un humain, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist de chapelle {1}{W}{W}

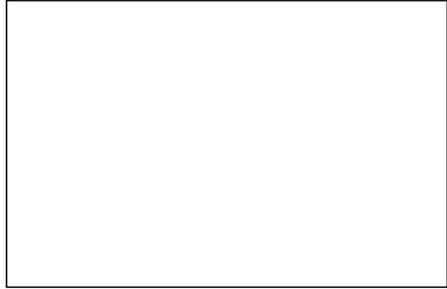


Créature : esprit C
Vol

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist renverseur {W}



Créature : esprit U
Vol

Quand le Geist renverseur arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

<i>Délire</i> ? Au début de l'entretien de chaque adversaire, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, engagez une créature ciblée que ce joueur contrôle.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist renverseur {W}



Créature : esprit U
Vol

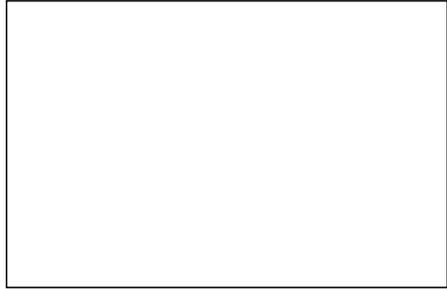
Quand le Geist renverseur arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

<i>Délire</i> ? Au début de l'entretien de chaque adversaire, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, engagez une créature ciblée que ce joueur contrôle.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hérétique de Thraben {1}{W}



Créature : humain et sorcier U

{T} : Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisiteur de la lande

{1}{W}



Créature : humain et soldat

C

{2}{W} : L'Inquisiteur de la lande acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portiers spectraux

{4}{W}



Créature : esprit et soldat

C

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.)

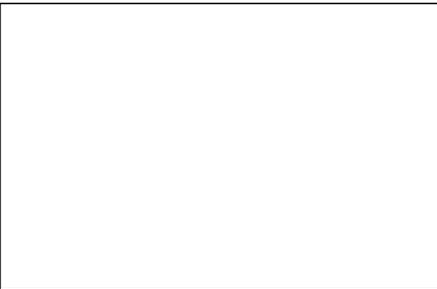
Tant que les Portiers spectraux sont associés à une autre créature, les deux créatures ont la vigilance.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Voix des Provinces

{4}{W}{W}



Créature : ange

C

Vol

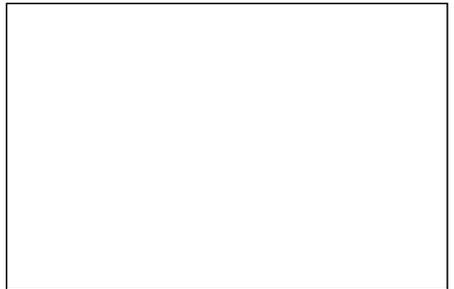
Quand La Voix des Provinces arrive sur le champ de bataille, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rédemptrice d'Ornuit

{4}{W}{W}



Créature : ange

U

Vol

Quand la Rédemptrice d'Ornuit arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie pour chaque autre créature que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctificatrice de la cathédrale {W}



Créature : humain et clerc C

Quand la Sanctificatrice de la cathédrale arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur de malfaisants {3}{W}



Créature : humain et soldat U

Quand le Tueur de malfaisants arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire un vampire, un loup-garou ou un zombie ciblé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonneur de cloche du village {2}{W}



Créature : humain et éclairé C

Flash

Quand le Sonneur de cloche du village arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}



Créature : humain et soldat C

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist de Saint Traft

{1}{W}{U}

Créature légendaire : esprit et clerc

M

Défense talismanique

À chaque fois que le Geist de Saint Traft attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.

2/2

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

Étude des pages

{3}{U}{U}

Rituel

U

Piochez trois cartes, dégagez jusqu'à deux terrains, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement des citadins

{1}{W}

Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain. <i>Heure fatidique</i> ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement des citoyens

{1}{W}



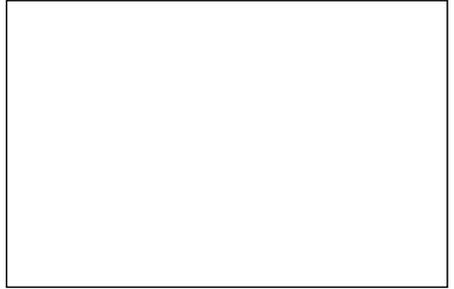
Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.
–Heure fatidique– ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille



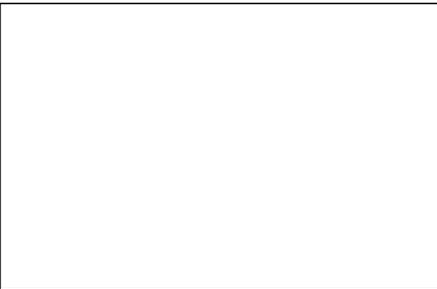
Terrain

C

La Crique tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Crique tranquille arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille



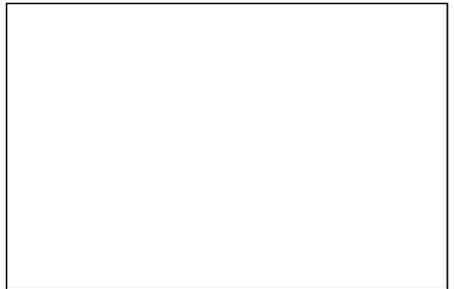
Terrain

C

La Crique tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Crique tranquille arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille



Terrain

C

La Crique tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Crique tranquille arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille



Terrain C

La Crique tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Crique tranquille arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île C

{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

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

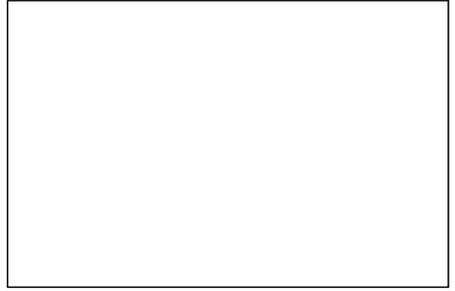


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

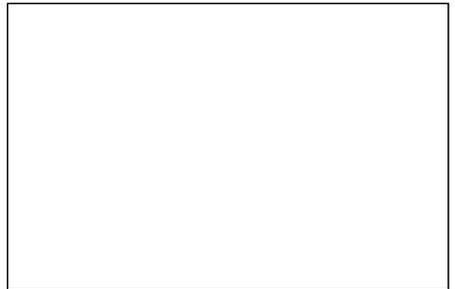


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire des séraphins



Terrain

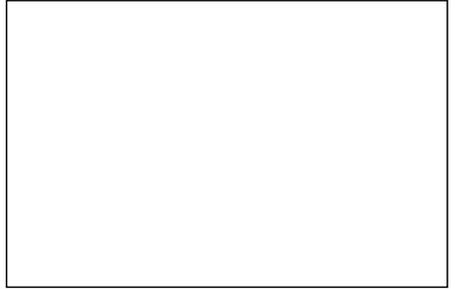
C

Quand le Sanctuaire des séraphins arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
À chaque fois qu'un ange arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hachoir de boucher

{3}



Artefact : équipement

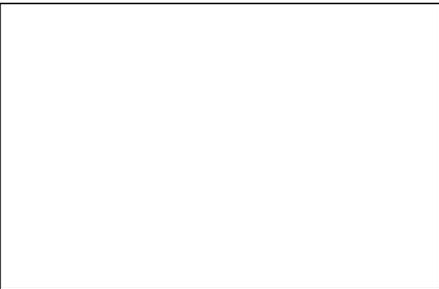
U

La créature équipée gagne +3/+0.
Tant que la créature équipée est un humain, elle a le lien de vie.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourche aiguisée

{2}



Artefact : équipement

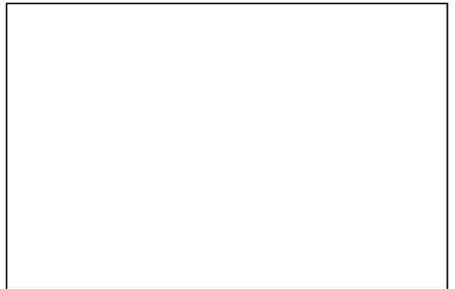
U

La créature équipée a l'initiative.
Tant que la créature équipée est un humain, elle gagne +1/+1.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blâme

{2}{W}



Éphémère

C

Détruisez une créature attaquante ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blâme {2}{W}



Éphémère C
Détruisez une créature attaquante ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

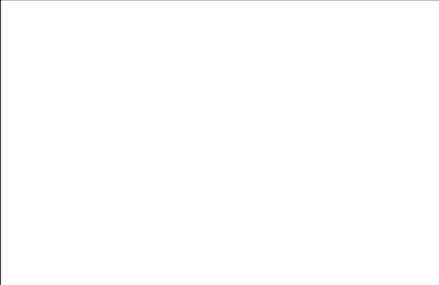
Scintillement momentané {1}{W}



Éphémère C
Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.
Flashback {3}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

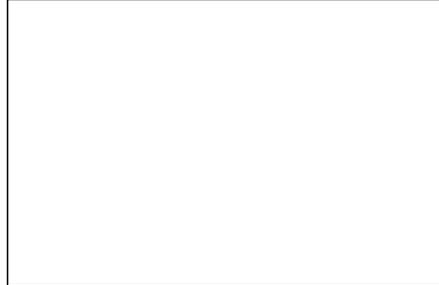
Interlude inquiétant {2}{W}



Éphémère R
Exilez n'importe quel nombre de créatures ciblées que vous contrôlez. Renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liens de foi {1}{W}



Enchantement : aura C
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 tant qu'elle est un humain. Sinon, elle ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

