

Métamorphe phyrexian

{3}{UP}

Créature-artefact : phyrexian et changeforme **R**  
({UP} peut être payé au choix avec {U} ou 2 points de vie.)

Vous pouvez faire que le Métamorphe phyrexian arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact ou n'importe qu'elle creature sur le champ de bataille, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de chevalier

{1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier **R**

Initiative

Les autres créatures Chevalier que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont l'indestructible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Métamorphe phyrexian

{3}{UP}

Créature-artefact : phyrexian et changeforme **R**  
({UP} peut être payé au choix avec {U} ou 2 points de vie.)

Vous pouvez faire que le Métamorphe phyrexian arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact ou n'importe qu'elle creature sur le champ de bataille, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de chevalier

{1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier **R**

Initiative

Les autres créatures Chevalier que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont l'indestructible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin sigillé {W}{W}



Créature : humain et chevalier U

Initiative

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin sigillé {W}{W}



Créature : humain et chevalier U

Initiative

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin sigillé {W}{W}



Créature : humain et chevalier U

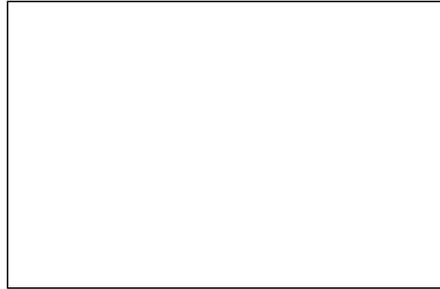
Initiative

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titane 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

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

Bandemage qasali {G}{W}



Créature : chat et sorcier C

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)  
 {1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

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

Bandemage qasali {G}{W}



Créature : chat et sorcier C

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)  
 {1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la caste de l'étherium {W}{U}



Créature-artefact : humain et chevalier U

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la caste de l'étherium {W}{U}



Créature-artefact : humain et chevalier U

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la caste de l'étherium {W}{U}



Créature-artefact : humain et chevalier U

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jenara, asura de guerre {G}{W}{U}



Créature légendaire : ange M

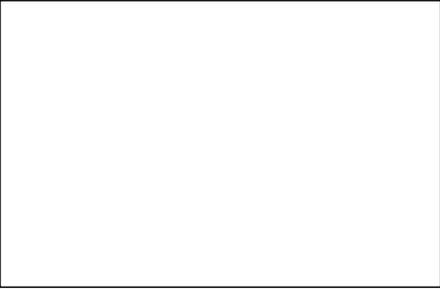
Vol

{1}{W} : Mettez un marqueur +1/+1 sur Jenara, asura de guerre.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jenara, asura de guerre {G}{W}{U}

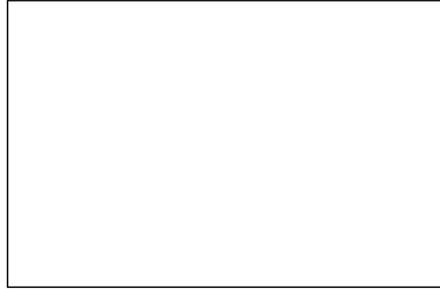


Créature légendaire : ange M  
Vol  
{1}{W} : Mettez un marqueur +1/+1 sur Jenara, asura de guerre.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine de guerre rhex {G}{W}{U}

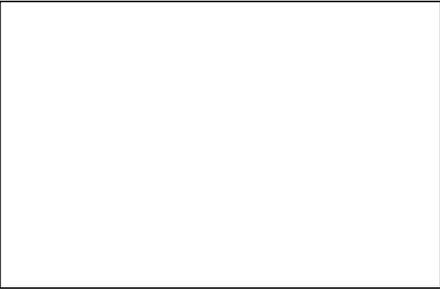


Créature : rhinocéros et moine U  
Lien de vie

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine de guerre rhex {G}{W}{U}

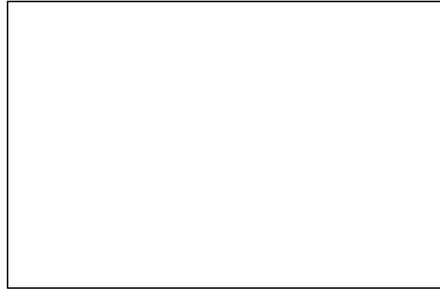


Créature : rhinocéros et moine U  
Lien de vie

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine de guerre rhex {G}{W}{U}



Créature : rhinocéros et moine U  
Lien de vie

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine de guerre riox {G}{W}{U}



Créature : rhinocéros et moine U  
Lien de vie

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Buttechardon {1}{WU}{WU}{WU}



Créature : sangami et chevalier R  
Flash  
Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.  
Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Buttechardon {1}{WU}{WU}{WU}



Créature : sangami et chevalier R  
Flash  
Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.  
Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafiq aux Innombrables {1}{G}{W}{U}



Créature légendaire : humain et chevalier R  
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)  
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafiq aux Innombrables

{1}{G}{W}{U}

Créature légendaire : humain et chevalier

R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeur de la Tour Flavescente

{G}{W}{U}

Créature : humain et soldat

R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

{T} : Détruisez une créature ciblée qui vous a infligé des blessures ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeur de la Tour Flavescente

{G}{W}{U}

Créature : humain et soldat

R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

{T} : Détruisez une créature ciblée qui vous a infligé des blessures ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

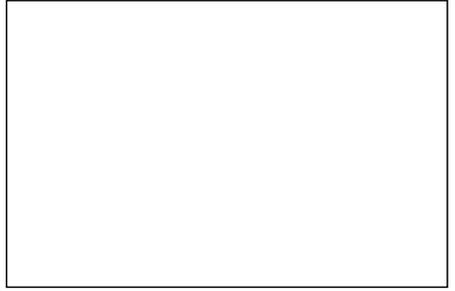
C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esquive rusée

{U}



Rituel

C

La créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.  
Flashback {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esquive rusée

{U}



Rituel

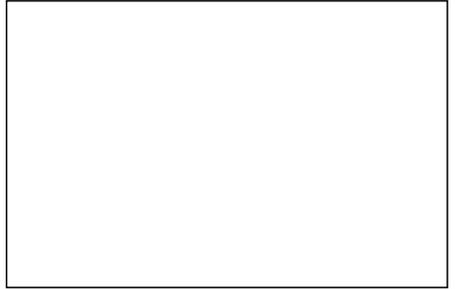
C

La créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.  
Flashback {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

{1}{W}{W}{U}



Rituel

R

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

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

Bosquet de Solpétal



Terrain

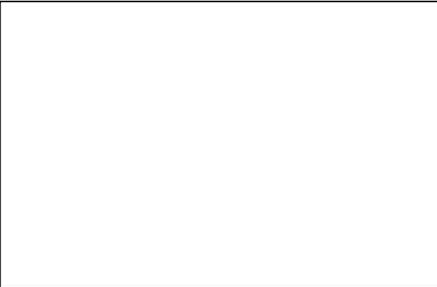
R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille  
engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une  
plaine.  
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

{1}{W}{U}



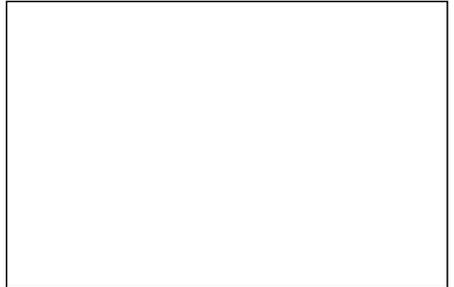
Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille  
engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une  
plaine.  
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime



Terrain

U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

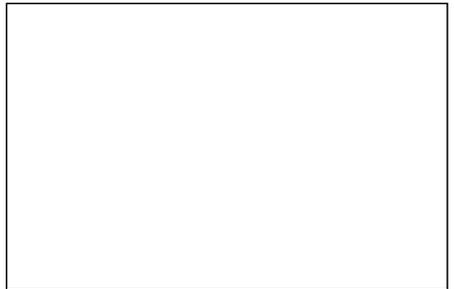
R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime



Terrain

U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

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

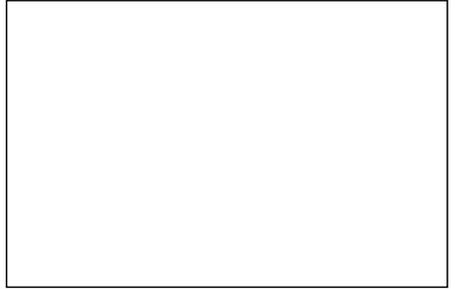
R

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

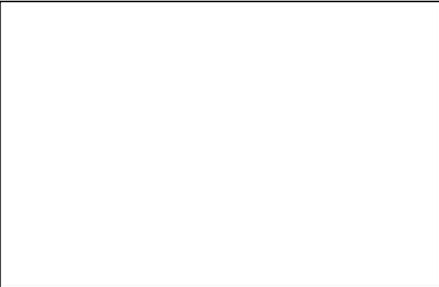
R

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

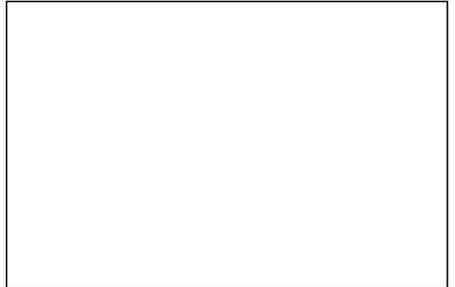
R

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

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



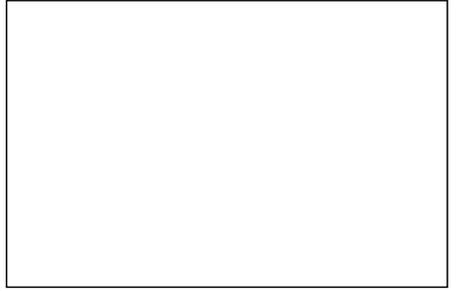
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



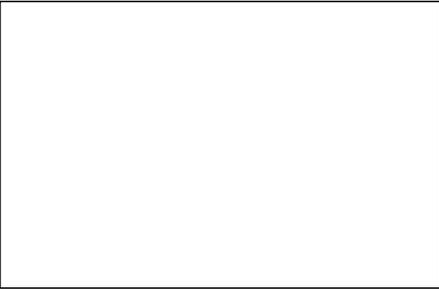
Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



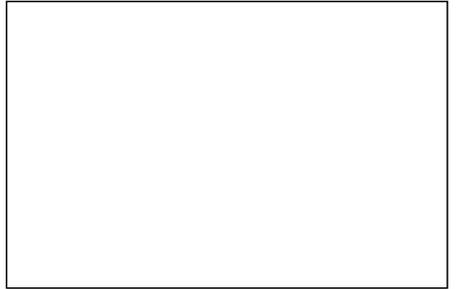
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



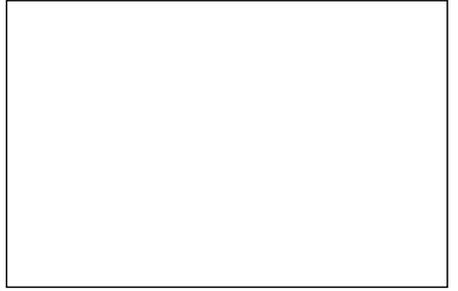
Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation en grenouille

{1}{U}



Éphémère

U

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée perd toutes ses capacités et devient une grenouille bleue avec une force et une endurance de base de 1/1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



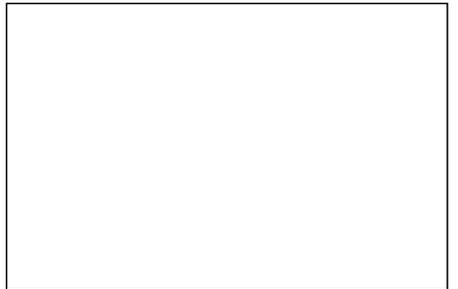
Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation en grenouille

{1}{U}



Éphémère

U

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée perd toutes ses capacités et devient une grenouille bleue avec une force et une endurance de base de 1/1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation en grenouille

{1}{U}

Éphémère

U

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée perd toutes ses capacités et devient une grenouille bleue avec une force et une endurance de base de 1/1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement. Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation en grenouille

{1}{U}

Éphémère

U

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée perd toutes ses capacités et devient une grenouille bleue avec une force et une endurance de base de 1/1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement. Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure de gloire

{2}{G}{W}{U}

Enchantement

R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, si c'est la première phase de combat du tour, dégagez cette créature. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur invisible

{1}{U}

Créature : humain et gremlin

U

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

Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure de gloire

{2}{G}{W}{U}

Enchantement

R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, si c'est la première phase de combat du tour, dégagez cette créature. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur invisible

{1}{U}

Créature : humain et gremlin

U

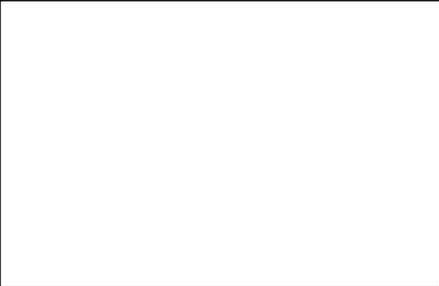
Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de grâcebataille {3}{W}{W}



Créature : ange R

Vol

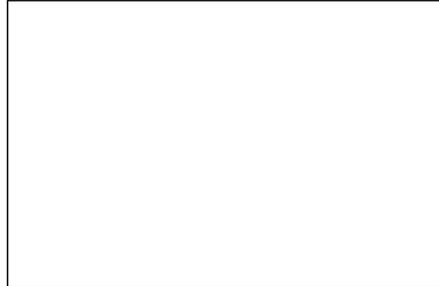
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de grâcebataille {3}{W}{W}



Créature : ange R

Vol

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de grâcebataille {3}{W}{W}



Créature : ange R

Vol

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}



Éphémère C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Simic

{G}{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

- ? Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.
- ? Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
- ? Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Simic

{G}{U}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

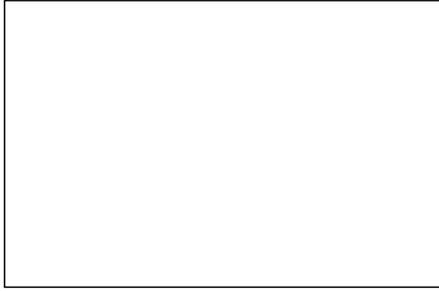
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

? Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honneur des purs

{1}{W}



Enchantement

R

Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honneur des purs

{1}{W}



Enchantement

R

Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast