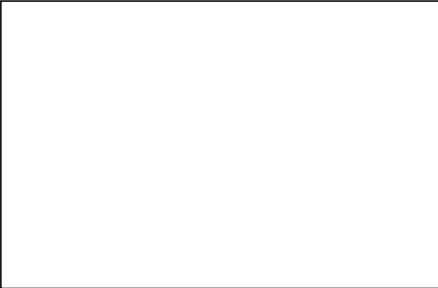


Contrebandier néphalien {U}



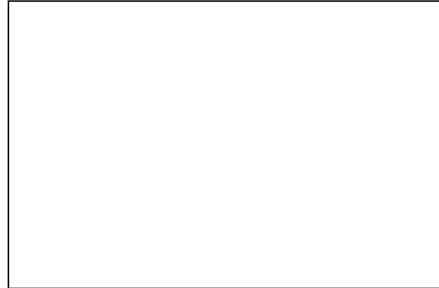
Créature : humain et gredin U

{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

Greffeur d'ailes {U}




Créature : humain et sorcier 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 le Greffeur d'ailes est associé à une autre créature, les deux créatures ont le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrebandier néphalien {U}




Créature : humain et gredin 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

Greffeur d'ailes {U}



Créature : humain et sorcier 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 le Greffeur d'ailes est associé à une autre créature, les deux créatures ont le vol.

1/1

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 quelle créature 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

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

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

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

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

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

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

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

Croisé mirran {1}{W}{W}




Créature : humain et chevalier **R**

Double initiative, protection contre le noir et protection contre le vert

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardeloi de Gideon {W}



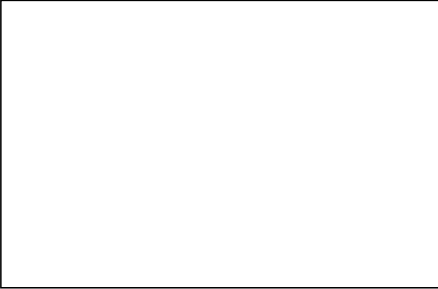
Créature : humain et soldat **C**

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épisseuse de lames {2}{W}



Créature : phyrexian et humain et artificier **R**

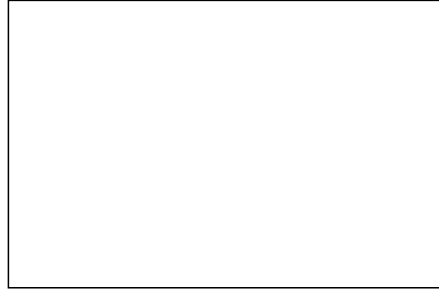
Quand l'Épisseuse de lames arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Golem.

Les golems que vous contrôlez ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardeloi de Gideon {W}



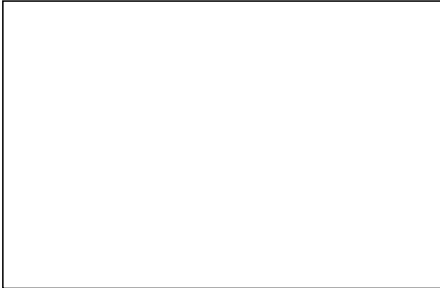
Créature : humain et soldat **C**

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardeloi de Gideon {W}

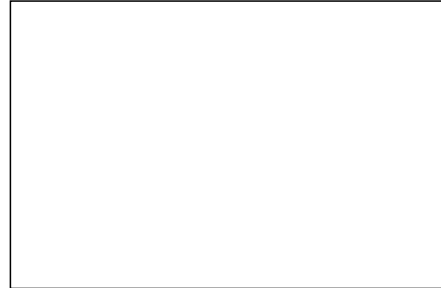


Créature : humain et soldat C
 {W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire de porcelaine {2}{WP}




Créature-artefact : phyrexian et soldat C
 ({WP} peut être payé au choix avec {W} ou deux points de vie.)
 Initiative

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardeloi de Gideon {W}




Créature : humain et soldat C
 {W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire de porcelaine {2}{WP}




Créature-artefact : phyrexian et soldat C
 ({WP} peut être payé au choix avec {W} ou deux points de vie.)
 Initiative

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire de porcelaine {2}{WP}




Créature-artefact : phyrexian et soldat **C**
 ({WP} peut être payé au choix avec {W} ou deux points de vie.)
 Initiative

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin de Prochelande {1}{W}

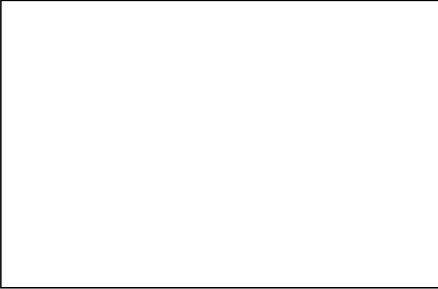


Créature : humain et clerc **U**
 Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
 Tant que le Pèlerin de Prochelande est associé à une autre créature, les deux créatures ont le lien de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire de porcelaine {2}{WP}

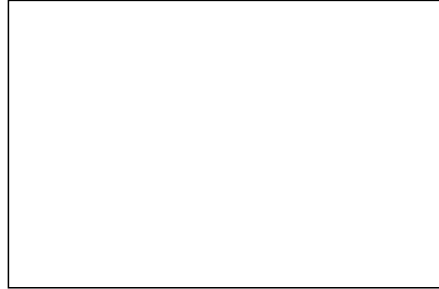


Créature-artefact : phyrexian et soldat **C**
 ({WP} peut être payé au choix avec {W} ou deux points de vie.)
 Initiative

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin de Prochelande {1}{W}



Créature : humain et clerc **U**
 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 le Pèlerin de Prochelande est associé à une autre créature, les deux créatures ont le lien de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin de Prochelande

{1}{W}



Créature : humain et clerc

U

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 le Pèlerin de Prochelande est associé à une autre créature, les deux créatures ont le lien de vie.

2/1

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
{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

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieu hanté de la lande



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{W}{U}, {T}, exilez une carte de créature depuis votre cimetière : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

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

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}



Éphémère

U

{{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}



Éphémère

U

{{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faux-pas mental

{UP}



Éphémère

U

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

Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faux-pas mental

{UP}



Éphémère

U

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

Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup vertueux

{W}



Éphémère

C

Le Coup vertueux inflige 2 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup vertueux

{W}



Éphémère

C

Le Coup vertueux inflige 2 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup vertueux

{W}



Éphémère

C

Le Coup vertueux inflige 2 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déflexion divine

{X}{W}



Éphémère

R

Prévenez, ce tour-ci, les prochaines X blessures qui devraient être infligées à vous et/ou aux permanents que vous contrôlez. Si des blessures sont prévenues de cette manière, la Déflexion divine inflige autant de blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli 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

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli 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

Cercle de l'oubli

{2}{W}



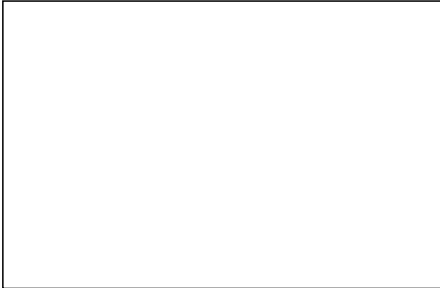
Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli 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

Exarque inquisiteur {W}{W} U

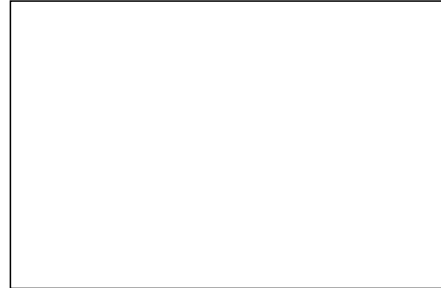


Créature : phyrexian et clerc
Quand l'Exarque inquisiteur arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?
? Vous gagnez 2 points de vie.
? Un adversaire ciblé perd 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctificatrice de la cathédrale {W} C




Créature : humain et clerc
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

Exarque inquisiteur {W}{W} U




Créature : phyrexian et clerc
Quand l'Exarque inquisiteur arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?
? Vous gagnez 2 points de vie.
? Un adversaire ciblé perd 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctificatrice de la cathédrale {W} C




Créature : humain et clerc
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

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

Fuite de mana {1}{U}




Éphémère C

Contrearez 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

Contrearez 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

Contrearez 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

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

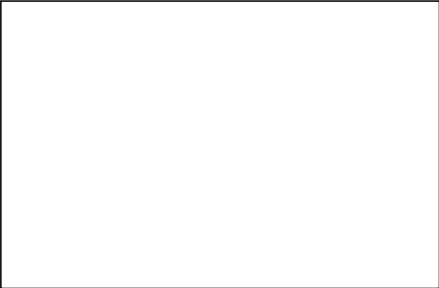
Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changenuage {W}

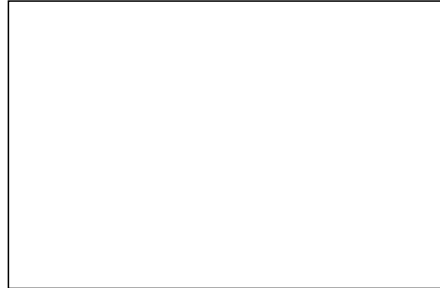


Éphémère C

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}




Enchantement : aura C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changenuage {W}



Éphémère C

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast