Avant-garde d'élite {W}

Créature : humain et soldat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'élite {W}

Créature : humain et soldat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'élite {W}

Créature : humain et soldat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'élite {W}

Créature : humain et soldat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin {W}{W}

Créature : chat et chevalier U

Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin {W}{W}

Créature : chat et chevalier U

Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin {W}{W}

Créature : chat et chevalier U

Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin {W}{W}

Créature : chat et chevalier U

Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Duelliste kor {W}

Créature : kor et soldat U

Tant que le Duelliste kor est équipé, il a la double initiative. (Il inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duelliste kor {W}

Créature : kor et soldat U

Tant que le Duelliste kor est équipé, il a la double initiative. (Il inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duelliste kor {W}

Créature : kor et soldat U

Tant que le Duelliste kor est équipé, il a la double initiative. (Il inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde-relique léonin {W}{W}

Créature : chat et clerc U

Quand le Garde-relique léonin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une cible, artefact ou enchantement.
Quand le Garde-relique léonin quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde-relique léonin {W}{W}

Créature : chat et clerc U

Quand le Garde-relique léonin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une cible, artefact ou enchantement.
Quand le Garde-relique léonin quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde-relique léonin {W}{W}

Créature : chat et clerc U

Quand le Garde-relique léonin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une cible, artefact ou enchantement.
Quand le Garde-relique léonin quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde-relique léonin {W}{W}

Créature : chat et clerc U

Quand le Garde-relique léonin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une cible, artefact ou enchantement.
Quand le Garde-relique léonin quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kemba, kha régente {1}{W}{W}

Créature légendaire : chat et clerc U

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chat pour chaque équipement attaché à Kemba, kha régente.

2/4

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

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

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

Mystique forgepierre {1}{W}

Créature : kor et artificier **R**

Quand la Mystique forgepierre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.
{1}{W}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'équipement de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique forgepierre {1}{W}

Créature : kor et artificier **R**

Quand la Mystique forgepierre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.
{1}{W}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'équipement de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de puracier {W}{W}

Créature : humain et chevalier **R**

À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

Art des métaux ? Les équipements que vous contrôlez ont équipement {0} tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Statuaire de l'effroi

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{4} : Le Statuaire de l'effroi devient une créature-artefact 4/2 Golem jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Statuaire de l'effroi

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{4} : Le Statuaire de l'effroi devient une créature-artefact 4/2 Golem jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aile de peau {4}

Artefact : équipement U

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)
La créature équipée gagne +2/+2 et a le vol.
Équipement {6}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace écorcheuse {1}

Artefact : équipement **C**

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)
La créature équipée gagne +1/+1.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace écorcheuse {1}

Artefact : équipement **C**

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)
La créature équipée gagne +1/+1.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace écorcheuse {1}

Artefact : équipement **C**

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)
La créature équipée gagne +1/+1.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace écorcheuse {1}

Artefact : équipement **C**

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)
La créature équipée gagne +1/+1.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de la vengeance {3}

Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +2/+0 et a l'initiative, la vigilance, le piétinement et la célérité.
Équipement {3} ({3} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récoltos {4}

Artefact : équipement R

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)
La créature équipée gagne +X/+X, X étant le nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache de sombracier {1}

Artefact : équipement U

Indestructible
La créature équipée gagne +2/+0.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tranchefaucille {3}

Artefact : équipement C

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)
La créature équipée gagne +2/+2.
Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction de l'apôtre {1}{WP}

Éphémère **C**

({WP} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

Un artefact ciblé ou une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre les artefacts ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

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

Bénédiction de l'apôtre {1}{WP}

Éphémère **C**

({WP} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

Un artefact ciblé ou une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre les artefacts ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

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

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

Marcheur de feu kor {W}{W}

Créature : kor et soldat **U**

Protection contre le rouge
À chaque fois qu'un joueur joue un sort rouge, vous pouvez gagner 1 point de vie.

2/2

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

Marcheur de feu kor {W}{W}

Créature : kor et soldat **U**

Protection contre le rouge
À chaque fois qu'un joueur joue un sort rouge, vous pouvez gagner 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur de feu kor {W}{W}

Créature : kor et soldat U

Protection contre le rouge
À chaque fois qu'un joueur joue un sort rouge, vous pouvez gagner 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation de l'existence {1}{W}

Rituel C

Exilez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur de feu kor {W}{W}

Créature : kor et soldat U

Protection contre le rouge
À chaque fois qu'un joueur joue un sort rouge, vous pouvez gagner 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation de l'existence {1}{W}

Rituel C

Exilez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation de l'existence {1}{W}

Rituel **C**

Exilez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épuration céleste {1}{W}

Éphémère U

Exilez un permanent noir ou rouge ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation de l'existence {1}{W}

Rituel **C**

Exilez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épuration céleste {1}{W}

Éphémère U

Exilez un permanent noir ou rouge ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épuration céleste {1}{W}

Éphémère U

Exilez un permanent noir ou rouge ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrestation {2}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrestation {2}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast