

Noble hiérarchie {G}



Créature : humain et druide 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} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble hiérarchie {G}



Créature : humain et druide 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} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble hiérarchie {G}



Créature : humain et druide 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} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble hiérarchie {G}



Créature : humain et druide 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} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

Vol

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clique Vendilion {1}{U}{U}



Créature légendaire : peuple fée et sorcier M

Flash

Vol

Quand la Clique Vendilion arrive sur le champ de bataille, regardez la main du joueur ciblé. Vous pouvez y choisir une carte non-terrain. Si vous faites ainsi, ce joueur révèle la carte ciblée, la met au-dessous de sa bibliothèque et pioche ensuite une carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

Vol

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clique Vendilion {1}{U}{U}



Créature légendaire : peuple fée et sorcier M

Flash

Vol

Quand la Clique Vendilion arrive sur le champ de bataille, regardez la main du joueur ciblé. Vous pouvez y choisir une carte non-terrain. Si vous faites ainsi, ce joueur révèle la carte ciblée, la met au-dessous de sa bibliothèque et pioche ensuite une carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clique Vendilion {1}{U}{U}



Créature légendaire : peuple fée et sorcier **M**

Flash

Vol

Quand la Clique Vendilion arrive sur le champ de bataille, regardez la main du joueur ciblé. Vous pouvez y choisir une carte non-terrain. Si vous faites ainsi, ce joueur révèle la carte ciblée, la met au-dessous de sa bibliothèque et pioche ensuite une carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage lancevif {1}{U}



Créature : humain et sorcier **M**

Flash

Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage lancevif {1}{U}



Créature : humain et sorcier **M**

Flash

Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

2/1

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

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

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.)

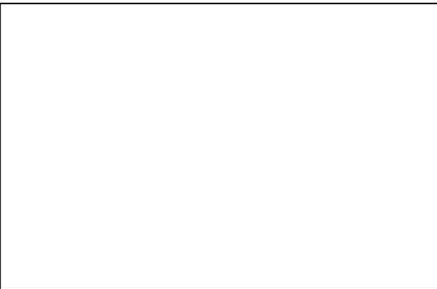
{1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.)

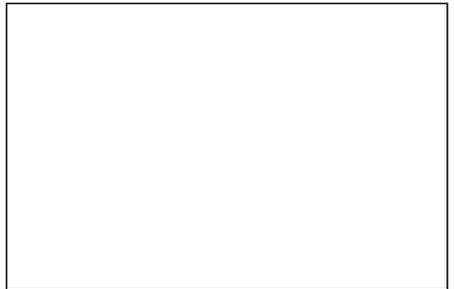
{1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière du Reliquaire

{1}{G}{W}



Créature : humain et chevalier

R

La Chevalière du Reliquaire gagne +1/+1 pour chaque carte de terrain dans votre cimetière.

{T}, sacrifiez une forêt ou une plaine : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière du Reliquaire {1}{G}{W}



Créature : humain et chevalier **R**

La Chevalière du Reliquaire gagne +1/+1 pour chaque carte de terrain dans votre cimetière.

{T}, sacrifiez une forêt ou une plaine : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière du Reliquaire {1}{G}{W}



Créature : humain et chevalier **R**

La Chevalière du Reliquaire gagne +1/+1 pour chaque carte de terrain dans votre cimetière.

{T}, sacrifiez une forêt ou une plaine : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière du Reliquaire {1}{G}{W}



Créature : humain et chevalier **R**

La Chevalière du Reliquaire gagne +1/+1 pour chaque carte de terrain dans votre cimetière.

{T}, sacrifiez une forêt ou une plaine : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

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

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

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

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

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



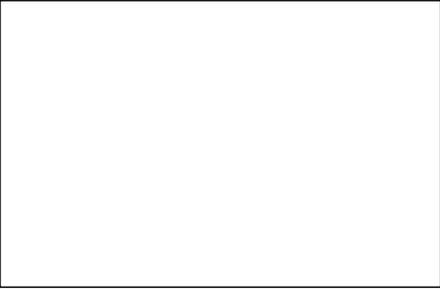
Créature : rhinocéros et moine **U**

Lien de vie

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

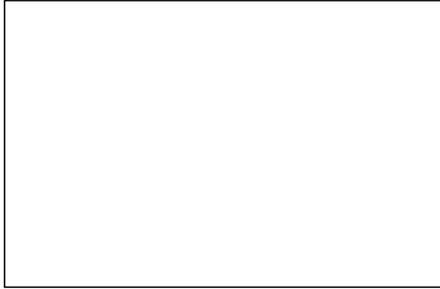


Créature : rhinocéros et moine U
Lien de vie

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

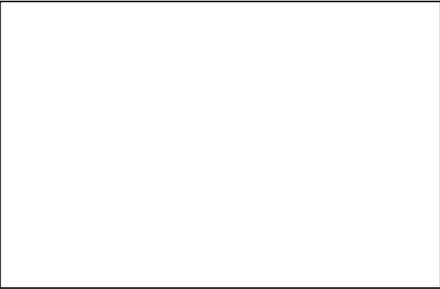


Créature : rhinocéros et moine U
Lien de vie

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

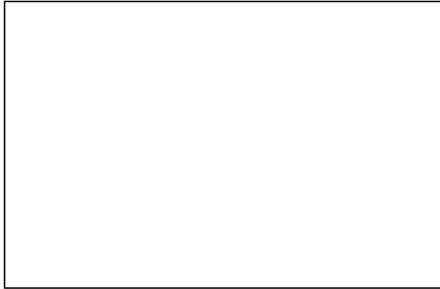


Créature : rhinocéros et moine U
Lien de vie

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.)

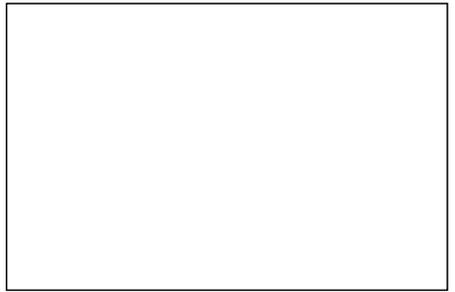
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent mystique

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



Créature : serpent R

Flash

Quand le Serpent mystique arrive sur le champ de bataille, contrecarrez le sort ciblé.

2/2

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

Serpent mystique

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



Créature : serpent R

Flash

Quand le Serpent mystique arrive sur le champ de bataille, contrecarrez le sort ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent mystique

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



Créature : serpent

R

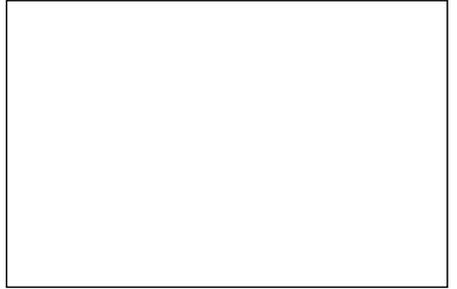
Flash

Quand le Serpent mystique arrive sur le champ de bataille, contrecarrez le sort ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

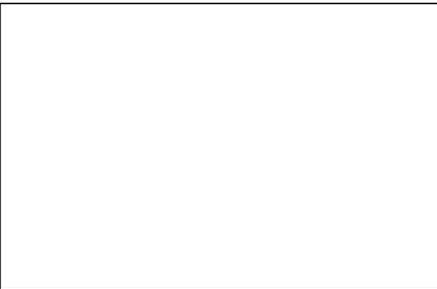
R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent mystique

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



Créature : serpent

R

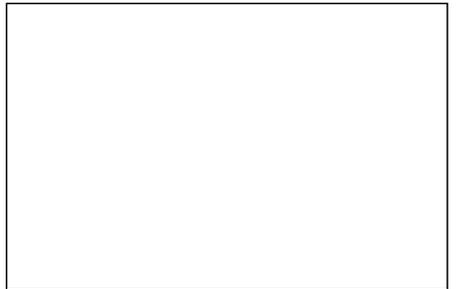
Flash

Quand le Serpent mystique arrive sur le champ de bataille, contrecarrez le sort ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

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 pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



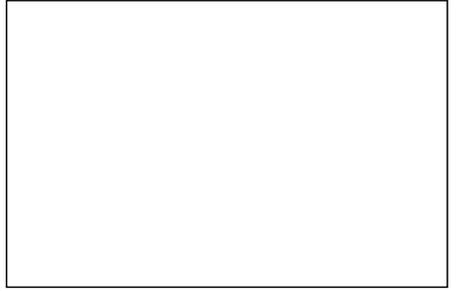
Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



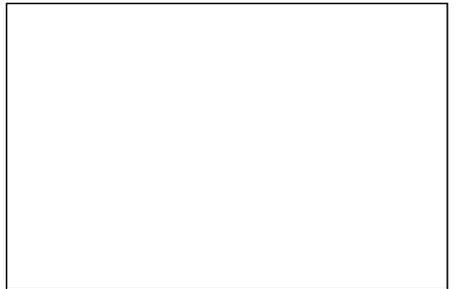
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

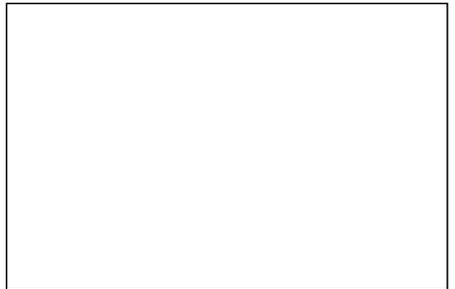
R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}



Éphémère

U

Contrecarez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

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

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

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

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

Thrún, le dernier troll

{2}{G}{G}

Créature légendaire : troll et shaman

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Défense talismanique

{1}{G} : Régénérez Thrún.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thrun, le dernier troll {2}{G}{G}



Créature légendaire : troll et shamanes **M**
 Ce sort ne peut pas être contrecarré.
 Défense talismanique
 {1}{G} : Régénérez Thrun.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeliane {2}{G}{G}



Créature : élémental **M**
 Célérité
 À chaque fois que vous lancez un sort, si c'est le deuxième sort de créature que vous lancez ce tour-ci, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille la Vengeliane depuis votre cimetière.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeliane {2}{G}{G}



Créature : élémental **M**
 Célérité
 À chaque fois que vous lancez un sort, si c'est le deuxième sort de créature que vous lancez ce tour-ci, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille la Vengeliane depuis votre cimetière.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeliane {2}{G}{G}



Créature : élémental **M**
 Célérité
 À chaque fois que vous lancez un sort, si c'est le deuxième sort de créature que vous lancez ce tour-ci, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille la Vengeliane depuis votre cimetière.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeliane {2}{G}{G}



Créature : élémental M

Célérité

À chaque fois que vous lancez un sort, si c'est le deuxième sort de créature que vous lancez ce tour-ci, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille la Vengeliane depuis votre cimetière.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbes de cuisine {1}{GW}{GW}



Créature : orphe U

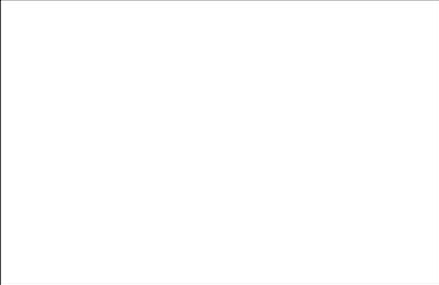
Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

Persistence (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.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbes de cuisine {1}{GW}{GW}



Créature : orphe U

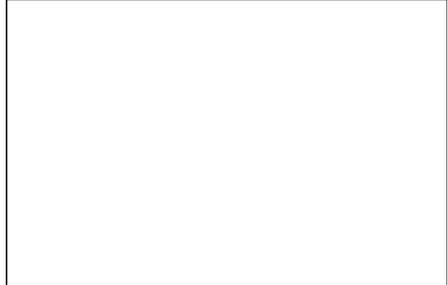
Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

Persistence (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.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbes de cuisine {1}{GW}{GW}



Créature : orphe U

Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

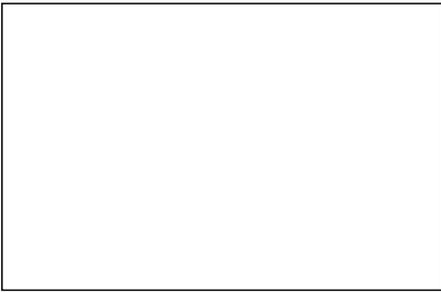
Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbes de cuisine

{1}{GW}{GW}



Créature : orphe

U

Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

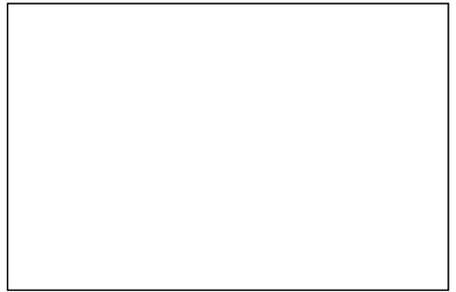
Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Bant

{G}{W}{U}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Détruisez un artefact ciblé.

? Mettez une créature ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

? Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Bant

{G}{W}{U}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Détruisez un artefact ciblé.

? Mettez une créature ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

? Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast