

Expert hématoptyre

{2}{R}



Créature : éfrit et moine

C

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse du saut

{1}{R}



Créature : humain et moine

C

{2}{W} : La Maîtresse du saut acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert hématoptyre

{2}{R}



Créature : éfrit et moine

C

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor hématoptyre

{2}{R}



Créature : éfrit et shaman

C

{2}{U}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vive-lance du monastère

{R}

Créature : humain et moine

U

Célérité, prouesse

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyenne jeskaï

{1}{U}

Créature : humain et moine

U

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois que la Doyenne jeskaï inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adeptes du tourbillon

{4}{U}

Créature : djinn et moine

C

Défense talismanique

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyenne jeskaï

{1}{U}

Créature : humain et moine

U

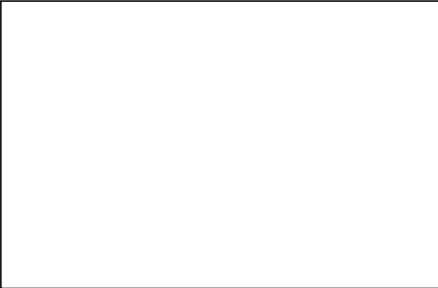
Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois que la Doyenne jeskaï inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireur des vents jeskaï {2}{U}



Créature : oiseau et éclaireur C

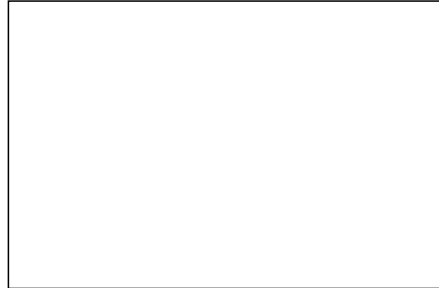
Vol

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voltigeurs de Noria {5}{U}



Créature : djinn et moine U


Vol

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireur des vents jeskaï {2}{U}



Créature : oiseau et éclaireur C


Vol

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de Serra {3}{W}{W}



Créature : ange U


Vol

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de la Voie {1}{W}




Créature : humain et guerrier U

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
 À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, le Chercheur de la Voie acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élève jeskaï {1}{W}



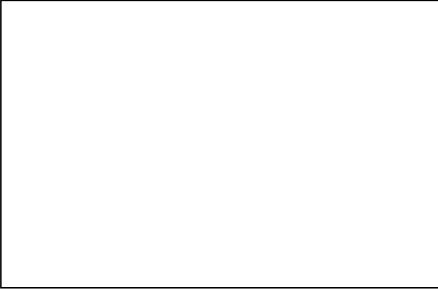
Créature : humain et moine C

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de la Voie {1}{W}



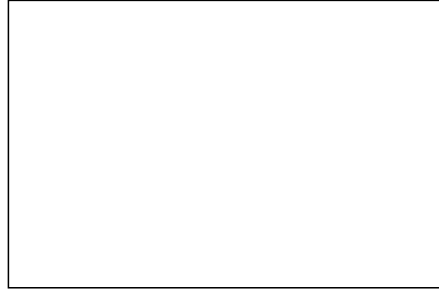
Créature : humain et guerrier U

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
 À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, le Chercheur de la Voie acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kirin d'albâtre {3}{W}



Créature : kirin C

Vol, vigilance

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Missionnaires infatigables

{4}{W}



Créature : humain et clerc

C

Quand les Missionnaires infatigables arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mante de hautecime

{2}{R}{W}



Créature : insecte

U

Vol, piétinement

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de l'œil

{2}{U}{R}{W}



Créature : djinn et sorcier

U

Quand le Garde de l'œil arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte non-créature, non-terrain ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de l'œil intérieur

{2}{U}{R}{W}



Créature : djinn et sorcier

R

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache de lave

{4}{R}

Rituel

C

La Hache de lave inflige 5 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination

{2}{U}

Rituel

C

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet de vide

{U}

Rituel

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offrande solennelle

{2}{W}

Rituel

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère marquée par les vents



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises des eaux vives



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille



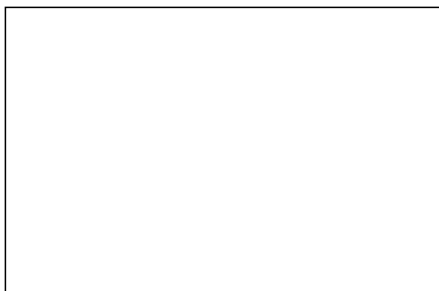
Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, 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
{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

Monastère mystique



Terrain

U

Le Monastère mystique arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U}, {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère mystique



Terrain

U

Le Monastère mystique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

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

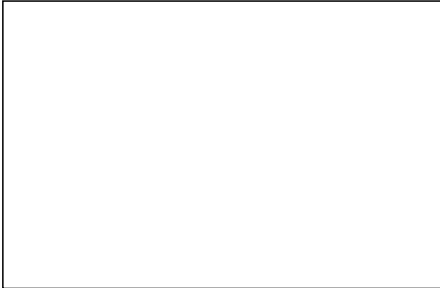


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

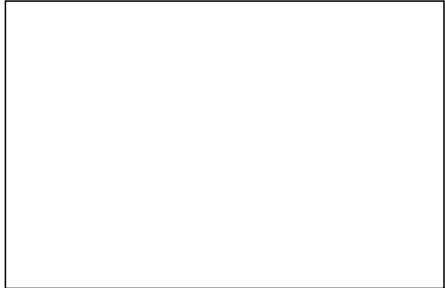
Plaine



Terrain de base : plaine **C**
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Étendard de Jeskai **{3}**



Artefact **C**
{T} : Ajoutez {U}, {R} ou {W}.
{U}{R}{W}, {T}, sacrifiez l'Étendard de Jeskai : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Plaine



Terrain de base : plaine **C**
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendard de Jeskai **{3}**



Artefact **C**
{T} : Ajoutez {U}, {R} ou {W}.
{U}{R}{W}, {T}, sacrifiez l'Étendard de Jeskai : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

R

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourfendre le monstrueux

{3}{W}

Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tissage du destin

{3}{U}

Éphémère

C

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Jeskaï

{U}{R}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?
? Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.
? Le Charme de Jeskaï inflige 4 blessure à une cible, adversaire ou planeswalker.
? Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flamme hivernale

{1}{U}{R}



Éphémère

U

Choisissez l'un ou les deux ?

? Engagez une créature ciblée.

? La Flamme hivernale inflige 2 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayons oppressants

{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut pas attaquer ou bloquer à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Les capacités activées de la créature enchantée coûtent {3} de plus à activer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Technique de l'envol de la grue

{3}{U}{R}{W}



Éphémère

R

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Elles acquièrent le vol et la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast