

Abbé de la Forteresse de Keral

{1}{R}

Créature : humain et moine

R

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

Quand l'Abbé de la Forteresse de Keral arrive sur le champ de bataille, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abbé de la Forteresse de Keral

{1}{R}

Créature : humain et moine

R

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

Quand l'Abbé de la Forteresse de Keral arrive sur le champ de bataille, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abbé de la Forteresse de Keral

{1}{R}

Créature : humain et moine

R

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

Quand l'Abbé de la Forteresse de Keral arrive sur le champ de bataille, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abbé de la Forteresse de Keral

{1}{R}

Créature : humain et moine

R


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

Quand l'Abbé de la Forteresse de Keral arrive sur le champ de bataille, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

2/1

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

Vive-lance du monastère {R}

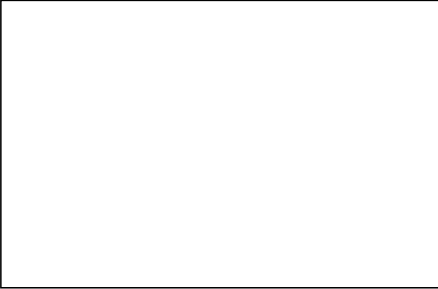


Créature : humain et moine U
Célérité, prouesse

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vive-lance du monastère {R}

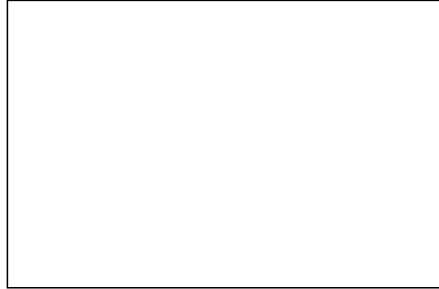


Créature : humain et moine U
Célérité, prouesse

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vive-lance du monastère {R}



Créature : humain et moine U
Célérité, prouesse

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétypes d'Ojutaï {2}{W}{W}

Créature : humain et moine M

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, choisissez l'un ?

- ? Engagez une créature ciblée.
- ? Les Archétypes d'Ojutaï acquièrent l'initiative et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
- ? Exilez les Archétypes d'Ojutaï, puis renvoyez-les sur le champ de bataille, engagés, sous le contrôle de leur propriétaire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétypes d'Ojutaï {2}{W}{W}

Créature : humain et moine M

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, choisissez l'un ?

- ? Engagez une créature ciblée.
- ? Les Archétypes d'Ojutaï acquièrent l'initiative et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
- ? Exilez les Archétypes d'Ojutaï, puis renvoyez-les sur le champ de bataille, engagés, sous le contrôle de leur propriétaire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétypes d'Ojutaï {2}{W}{W}

Créature : humain et moine M

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, choisissez l'un ?

- ? Engagez une créature ciblée.
- ? Les Archétypes d'Ojutaï acquièrent l'initiative et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
- ? Exilez les Archétypes d'Ojutaï, puis renvoyez-les sur le champ de bataille, engagés, sous le contrôle de leur propriétaire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de la Voie {1}{W}

Créature : humain et guerrier U

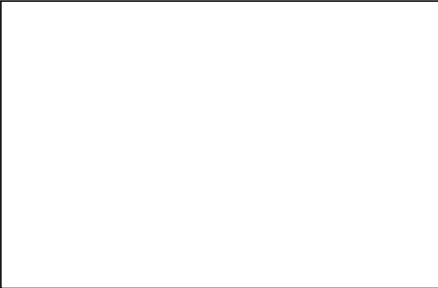
Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

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

Chercheur de la Voie {1}{W}



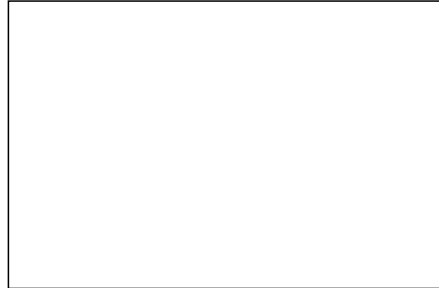
Créature : humain et guerrier U

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

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

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

Mentor du monastère {2}{W}




Créature : humain et moine M

Prouesse
 À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature 1/1 blanche Moine avec la prouesse.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor du monastère {2}{W}



Créature : humain et moine **M**


Prouesse

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature 1/1 blanche Moine avec la prouesse.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor du monastère {2}{W}



Créature : humain et moine **M**


Prouesse

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature 1/1 blanche Moine avec la prouesse.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor du monastère {2}{W}



Créature : humain et moine **M**


Prouesse

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature 1/1 blanche Moine avec la prouesse.

2/2

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}.

2/2

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

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

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

Forge de campagne



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous inflige 1 blessure.

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
{R}

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

Force de titan

{R}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+1 jusqu'à la fin du tour.

Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de titan

{R}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+1 jusqu'à la fin du tour.

Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de titan

{R}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+1 jusqu'à la fin du tour.

Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion ardente

{R}



Éphémère

C

L'Impulsion ardente inflige 2 blessures à une créature ciblée.

<i><>Maîtrise de sort</i>> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, l'Impulsion ardente inflige 3 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion ardente

{R}



Éphémère

C

L'Impulsion ardente inflige 2 blessures à une créature ciblée.

<i><>Maîtrise de sort</i>> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, l'Impulsion ardente inflige 3 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion ardente

{R}



Éphémère

C

L'Impulsion ardente inflige 2 blessures à une créature ciblée.

<i><>Maîtrise de sort</i>> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, l'Impulsion ardente inflige 3 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion ardente

{R}



Éphémère

C

L'Impulsion ardente inflige 2 blessures à une créature ciblée.

<i><>Maîtrise de sort</i>> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, l'Impulsion ardente inflige 3 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe provocatrice

{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe provocatrice

{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe provocatrice

{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut fait de résistance

{1}{W}

Éphémère

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut fait de résistance

{1}{W}

Éphémère

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut fait de résistance

{1}{W}

Éphémère

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut fait de résistance

{1}{W}

Éphémère

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Posture valeureuse

{1}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?
? Une créature ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)
? Détruisez une créature ciblée d'endurance supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Posture valeureuse

{1}{W}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Une créature ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

? Détruisez une créature ciblée d'endurance supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Posture valeureuse

{1}{W}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Une créature ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

? Détruisez une créature ciblée d'endurance supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Posture valeureuse

{1}{W}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Une créature ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

? Détruisez une créature ciblée d'endurance supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paume défectrice

{R}{W}



Éphémère

R

La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures. Si des blessures sont prévenues de cette manière, la Paume défectrice inflige autant de blessures au contrôleur de cette source.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôtir

{1}{R}

Rituel

U

Rôtir inflige 5 blessures à une créature sans le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôtir

{1}{R}

Rituel

U

Rôtir inflige 5 blessures à une créature sans le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôtir

{1}{R}

Rituel

U

Rôtir inflige 5 blessures à une créature sans le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôtir

{1}{R}

Rituel

U

Rôtir inflige 5 blessures à une créature sans le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En mille morceaux

{1}{R}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé. En mille morceaux inflige 3 blessures au contrôleur de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En mille morceaux

{1}{R}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé. En mille morceaux inflige 3 blessures au contrôleur de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En mille morceaux

{1}{R}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé. En mille morceaux inflige 3 blessures au contrôleur de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée déchiqueteuse

{R}

Éphémère

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
La Volée déchiqueteuse inflige 4 blessures à une créature blanche ou bleue ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée déchiqueteuse

{R}

Éphémère

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

La Volée déchiqueteuse inflige 4 blessures à une créature blanche ou bleue ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée déchiqueteuse

{R}

Éphémère

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

La Volée déchiqueteuse inflige 4 blessures à une créature blanche ou bleue ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée déchiqueteuse

{R}

Éphémère

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

La Volée déchiqueteuse inflige 4 blessures à une créature blanche ou bleue ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlement de droiture

{1}{W}

Éphémère

U

Détruisez une créature noire ou rouge ciblée qui attaque ou qui bloque. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlement de droiture

{1}{W}



Éphémère

U

Détruisez une créature noire ou rouge ciblée qui attaque ou qui bloque. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlement de droiture

{1}{W}



Éphémère

U

Détruisez une créature noire ou rouge ciblée qui attaque ou qui bloque. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlement de droiture

{1}{W}



Éphémère

U

Détruisez une créature noire ou rouge ciblée qui attaque ou qui bloque. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast