


Banneret goblin {R}



Créature : goblin et soldat U


Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

{1}{R} : Le Banneret goblin gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret goblin {R}



Créature : goblin et soldat U


Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

{1}{R} : Le Banneret goblin gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret goblin {R}



Créature : goblin et soldat U


Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

{1}{R} : Le Banneret goblin gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret goblin {R}



Créature : goblin et soldat U

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

{1}{R} : Le Banneret goblin gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aurélia, archétype de justice

{2}{R}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

Au début du combat pendant votre tour, choisissez jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne +2/+0, acquiert le piétinement si elle est rouge, et acquiert la vigilance si elle est blanche.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aurélia, archétype de justice

{2}{R}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

Au début du combat pendant votre tour, choisissez jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne +2/+0, acquiert le piétinement si elle est rouge, et acquiert la vigilance si elle est blanche.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aurélia, archétype de justice

{2}{R}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

Au début du combat pendant votre tour, choisissez jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne +2/+0, acquiert le piétinement si elle est rouge, et acquiert la vigilance si elle est blanche.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aurélia, archétype de justice

{2}{R}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

Au début du combat pendant votre tour, choisissez jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne +2/+0, acquiert le piétinement si elle est rouge, et acquiert la vigilance si elle est blanche.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plume, l'affranchie

{R}{W}{W}



Créature légendaire : ange

R

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui cible une créature que vous contrôlez, exilez cette carte à la place de la mettre dans votre cimetière au moment où il se résout. Si vous faites ainsi, renvoyez-la dans votre main au début de la prochaine étape de fin.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plume, l'affranchie

{R}{W}{W}



Créature légendaire : ange

R

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui cible une créature que vous contrôlez, exilez cette carte à la place de la mettre dans votre cimetière au moment où il se résout. Si vous faites ainsi, renvoyez-la dans votre main au début de la prochaine étape de fin.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plume, l'affranchie

{R}{W}{W}



Créature légendaire : ange

R

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui cible une créature que vous contrôlez, exilez cette carte à la place de la mettre dans votre cimetière au moment où il se résout. Si vous faites ainsi, renvoyez-la dans votre main au début de la prochaine étape de fin.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plume, l'affranchie

{R}{W}{W}



Créature légendaire : ange

R

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui cible une créature que vous contrôlez, exilez cette carte à la place de la mettre dans votre cimetière au moment où il se résout. Si vous faites ainsi, renvoyez-la dans votre main au début de la prochaine étape de fin.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairon assourdissant

{1}{R}{W}

Rituel

R

Choisissez l'un ou les deux ?

? Le Clairon assourdissant inflige 3 blessures à chaque créature.

? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairon assourdissant

{1}{R}{W}

Rituel

R

Choisissez l'un ou les deux ?

? Le Clairon assourdissant inflige 3 blessures à chaque créature.

? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairon assourdissant

{1}{R}{W}

Rituel

R

Choisissez l'un ou les deux ?

? Le Clairon assourdissant inflige 3 blessures à chaque créature.

? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairon assourdissant

{1}{R}{W}

Rituel

R

Choisissez l'un ou les deux ?

? Le Clairon assourdissant inflige 3 blessures à chaque créature.

? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie 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

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie 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

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie 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

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie 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

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

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

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte

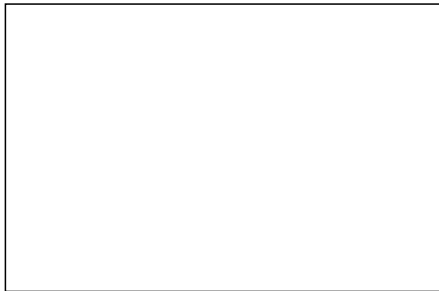
C

La Porte de la guilde de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte

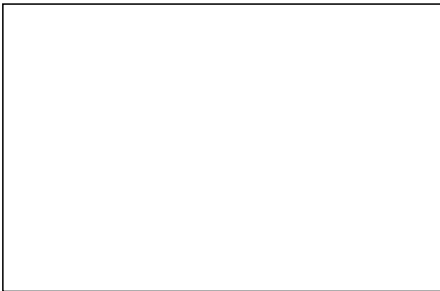
C

La Porte de la guilde de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe



Terrain

R

Le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe



Terrain

R

Le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe



Terrain

R

Le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe



Terrain

R

Le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'héroïsme

{1}{W}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'héroïsme

{1}{W}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'héroïsme

{1}{W}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'héroïsme

{1}{W}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe de la justice

{R}{W}



Éphémère

U

Une créature ciblée s'inflige un nombre de blessures égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe de la justice

{R}{W}



Éphémère

U

Une créature ciblée s'inflige un nombre de blessures égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe de la justice

{R}{W}



Éphémère

U

Une créature ciblée s'inflige un nombre de blessures égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe de la justice

{R}{W}



Éphémère

U

Une créature ciblée s'inflige un nombre de blessures égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Royaume carcéral

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée ou un planeswalker ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Royaume carcéral quitte le champ de bataille.

Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ de bataille, regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Royaume carcéral

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée ou un planeswalker ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Royaume carcéral quitte le champ de bataille.

Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ de bataille, regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Royaume carcéral

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée ou un planeswalker ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Royaume carcéral quitte le champ de bataille.

Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ de bataille, regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Royaume carcéral

{2}{W}



Enchantement


U

Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée ou un planeswalker ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Royaume carcéral quitte le champ de bataille.

Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ de bataille, regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribunal du Conclave {3}{W}




Enchantement U

Convocation

Quand le Tribunal du Conclave arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Tribunal du Conclave quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribunal du Conclave {3}{W}




Enchantement U

Convocation

Quand le Tribunal du Conclave arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Tribunal du Conclave quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribunal du Conclave {3}{W}




Enchantement U

Convocation

Quand le Tribunal du Conclave arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Tribunal du Conclave quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribunal du Conclave {3}{W}



Enchantement U

Convocation

Quand le Tribunal du Conclave arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Tribunal du Conclave quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

