

Héroïne de Fortcotel {2}{W}{W}



Créature : humain et chevalier **M**

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois que l'Héroïne de Fortcotel attaque, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat, engagés et attaquants.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inspectrice de Thraben {W}



Créature : humain et soldat **C**

Quand l'Inspectrice de Thraben arrive sur le champ de bataille, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héroïne de Fortcotel {2}{W}{W}



Créature : humain et chevalier **M**

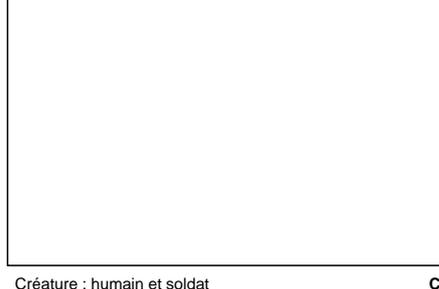
Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois que l'Héroïne de Fortcotel attaque, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat, engagés et attaquants.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inspectrice de Thraben {W}



Créature : humain et soldat **C**

Quand l'Inspectrice de Thraben arrive sur le champ de bataille, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inspectrice de Thraben {W}



Créature : humain et soldat C

Quand l'Inspectrice de Thraben arrive sur le champ de bataille, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à crinière blanche {1}{W}



Créature : chat C

Flash

Quand le Lion à crinière blanche arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inspectrice de Thraben {W}



Créature : humain et soldat C

Quand l'Inspectrice de Thraben arrive sur le champ de bataille, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à crinière blanche {1}{W}



Créature : chat C

Flash

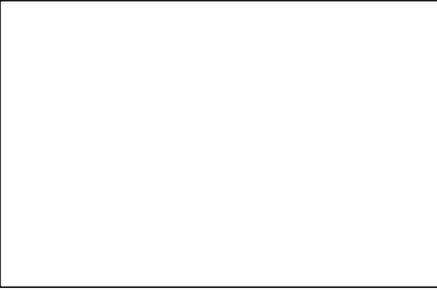
Quand le Lion à crinière blanche arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à crinière blanche

{1}{W}



Créature : chat

C

Flash

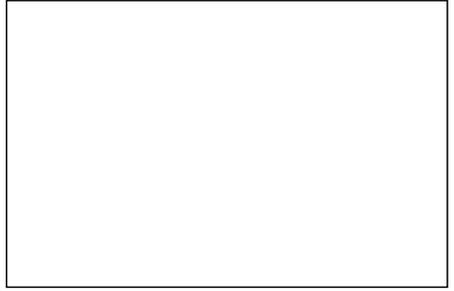
Quand le Lion à crinière blanche arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mécanicienne de la volière

{1}{W}



Créature : nain et artificier

C

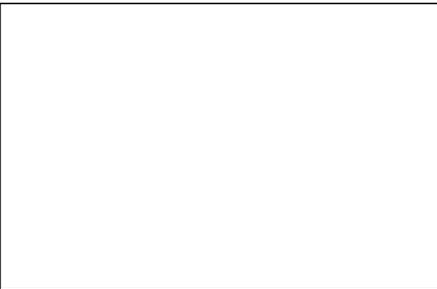
Quand la Mécanicienne de la volière arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer un autre permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à crinière blanche

{1}{W}



Créature : chat

C

Flash

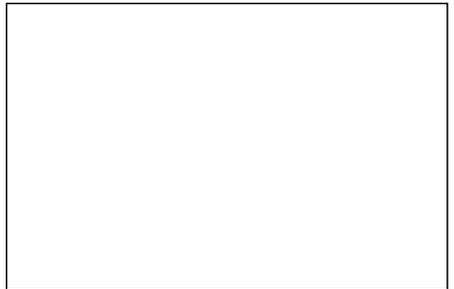
Quand le Lion à crinière blanche arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mécanicienne de la volière

{1}{W}



Créature : nain et artificier

C

Quand la Mécanicienne de la volière arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer un autre permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mécanicienne de la volière

{1}{W}



Créature : nain et artificier

C

Quand la Mécanicienne de la volière arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer un autre permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles

{2}{W}



Créature : humain et soldat

R

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles

{2}{W}



Créature : humain et soldat

R

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pêcheuse céleste kor

{1}{W}



Créature : kor et soldat

C

Vol
Quand la Pêcheuse céleste kor arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pêcheuse céleste kor {1}{W}



Créature : kor et soldat C

Vol

Quand la Pêcheuse céleste kor arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat du panthéon {W}



Créature : humain et soldat R

Protection contre le multicolore

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort multicolore, vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pêcheuse céleste kor {1}{W}



Créature : kor et soldat C

Vol

Quand la Pêcheuse céleste kor arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat du panthéon {W}



Créature : humain et soldat R

Protection contre le multicolore

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort multicolore, vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat du panthéon {W}



Créature : humain et soldat **R**
Protection contre le multicolore
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort multicolore,
vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

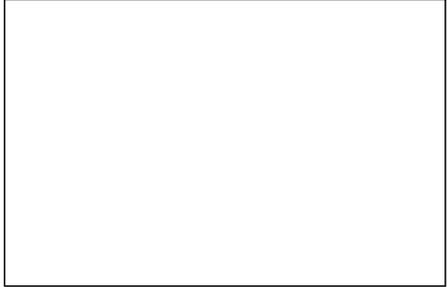
Plaine



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
{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
{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
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée d'Eau et de Feu

{3}



Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le bleu.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée d'Eau et de Feu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez une carte.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de Festin et de Famine

{3}



Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le noir et la protection contre le vert.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte et vous dégagent tous les terrains que vous contrôlez.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée des Ténèbres et de la Lumière

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument d'Oketra

{3}

Artefact légendaire

U

Les sorts de créature blancs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument d'Oketra

{3}

Artefact légendaire

U

Les sorts de créature blancs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument d'Oketra

{3}

Artefact légendaire

U

Les sorts de créature blancs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du ciel {1}{W}{W}



Artefact légendaire : équipement M

La créature équipée gagne +3/+3.
 À chaque fois que la créature équipée bloque ou devient bloquée par au moins une créature, vous pouvez exiler une de ces créatures.
 Les adversaires ne peuvent pas lancer de cartes ayant le même nom que les cartes exilées par le Don du ciel.
 Équipement {3}

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}



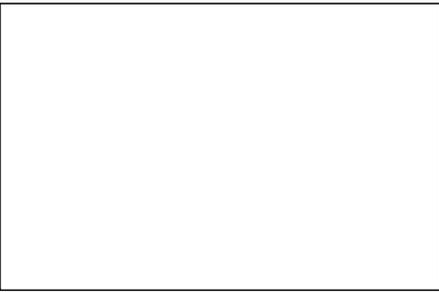
Éphémère U

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

Honneur des purs

{1}{W}



Enchantement

R

Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honneur des purs

{1}{W}



Enchantement

R

Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honneur des purs

{1}{W}



Enchantement

R

Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête de la Relique sacrée

{W}



Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête de la Relique sacrée.
Retirez cinq marqueurs « quête » de la Quête de la Relique sacrée et sacrifiez-la : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement, mettez-la sur le champ de bataille, attachez-la à une créature que vous contrôlez, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête de la Relique sacrée

{W}



Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête de la Relique sacrée.
Retirez cinq marqueurs « quête » de la Quête de la Relique sacrée et sacrifiez-la : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement, mettez-la sur le champ de bataille, attachez-la à une créature que vous contrôlez, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête de la Relique sacrée

{W}



Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête de la Relique sacrée.
Retirez cinq marqueurs « quête » de la Quête de la Relique sacrée et sacrifiez-la : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement, mettez-la sur le champ de bataille, attachez-la à une créature que vous contrôlez, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête de la Relique sacrée

{W}



Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête de la Relique sacrée.
Retirez cinq marqueurs « quête » de la Quête de la Relique sacrée et sacrifiez-la : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement, mettez-la sur le champ de bataille, attachez-la à une créature que vous contrôlez, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

