Gardeciel akroen	{1}{W}	Gardeciel akroen {1}{W}
Créature : humain et soldat	С	Créature : humain et soldat C
Vol <i>Héroïque</i> ? À chaque fois un sort qui cible le Gardeciel akroen, met +1/+1 sur le Gardeciel akroen.	s que vous lancez	Vol <i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Gardeciel akroen, mettez un marqueur +1/+1 sur le Gardeciel akroen.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1	1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

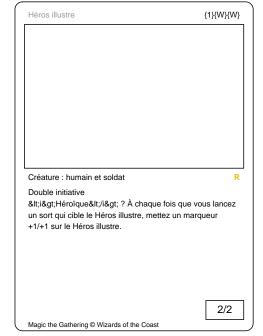
Gardeciel akroen	{1}{W}
Créature : humain et soldat	C
Vol	6-1 1
<i>Héroïque</i> ? À chaq un sort qui cible le Gardeciel akroe	
+1/+1 sur le Gardeciel akroen.	,
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	-

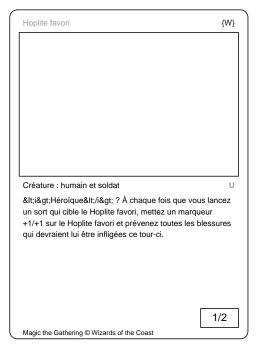
Gardeciel akroen	{1}{W}
Créature : humain et soldat	C
Vol	
<i>Héroïque</i> ? À chaque t	
un sort qui cible le Gardeciel akroen, n +1/+1 sur le Gardeciel akroen.	
•	
•	
•	

Héros d'Iroas	{1}{W}	Héros d'Iroas {1}{W}	
Créature : humain et soldat	R	Créature : humain et soldat	
Les sorts d'aura que vous lancez coûtent {1} lancer. <i>Héroïque</i> ? À chaque fois qu un sort qui cible le Héros d'Iroas, mettez un n+1/+1 sur le Héros d'Iroas.	e vous lancez	Les sorts d'aura que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. <i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Héros d'Iroas, mettez un marqueur +1/+1 sur le Héros d'Iroas.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	2/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Héros d'Iroas	{1}{W}
Créature : humain et soldat	R
Les sorts d'aura que vous lancez coû	ûtent {1} de moins à
lancer. <i>Héroïque</i> ? À chaque	e fois que vous lancez
un sort qui cible le Héros d'Iroas, me	
+1/+1 sur le Héros d'Iroas.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	t

Héros d'Iroas	{1}{W}
Créature : humain et soldat	R
Les sorts d'aura que vous lancez lancer.	z coûtent {1} de moins à
<i>Héroïque</i> ? À ch	aque fois que vous lancez
un sort qui cible le Héros d'Iroas	
+1/+1 sur le Héros d'Iroas.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the 0	





Héros illustre

Créature : humain et soldat

R

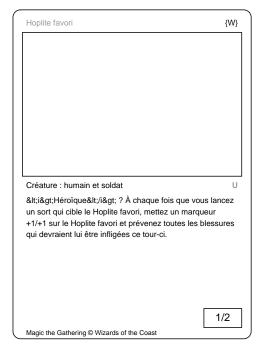
Double initiative

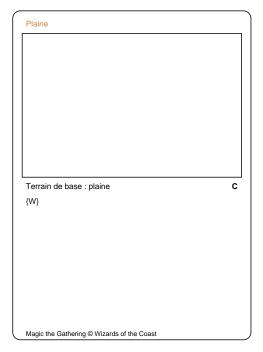
<i> Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez
un sort qui cible le Héros illustre, mettez un marqueur
+1/+1 sur le Héros illustre.

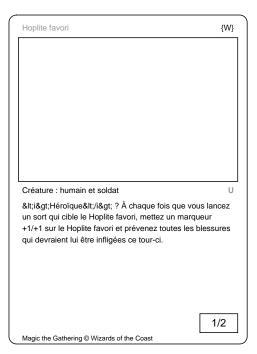
Hoplite favori

Créature : humain et soldat

U
&It;i>Héroïque&It;/i> ? À chaque fois que vous lancez
un sort qui cible le Hoplite favori, mettez un marqueur
+1/+1 sur le Hoplite favori et prévenez toutes les blessures
qui devraient lui être infligées ce tour-ci.







Plaine

Terrain de base : plaine C {W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Retour au pays	{W}		Ailes de halo	{1}{W}
Éphémère	U		Enchantement : aura	
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un			Enchanter : créature	
nombre de points de vie égal à sa force.			La créature enchantée gagne +1/+2 et a le vol.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Retour au pays	{W}
Éphémère	U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.	

Enchantement : aura C Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+2 et a le vol.	Ailes de halo	{1}{W}
Enchanter : créature		
	Enchantement : aura	С
La dieature entrialitée gagne +1/+2 et à le voi.		
	La creature enchantee gagne +1/+2 et a le voi.	

Ailes de halo	{1}{W}		Armure éthérée	{W}
Enchantement : aura	С		Enchantement : aura	С
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+2 et a le vol.			Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ailes de halo	{1}{W}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+2 et a le vol.	
La creature enchantee gagne +1/+2 et a le voi.	

Armure éthérée	{W}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque	
enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.	

Armure éthérée	{W}		Ascension cuirassée	{3}{W}
Enchantement : aura			Enchantement : aura	U
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.			Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque plai que vous contrôlez et elle a le vol.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Armure éthérée	{W}
Enchantement : aura	
Enchanter : créature	C
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque	
enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Autorité incontestable	{2}{W}
Enchantement : aura	Ш
Enchanter : créature	O
Quand l'Autorité incontestable arrive sur le champ de	e
bataille, piochez une carte.	_
La créature enchantée a la protection contre les créa	atures.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Autorité incontestable	{2}{W}		Cercle de l'oubli	{2}{W}
Enchantement : aura	U		Enchantement	U
Enchanter : créature Quand l'Autorité incontestable arrive sur le champ de bataille, piochez une carte. La créature enchantée a la protection contre les créa			Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le ci exilez un autre permanent non-terrain cil Quand le Cercle de l'oubli quitte le cham renvoyez, sous le contrôle de son propri exilée sur le champ de bataille.	olé. p de bataille,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cercle de l'oubil {2}{\frac{1}{2}}{\frac{1}{	//}
Enchantement	П
Encnantement Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille,	
exilez un autre permanent non-terrain ciblé.	
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.	
, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cercle de l'oubli	2}{W}
Enchantement	U
Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de batai exilez un autre permanent non-terrain ciblé. Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cercle de l'oubli	{2}{W}	Guide griffon {2}{W}
Enchantement	U	Enchantement : aura U
Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le che exilez un autre permanent non-terrain cibl Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ renvoyez, sous le contrôle de son propriét exilée sur le champ de bataille.	é. de bataille,	Enchanter : créature La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol. Quand la créature enchantée meurt, créez un jeton de créature 2/2 blanche Griffon avec le vol.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Guide griffon	{2}{W}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol. Quand la créature enchantée meurt, créez un jetor	n de
créature 2/2 blanche Griffon avec le vol.	. 40

Pacifisme	{1}{W}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloque	er.

Pacifisme	{1}{W}	Pacifisme	{1}{W}
Enchantement : aura	С	Enchantement : aura	С
Enchanter : créature		Enchanter : créature	
La créature enchantée ne peut ni attaquer n	ni bloquer.	La créature enchantée n	e peut ni attaquer ni bloquer.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizard	s of the Coast

Pacifisme	{1}{W}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Voyage vers le néant	{1}{W}
Enchantement	C
Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ d	е
bataille, exilez une créature ciblée. Quand le Voyage vers le néant quitte le champ de ba renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carl	
exilée sur le champ de bataille.	.0

Voyage vers le néant {1	}{W}		V?u de devoir {2}	}{W}
Enchantement			Enchantement : aura	U
Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée. Quand le Voyage vers le néant quitte le champ de batai renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille. Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Enchanter: créature La créature enchantée gagne +2/+2, a la vigilance et ell ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalke que vous contrôlez. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
wagic trie Gathering ⊌ wizards of the Coast)	magic the Gathering ⊌ wizards of the Coast	

Voyage vers le néant	{1}{W}
Enchantement	С
Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ	de
bataille, exilez une créature ciblée. Quand le Voyage vers le néant quitte le champ de	bataille.
renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la ca	
exilée sur le champ de bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

V?u de devoir	{2}{W}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	0 - 1 1 - 11-
La créature enchantée gagne +2/+ ne peut pas vous attaquer ou attaq que vous contrôlez.	

V?u de devoir	{2}{W}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +2/+2, a la vigiland	e et elle
ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planes que vous contrôlez.	swalkers
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	