

Artisane des formes

{1}{U}



Créature : humain et sorcier

R

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible l'Artisane des formes, vous pouvez faire que l'Artisane des formes devienne une copie de la créature ciblée, excepté qu'elle a cette capacité.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage des heures

{1}{U}



Créature : humain et sorcier

M

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

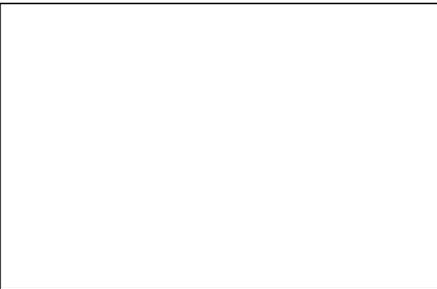
Retirez tous les marqueurs +1/+1 du Sage des heures : Pour chaque cinq marqueurs retirés de cette manière, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artisane des formes

{1}{U}



Créature : humain et sorcier

R

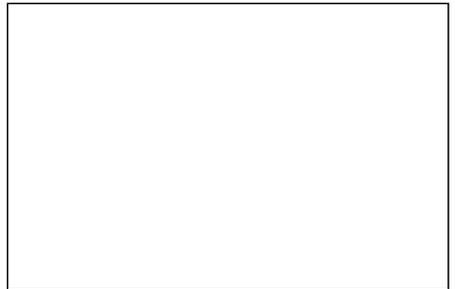
<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible l'Artisane des formes, vous pouvez faire que l'Artisane des formes devienne une copie de la créature ciblée, excepté qu'elle a cette capacité.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage des heures

{1}{U}



Créature : humain et sorcier

M

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

Retirez tous les marqueurs +1/+1 du Sage des heures : Pour chaque cinq marqueurs retirés de cette manière, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage des heures {1}{U}

Créature : humain et sorcier M

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

Retirez tous les marqueurs +1/+1 du Sage des heures :
Pour chaque cinq marqueurs retirés de cette manière, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de phalange {W}{W}

Créature : humain et soldat U

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Chef de phalange, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage des heures {1}{U}

Créature : humain et sorcier M

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

Retirez tous les marqueurs +1/+1 du Sage des heures :
Pour chaque cinq marqueurs retirés de cette manière, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de phalange {W}{W}

Créature : humain et soldat U

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Chef de phalange, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de phalange {W}{W}

Créature : humain et soldat U

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Chef de phalange, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros illustre {1}{W}{W}

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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de phalange {W}{W}

Créature : humain et soldat U

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Chef de phalange, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros illustre {1}{W}{W}

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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hoplite favori {W}



Créature : humain et soldat U

<i>>Héroïque</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.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hoplite favori {W}



Créature : humain et soldat U

<i>>Héroïque</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.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hoplite favori {W}



Créature : humain et soldat U

<i>>Héroïque</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.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hoplite favori {W}



Créature : humain et soldat U

<i>>Héroïque</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.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hoplite sage de guerre

{W}{U}



Créature : humain et soldat

U

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Hoplite sage de guerre, mettez un marqueur +1/+1 sur le Hoplite sage de guerre puis regard 1. (Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hoplite sage de guerre

{W}{U}



Créature : humain et soldat

U

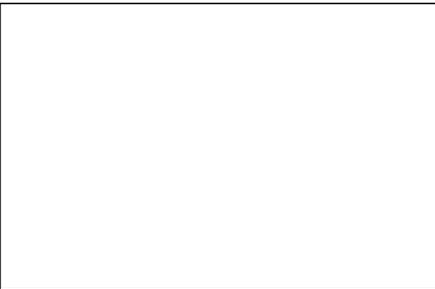
<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Hoplite sage de guerre, mettez un marqueur +1/+1 sur le Hoplite sage de guerre puis regard 1. (Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hoplite sage de guerre

{W}{U}



Créature : humain et soldat

U

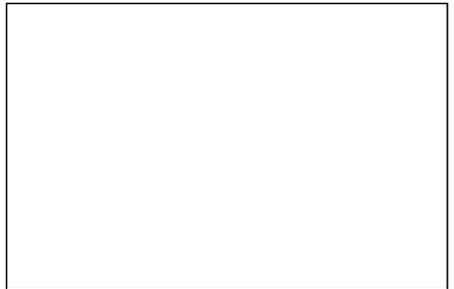
<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Hoplite sage de guerre, mettez un marqueur +1/+1 sur le Hoplite sage de guerre puis regard 1. (Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hoplite sage de guerre

{W}{U}



Créature : humain et soldat

U

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Hoplite sage de guerre, mettez un marqueur +1/+1 sur le Hoplite sage de guerre puis regard 1. (Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

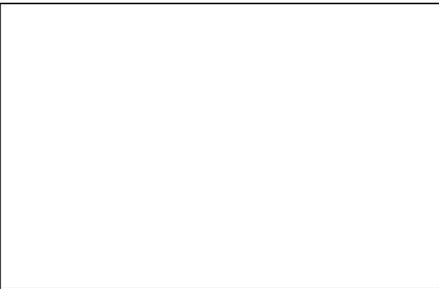
R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

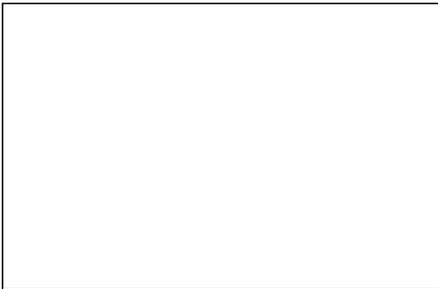
R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {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

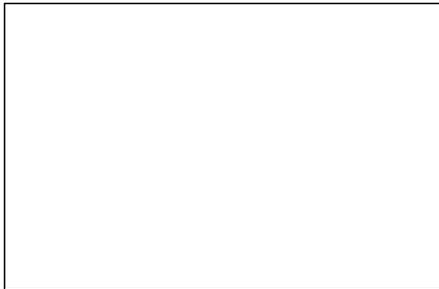


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

À la grâce des dieux

{W}



Éphémère

C

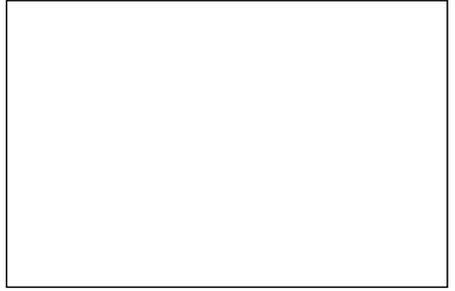
Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la grâce des dieux

{W}



Éphémère

C

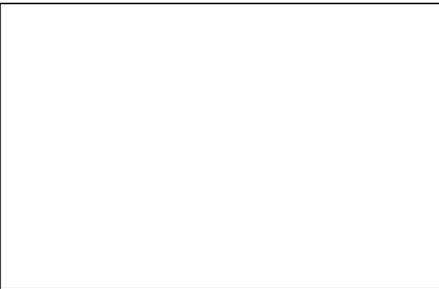
Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la grâce des dieux

{W}



Éphémère

C

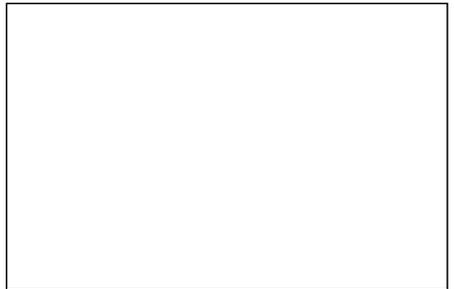
Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la grâce des dieux

{W}



Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justice expéditive

{W}



Éphémère

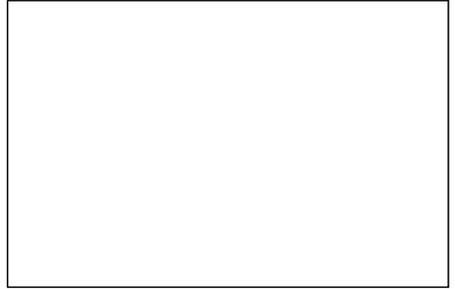
C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'initiative et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justice expéditive

{W}



Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'initiative et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justice expéditive

{W}



Éphémère

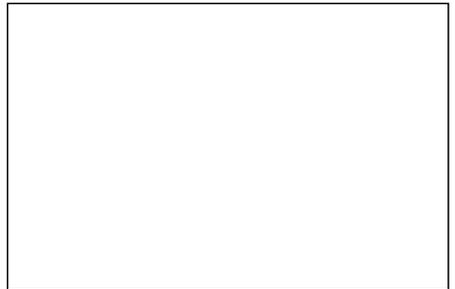
C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'initiative et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justice expéditive

{W}



Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'initiative et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve de Thassa

{1}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve de Thassa. Quand vous sacrifiez l'Épreuve de Thassa, piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve de Thassa

{1}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve de Thassa. Quand vous sacrifiez l'Épreuve de Thassa, piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve de Thassa

{1}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve de Thassa. Quand vous sacrifiez l'Épreuve de Thassa, piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve de Thassa

{1}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve de Thassa. Quand vous sacrifiez l'Épreuve de Thassa, piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme aqueuse

{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut pas être bloquée.

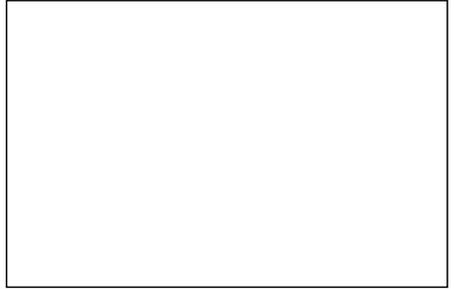
À chaque fois que la créature enchantée attaque, regard 1.

(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme aqueuse

{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut pas être bloquée.

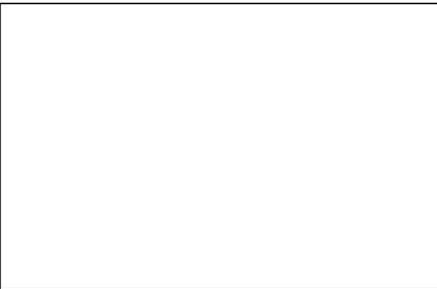
À chaque fois que la créature enchantée attaque, regard 1.

(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme aqueuse

{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut pas être bloquée.

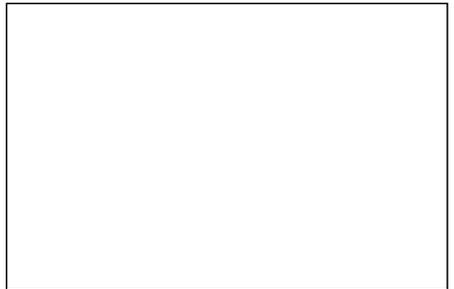
À chaque fois que la créature enchantée attaque, regard 1.

(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme aqueuse

{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut pas être bloquée.

À chaque fois que la créature enchantée attaque, regard 1.

(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve d'Héliode

{1}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve d'Héliode.

Quand vous sacrifiez l'Épreuve d'Héliode, vous gagnez 10 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve d'Héliode

{1}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve d'Héliode.

Quand vous sacrifiez l'Épreuve d'Héliode, vous gagnez 10 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve d'Héliode

{1}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve d'Héliode.

Quand vous sacrifiez l'Épreuve d'Héliode, vous gagnez 10 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve d'Héliode

{1}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve d'Héliode.

Quand vous sacrifiez l'Épreuve d'Héliode, vous gagnez 10 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

