Croisé akroen {R}

Créature : humain et soldat **C**

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Croisé akroen, créez un jeton de créature 1/1 rouge Soldat avec la célérité.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé akroen {R}

Créature : humain et soldat **C**

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Croisé akroen, créez un jeton de créature 1/1 rouge Soldat avec la célérité.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé akroen {R}

Créature : humain et soldat **C**

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Croisé akroen, créez un jeton de créature 1/1 rouge Soldat avec la célérité.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé akroen {R}

Créature : humain et soldat **C**

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Croisé akroen, créez un jeton de créature 1/1 rouge Soldat avec la célérité.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hoplite satyre {R}

Créature : satyre et soldat **C**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite dextrelame {W}

Créature : humain et soldat **C**

Provocation
{1}{W} : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par l'Élite dextrelame ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hoplite satyre {R}

Créature : satyre et soldat **C**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite dextrelame {W}

Créature : humain et soldat **C**

Provocation
{1}{W} : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par l'Élite dextrelame ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite dextrelame {W}

Créature : humain et soldat **C**

Provocation
{1}{W} : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par l'Élite dextrelame ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnière du clan Lagonna {W}

Créature : centaure et éclaireur **C**

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible la Pionnière du clan Lagonna, mettez un marqueur +1/+1 sur la Pionnière du clan Lagonna.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite dextrelame {W}

Créature : humain et soldat **C**

Provocation
{1}{W} : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par l'Élite dextrelame ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnière du clan Lagonna {W}

Créature : centaure et éclaireur **C**

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible la Pionnière du clan Lagonna, mettez un marqueur +1/+1 sur la Pionnière du clan Lagonna.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnière du clan Lagonna {W}

Créature : centaure et éclaireur **C**

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible la Pionnière du clan Lagonna, mettez un marqueur +1/+1 sur la Pionnière du clan Lagonna.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère marquée par les vents

Terrain **C**

La Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnière du clan Lagonna {W}

Créature : centaure et éclaireur **C**

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible la Pionnière du clan Lagonna, mettez un marqueur +1/+1 sur la Pionnière du clan Lagonna.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère marquée par les vents

Terrain **C**

La Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère marquée par les vents

Terrain **C**

La Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère marquée par les vents

Terrain **C**

La Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique {GP}

Éphémère U

({GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique {GP}

Éphémère U

({GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique {GP}

Éphémère U

({GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction de Karametra {W}

Éphémère C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si c'est une créature enchantée ou une créature-enchantement, elle acquiert aussi la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction de Karametra {W}

Éphémère C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si c'est une créature enchantée ou une créature-enchantement, elle acquiert aussi la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction de Karametra {W}

Éphémère C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si c'est une créature enchantée ou une créature-enchantement, elle acquiert aussi la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sans une égratignure {W}

Éphémère U

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sans une égratignure {W}

Éphémère U

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sans une égratignure {W}

Éphémère U

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de zèle {R}

Enchantement : aura et cartouche C

Enchanter : une créature que vous contrôlez
Quand le Cartouche de zèle arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.
La créature enchantée gagne +1/+1 et a la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de zèle {R}

Enchantement : aura et cartouche **C**

Enchanter : une créature que vous contrôlez
Quand le Cartouche de zèle arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.
La créature enchantée gagne +1/+1 et a la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau de dragon {R}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Quand le Manteau de dragon arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée a « {R} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau de dragon {R}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Quand le Manteau de dragon arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée a « {R} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau de dragon {R}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Quand le Manteau de dragon arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée a « {R} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau de dragon {R}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Quand le Manteau de dragon arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée a « {R} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure éthérée {W}

Enchantement : aura **C**

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

Armure éthérée {W}

Enchantement : aura **C**

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

Armure éthérée {W}

Enchantement : aura **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure éthérée {W}

Enchantement : aura **C**

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

Cartouche de solidarité {W}

Enchantement : aura et cartouche **C**

Enchanter : une créature que vous contrôlez
Quand le Cartouche de solidarité arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.
La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de solidarité {W}

Enchantement : aura et cartouche **C**

Enchanter : une créature que vous contrôlez
Quand le Cartouche de solidarité arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.
La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de solidarité {W}

Enchantement : aura et cartouche **C**

Enchanter : une créature que vous contrôlez
Quand le Cartouche de solidarité arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.
La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de solidarité {W}

Enchantement : aura et cartouche **C**

Enchanter : une créature que vous contrôlez
Quand le Cartouche de solidarité arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.
La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de hyène {W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiative.
Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de hyène {W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiative.
Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de hyène {W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiative.
Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de hyène {W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiative.
Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yeux de la sentinelle {W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a la vigilance.
Échappée ? {W}, exilez deux autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yeux de la sentinelle {W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a la vigilance.
Échappée ? {W}, exilez deux autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yeux de la sentinelle {W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a la vigilance.
Échappée ? {W}, exilez deux autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast