

Anthousa, héroïne setessienne

{3}{G}{G}



Créature légendaire : humain et guerrier

R

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible Anthousa, héroïne setessienne, jusqu'à trois terrains ciblés que vous contrôlez deviennent chacun des créatures 2/2 Guerrier jusqu'à la fin du tour. Ce sont toujours des terrains.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth grondant

{2}{G}{G}



Créature : bête

C

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth grondant

{2}{G}{G}



Créature : bête

C

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centaures du clan Phérés

{4}{G}



Créature : centaure et guerrier

C

3/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrière au c?ur fidèle

{3}{G}



Créature : humain et guerrier

C

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible la Guerrière au c?ur fidèle, mettez deux marqueurs +1/+1 sur la Guerrière au c?ur fidèle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître des batailles centaure

{3}{G}{G}



Créature : centaure et guerrier

U

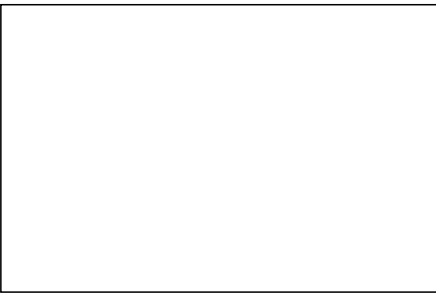
<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Maître des batailles centaure, mettez trois marqueurs +1/+1 sur le Maître des batailles centaure.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrière au c?ur fidèle

{3}{G}



Créature : humain et guerrier

C

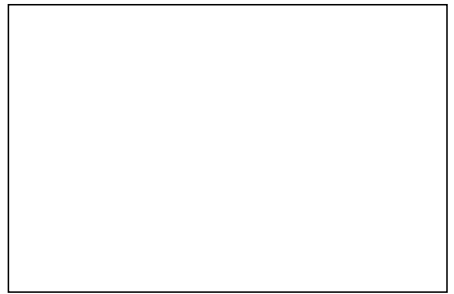
<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible la Guerrière au c?ur fidèle, mettez deux marqueurs +1/+1 sur la Guerrière au c?ur fidèle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître des batailles centaure

{3}{G}{G}



Créature : centaure et guerrier

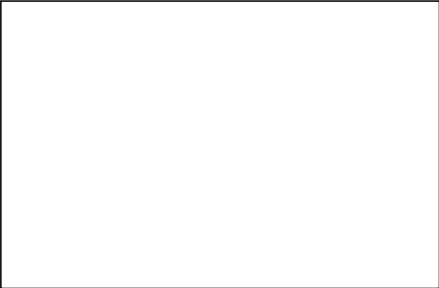
U

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Maître des batailles centaure, mettez trois marqueurs +1/+1 sur le Maître des batailles centaure.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

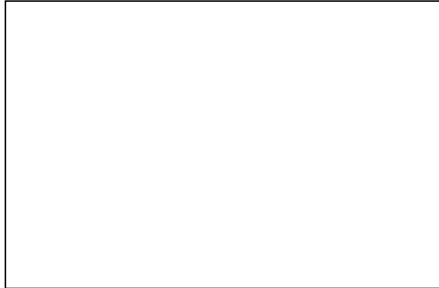


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle {1}{G}




Créature : araignée C
Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}




Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle {1}{G}

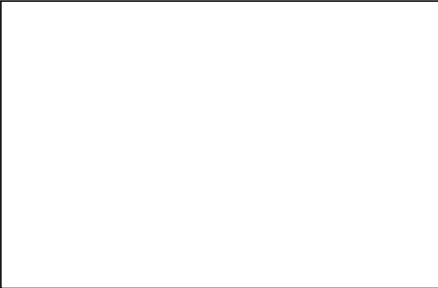


Créature : araignée C
Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalière au destrier ailé {1}{W}{W}



Créature : humain et chevalier C

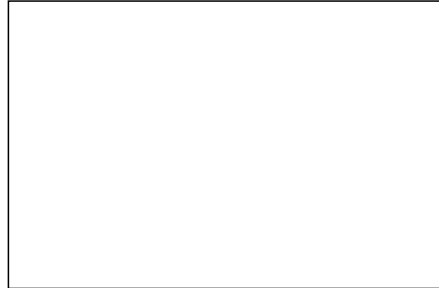
Vol

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible la Cavalière au destrier ailé, mettez un marqueur +1/+1 sur la Cavalière au destrier ailé.

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

Cavalière au destrier ailé {1}{W}{W}



Créature : humain et chevalier C


Vol

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible la Cavalière au destrier ailé, mettez un marqueur +1/+1 sur la Cavalière au destrier ailé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon setessien {4}{W}



Créature : griffon C


Vol

{2}{G}{G} : Le Griffon setessien gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

3/2

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

Chroniqueur de héros {1}{G}{W}




Créature : centaure et sorcier U

Quand le Chroniqueur de héros arrive sur le champ de bataille, piochez une carte si vous contrôlez une créature avec un marqueur +1/+1 sur elle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de bataille setessienne {1}{W}




Créature : humain et clerc C

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible la Prêtresse de bataille setessienne, vous gagnez 2 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chroniqueur de héros {1}{G}{W}



Créature : centaure et sorcier U

Quand le Chroniqueur de héros arrive sur le champ de bataille, piochez une carte si vous contrôlez une créature avec un marqueur +1/+1 sur elle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure du repas

{2}{G}



Rituel

C

Choisissez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Quand cette créature meurt ce tour-ci, vous gagnez 3 points de vie. Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre cette créature. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victoire contre l'infâme

{5}{W}



Rituel

U

Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4. 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

Heure du repas

{2}{G}



Rituel

C

Choisissez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Quand cette créature meurt ce tour-ci, vous gagnez 3 points de vie. Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre cette créature. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

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

Arc de Nyléa

{1}{G}{G}

Artefact-enchantement légendaire

R

Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont le contact mortel.

{1}{G}, {T} : Choisissez l'un ?

? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

? L'Arc de Nyléa inflige 2 blessures à une créature avec le vol ciblée.

? Vous gagnez 3 points de vie.

? Mettez jusqu'à quatre cartes ciblées de votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leçon des guerriers

{G}

Éphémère

U

Jusqu'à la fin du tour, jusqu'à deux créatures ciblées que vous contrôlez acquièrent chacune « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leçon des guerriers

{G}



Éphémère

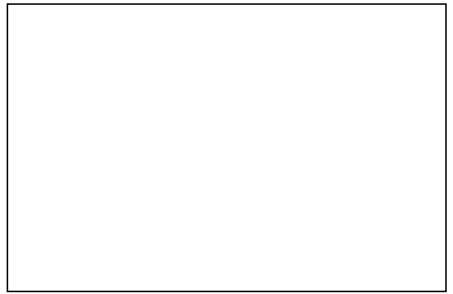
U

Jusqu'à la fin du tour, jusqu'à deux créatures ciblées que vous contrôlez acquièrent chacune « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnage intrépide

{2}{W}



Éphémère

U

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tristesse de l'artisan

{3}{G}



Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnage intrépide

{2}{W}



Éphémère

U

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valeur du sage de guerre

{1}{W}

Éphémère

C

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

Pacifisme

{1}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valeur du sage de guerre

{1}{W}

Éphémère

C

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

Pacifisme

{1}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

