

Archonte céleste

{3}{W}{W}



Créature-enchantement : archonte

R

Grâce {5}{W}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Vol, initiative

La créature enchantée gagne +4/+4 et a le vol et l'initiative.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte céleste

{3}{W}{W}



Créature-enchantement : archonte

R

Grâce {5}{W}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Vol, initiative

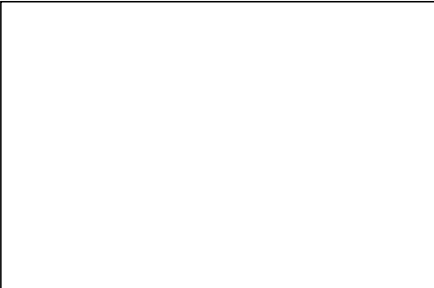
La créature enchantée gagne +4/+4 et a le vol et l'initiative.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte céleste

{3}{W}{W}



Créature-enchantement : archonte

R

Grâce {5}{W}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Vol, initiative

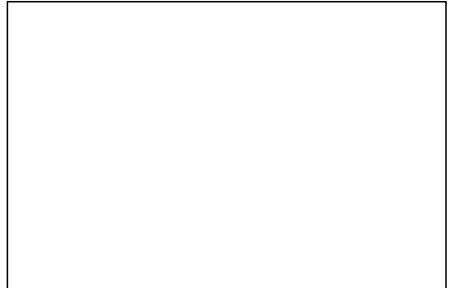
La créature enchantée gagne +4/+4 et a le vol et l'initiative.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte céleste

{3}{W}{W}



Créature-enchantement : archonte

R

Grâce {5}{W}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)


Vol, initiative

La créature enchantée gagne +4/+4 et a le vol et l'initiative.

4/4

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}



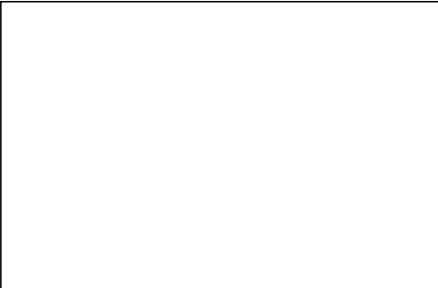
Créature : humain et soldat U

<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

Chef de phalange {W}{W}



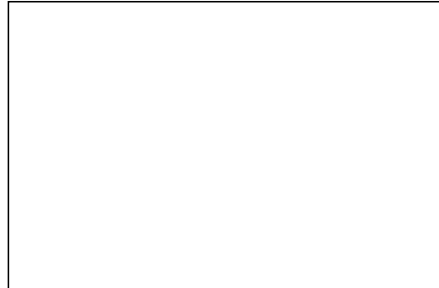
Créature : humain et soldat U

<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

Eidôlon des batailles innombrables {1}{W}{W}



Créature-enchantement : esprit R


Grâce {2}{W}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

L'Eidôlon des batailles innombrables et la créature enchantée gagnent chacun +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez et +1/+1 pour chaque aura que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon des batailles innombrables {1}{W}{W}



Créature-enchantement : esprit R

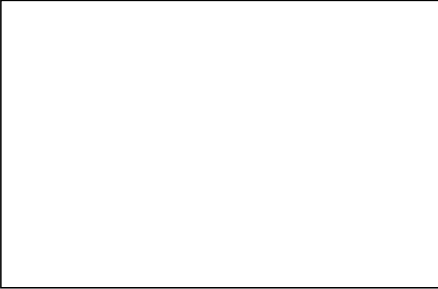
Grâce {2}{W}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

L'Eidôlon des batailles innombrables et la créature enchantée gagnent chacun +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez et +1/+1 pour chaque aura que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon des batailles innombrables {1}{W}{W}



Créature-enchantement : esprit R

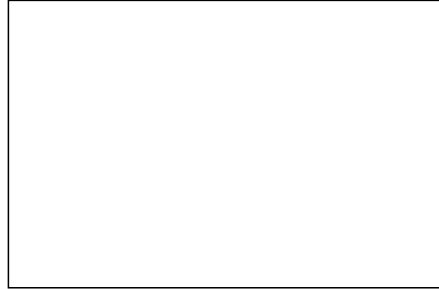
Grâce {2}{W}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

L'Eidôlon des batailles innombrables et la créature enchantée gagnent chacun +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez et +1/+1 pour chaque aura que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon des batailles innombrables {1}{W}{W}



Créature-enchantement : esprit R

Grâce {2}{W}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

L'Eidôlon des batailles innombrables et la créature enchantée gagnent chacun +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez et +1/+1 pour chaque aura que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire d'Héliode

{3}{W}



Créature-enchantement : élan

U

Grâce {6}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

À chaque fois que l'Émissaire d'Héliode ou la créature enchantée attaque, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

La créature enchantée gagne +3/+3.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire d'Héliode

{3}{W}



Créature-enchantement : élan

U

Grâce {6}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

À chaque fois que l'Émissaire d'Héliode ou la créature enchantée attaque, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

La créature enchantée gagne +3/+3.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire d'Héliode

{3}{W}



Créature-enchantement : élan

U

Grâce {6}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

À chaque fois que l'Émissaire d'Héliode ou la créature enchantée attaque, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

La créature enchantée gagne +3/+3.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire d'Héliode

{3}{W}



Créature-enchantement : élan

U

Grâce {6}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)


À chaque fois que l'Émissaire d'Héliode ou la créature enchantée attaque, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

La créature enchantée gagne +3/+3.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardeciel akroen {1}{W}



Créature : humain et soldat **C**


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.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardeciel akroen {1}{W}



Créature : humain et soldat **C**


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.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardeciel akroen {1}{W}



Créature : humain et soldat **C**


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.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardeciel akroen {1}{W}



Créature : humain et soldat **C**


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.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros d'Iroas {1}{W}



Créature : humain et soldat R


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.

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 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.

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 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.

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 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.

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

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

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

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

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

Égide des dieux

{1}{W}



Créature-enchantement : humain et soldat

R

Vous avez la défense talismanique. (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Égide des dieux

{1}{W}



Créature-enchantement : humain et soldat

R

Vous avez la défense talismanique. (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast