

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

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

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

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

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

Pionnière du clan Lagonna {W}



Créature : centaure et éclairéur **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

Pionnière du clan Lagonna {W}



Créature : centaure et éclairéur **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

Pionnière du clan Lagonna {W}



Créature : centaure et éclairéur **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

Pionnière du clan Lagonna {W}



Créature : centaure et éclairéur **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

Contreforts boisés



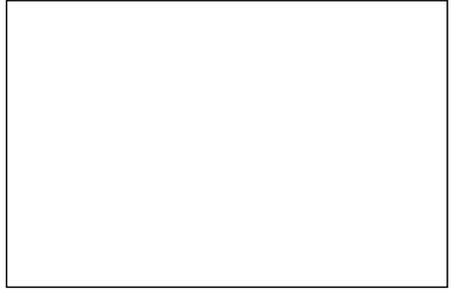
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne
ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis
mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



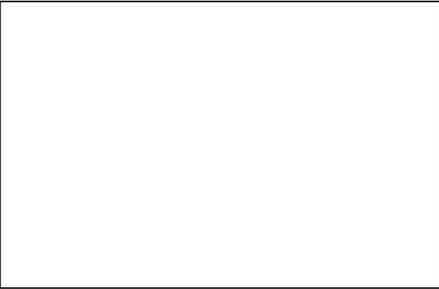
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne
ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis
mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



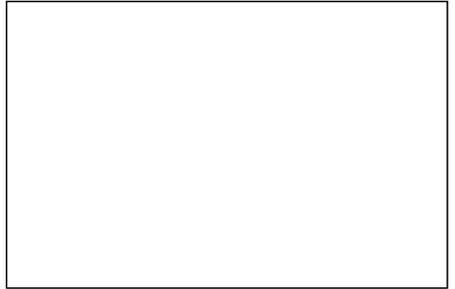
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne
ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis
mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne
ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis
mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



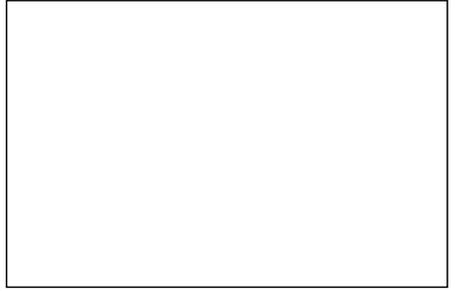
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



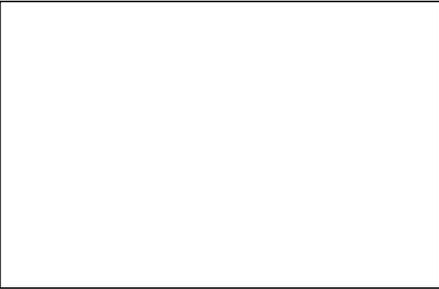
Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



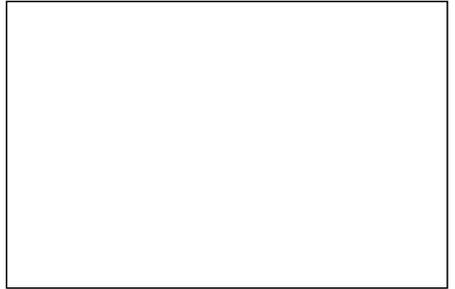
Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge de Lignecuir



Terrain

R

La Gorge de Lignecuir arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge de Lignecuire



Terrain

R

La Gorge de Lignecuire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers à l'Orée des Rasoirs



Terrain

R

Les Halliers à l'Orée des Rasoirs arrivent sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers à l'Orée des Rasoirs



Terrain

R

Les Halliers à l'Orée des Rasoirs arrivent sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers à l'Orée des Rasoirs



Terrain

R

Les Halliers à l'Orée des Rasoirs arrivent sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers à l'Orée des Rasoirs



Terrain

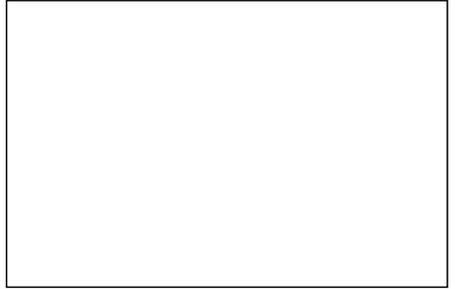
R

Les Halliers à l'Orée des Rasoirs arrivent sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



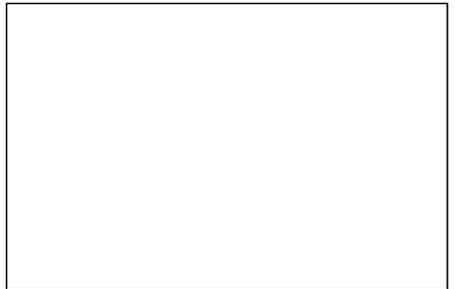
Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



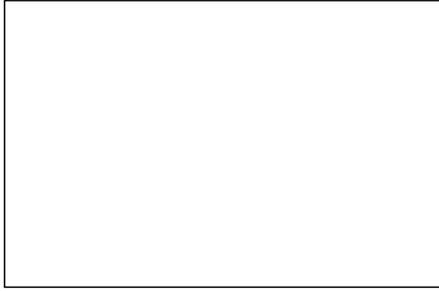
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de
plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de
plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de
plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le
champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si
vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille
engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique

{GP}



Éphémère

U

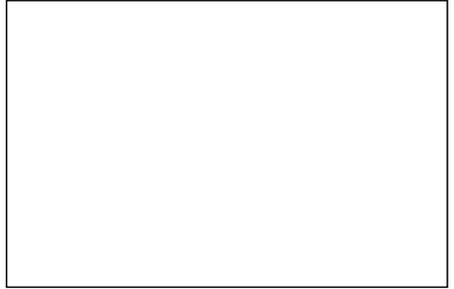
{{GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique

{GP}



Éphémère

U

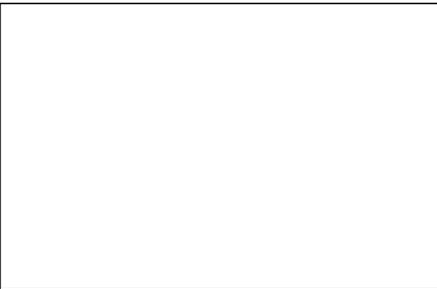
{{GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique

{GP}



Éphémère

U

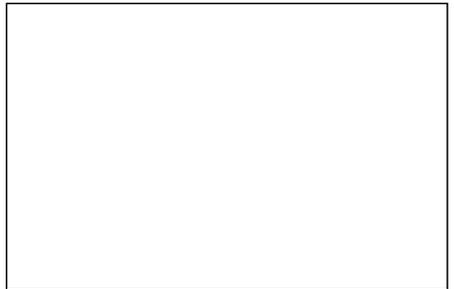
{{GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Feux viridescents

{G}



Éphémère

C

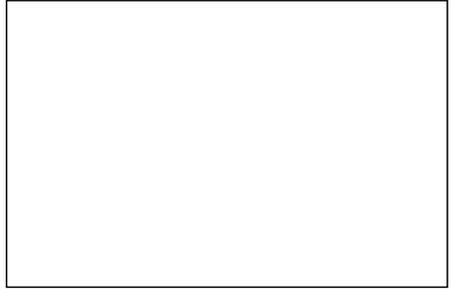
Une créature ciblée devient verte et gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux viridescents

{G}



Éphémère

C

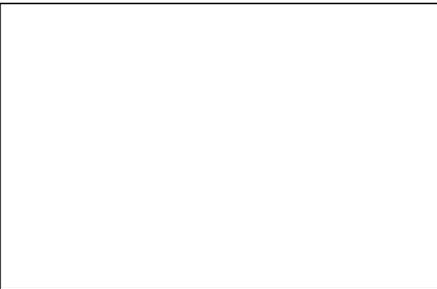
Une créature ciblée devient verte et gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux viridescents

{G}



Éphémère

C

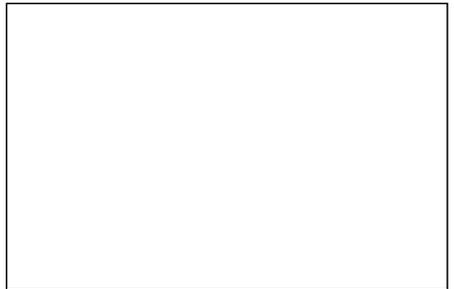
Une créature ciblée devient verte et gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux viridescents

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée devient verte et gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solidarité des héros

{1}{G}



Éphémère

U

<i>>Obstination</i> ? Ce sort coûte {1}{G} de plus à lancer pour chaque cible après la première. Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées. Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de Vastebois

{G}



Éphémère

C

Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)
La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solidarité des héros

{1}{G}



Éphémère

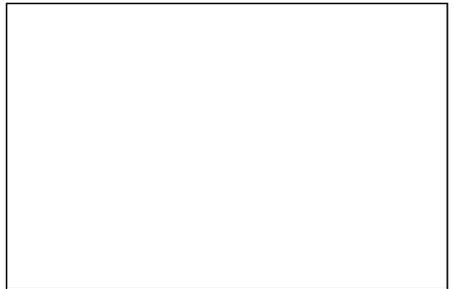
U

<i>>Obstination</i> ? Ce sort coûte {1}{G} de plus à lancer pour chaque cible après la première. Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées. Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de Vastebois

{G}



Éphémère

C

Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)
La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de Vastebois

{G}



Éphémère

C

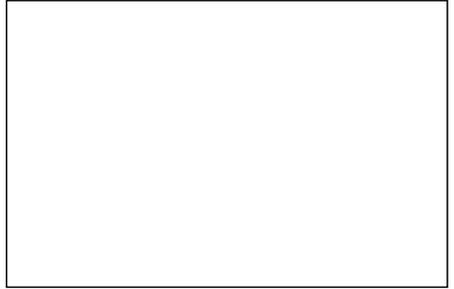
Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage de bataille temurienne

{1}{R}



Éphémère

C

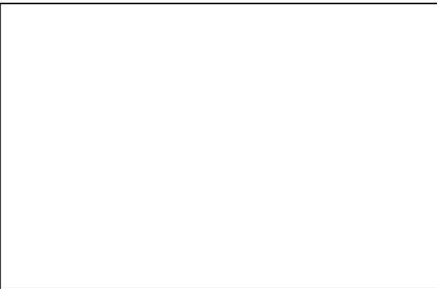
Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

<i>Férocité</i> ? Cette créature acquiert aussi le piétinement jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de Vastebois

{G}



Éphémère

C

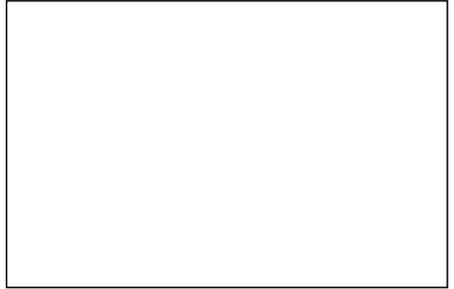
Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage de bataille temurienne

{1}{R}



Éphémère

C

Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

<i>Férocité</i> ? Cette créature acquiert aussi le piétinement jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage de bataille temurienne

{1}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

<i>Férocité</i> ? Cette créature acquiert aussi le piétinement jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe provocatrice

{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage de bataille temurienne

{1}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

<i>Férocité</i> ? Cette créature acquiert aussi le piétinement jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

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

Commandement de Dromoka

{G}{W}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Prévenez toutes les blessures qu'un sort d'éphémère ou de rituel ciblé pourrait infliger ce tour-ci.

? Un joueur ciblé sacrifie un enchantement.

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

? Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Dromoka

{G}{W}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Prévenez toutes les blessures qu'un sort d'éphémère ou de rituel ciblé pourrait infliger ce tour-ci.

? Un joueur ciblé sacrifie un enchantement.

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

? Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles renforcées

{G}

Enchantement

R

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles renforcées

{G}

Enchantement

R

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement. Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement. Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}

Enchantement : aura

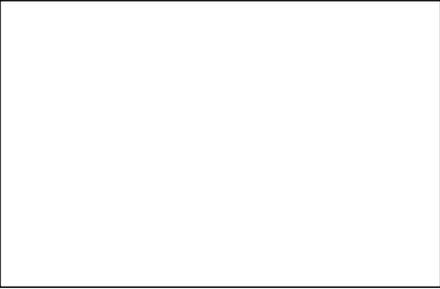
U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement. Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur {G}



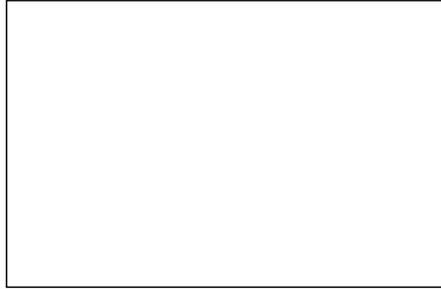
Enchantement : aura U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

État naturel {G}



Éphémère C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur de feu kor {W}{W}



Créature : kor et soldat U

Protection contre le rouge

À chaque fois qu'un joueur joue un sort rouge, vous pouvez gagner 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne ranc?ur {1}{R}



Éphémère U

Détruisez un artefact ciblé.

Flashback {G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne ranc?ur

{1}{R}

Éphémère

U

Détruisez un artefact ciblé.

Flashback {G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festivités destructrices

{R}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Les Festivités destructrices infligent 2 blessures au contrôleur de ce permanent.

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

Lien de vie

{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a le lien de vie. (Les blessures infligées par la créature font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silence de pierre

{1}{W}

Enchantement

R

Les capacités activées des artefacts ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silence de pierre

{1}{W}



Enchantement

R

Les capacités activées des artefacts ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silence de pierre

{1}{W}



Enchantement

R

Les capacités activées des artefacts ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silence de pierre

{1}{W}



Enchantement

R

Les capacités activées des artefacts ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast