

Bande guerrière nacadl

{3}{G}{G}{G}



Créature : chat et guerrier

U

La Bande guerrière nacadl doit être bloquée par exactement une créature si possible.

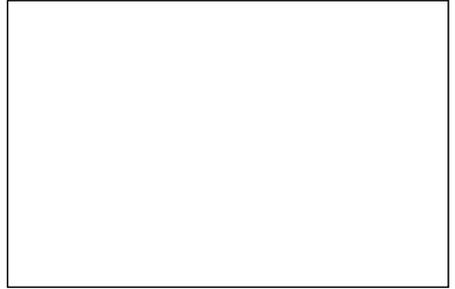
À chaque fois que la Bande guerrière nacadl attaque, créez X jetons qui sont des copies de la Bande guerrière nacadl et qui sont engagés et attaquants, X étant le nombre de créatures que le joueur défenseur contrôle. Exilez les jetons au début de la prochaine étape de fin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bande guerrière nacadl

{3}{G}{G}{G}



Créature : chat et guerrier

U

La Bande guerrière nacadl doit être bloquée par exactement une créature si possible.

À chaque fois que la Bande guerrière nacadl attaque, créez X jetons qui sont des copies de la Bande guerrière nacadl et qui sont engagés et attaquants, X étant le nombre de créatures que le joueur défenseur contrôle. Exilez les jetons au début de la prochaine étape de fin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bande guerrière nacadl

{3}{G}{G}{G}



Créature : chat et guerrier

U

La Bande guerrière nacadl doit être bloquée par exactement une créature si possible.

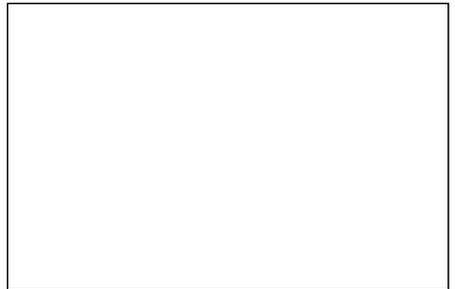
À chaque fois que la Bande guerrière nacadl attaque, créez X jetons qui sont des copies de la Bande guerrière nacadl et qui sont engagés et attaquants, X étant le nombre de créatures que le joueur défenseur contrôle. Exilez les jetons au début de la prochaine étape de fin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bande guerrière nacadl

{3}{G}{G}{G}



Créature : chat et guerrier

U

La Bande guerrière nacadl doit être bloquée par exactement une créature si possible.

À chaque fois que la Bande guerrière nacadl attaque, créez X jetons qui sont des copies de la Bande guerrière nacadl et qui sont engagés et attaquants, X étant le nombre de créatures que le joueur défenseur contrôle. Exilez les jetons au début de la prochaine étape de fin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jedit Ojanen d'Efrava {3}{G}{G}{G}



Créature légendaire : guerrier chat R

Traversée des forêts

À chaque fois que Jedit Ojanen d'Efrava attaque ou bloque, créez un jeton de créature 2/2 verte Chat et Guerrier avec la traversée des forêts.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin {W}{W}



Créature : chat et chevalier U

Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jedit Ojanen d'Efrava {3}{G}{G}{G}



Créature légendaire : guerrier chat R

Traversée des forêts

À chaque fois que Jedit Ojanen d'Efrava attaque ou bloque, créez un jeton de créature 2/2 verte Chat et Guerrier avec la traversée des forêts.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin {W}{W}



Créature : chat et chevalier U

Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin {W}{W}

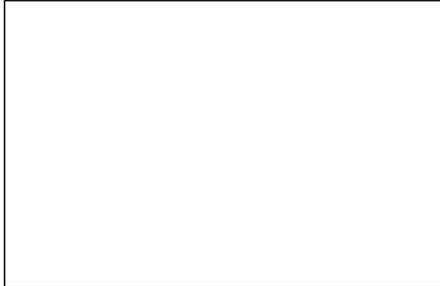


Créature : chat et chevalier U  
Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lions des savanes {W}



Créature : chat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin {W}{W}

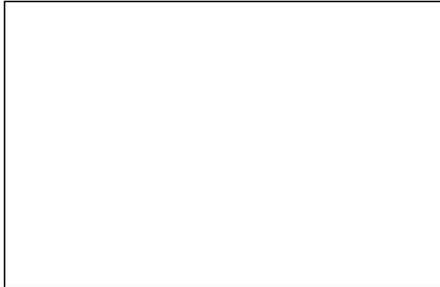


Créature : chat et chevalier U  
Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lions des savanes {W}



Créature : chat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lions des savanes {W}

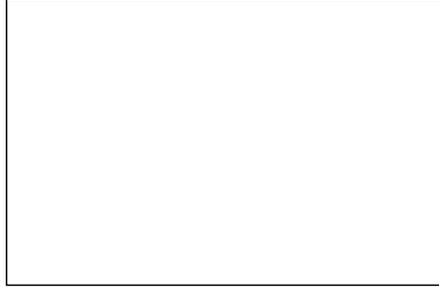


Créature : chat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scramasaxe de la Sixième bande {1}{W}



Créature : chat et rebelle C

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lions des savanes {W}

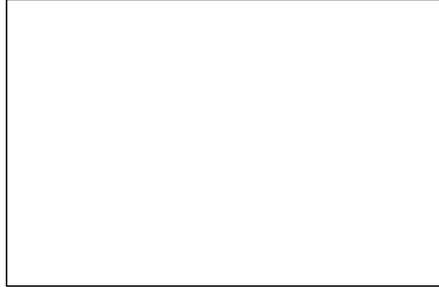


Créature : chat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scramasaxe de la Sixième bande {1}{W}



Créature : chat et rebelle C

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scramasaxe de la Sixième bande {1}{W}



Créature : chat et rebelle C

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tigre de Seht {2}{W}{W}



Créature : chat R

Flash

Quand le Tigre de Seht arrive sur le champ de bataille, vous acquérez la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour. (Vous ne pouvez pas être ciblé, blessé ou enchanté par quoi que ce soit de la couleur choisie.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scramasaxe de la Sixième bande {1}{W}



Créature : chat et rebelle C

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tigre de Seht {2}{W}{W}



Créature : chat R

Flash

Quand le Tigre de Seht arrive sur le champ de bataille, vous acquérez la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour. (Vous ne pouvez pas être ciblé, blessé ou enchanté par quoi que ce soit de la couleur choisie.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tigre de Seht {2}{W}{W}



Créature : chat R

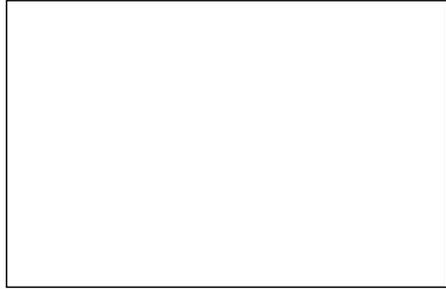
Flash

Quand le Tigre de Seht arrive sur le champ de bataille, vous acquérez la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour. (Vous ne pouvez pas être ciblé, blessé ou enchanté par quoi que ce soit de la couleur choisie.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tigre de Seht {2}{W}{W}



Créature : chat R

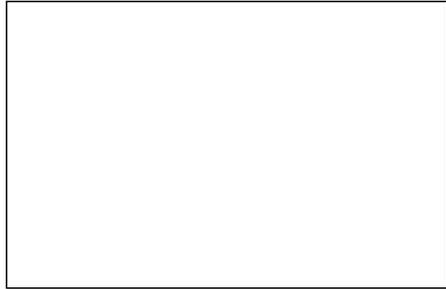
Flash

Quand le Tigre de Seht arrive sur le champ de bataille, vous acquérez la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour. (Vous ne pouvez pas être ciblé, blessé ou enchanté par quoi que ce soit de la couleur choisie.)

3/3

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

**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

**C**

{G}

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

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

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

Charme de l'aube

{1}{W}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

? Régénérez une créature ciblée.

? Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



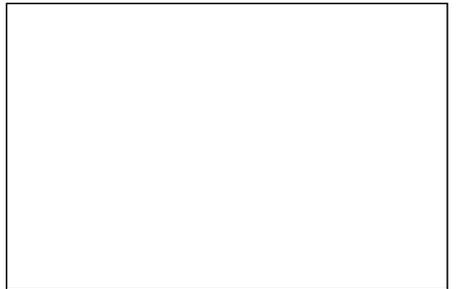
Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de l'aube

{1}{W}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

? Régénérez une créature ciblée.

? Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de l'aube

{1}{W}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

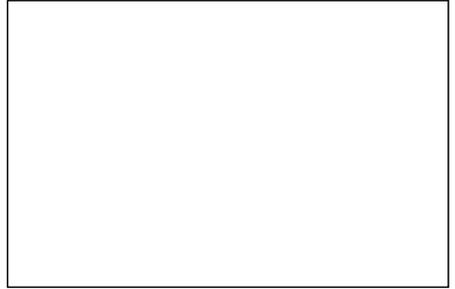
? Régénérez une créature ciblée.

? Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne de Gaia

{1}{G}{G}



Enchantement

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de l'aube

{1}{W}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

? Régénérez une créature ciblée.

? Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne de Gaia

{1}{G}{G}



Enchantement

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne de Gaia {1}{G}{G}



Enchantement U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adoration {3}{W}



Enchantement R

Si vous contrôlez une créature, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne de Gaia {1}{G}{G}

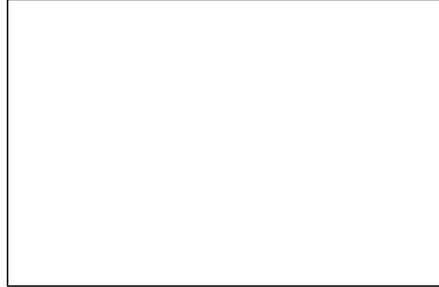


Enchantement U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adoration {3}{W}



Enchantement R

Si vous contrôlez une créature, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne glorieuse {1}{W}{W}



Enchantement R  
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne glorieuse {1}{W}{W}



Enchantement R  
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

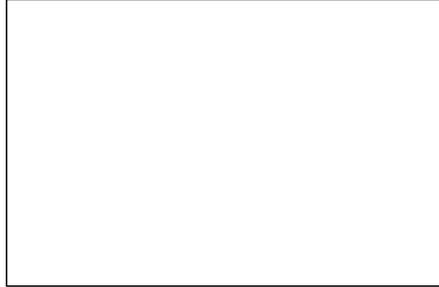
Antienne glorieuse {1}{W}{W}



Enchantement R  
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne glorieuse {1}{W}{W}



Enchantement R  
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

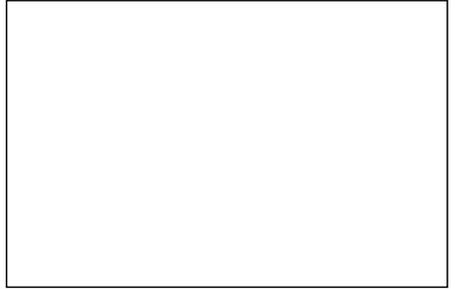
C

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

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance de l'ancienne Krosia

{G}

Éphémère

U

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance de l'ancienne Krosia

{G}

Éphémère

U

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance de l'ancienne Krosia

{G}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de moisevigne

{2}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3.

Dragage 2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de moisevigne

{2}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3.

Dragage 2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de moisevigne

{2}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3.

Dragage 2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éblouissement de subjugation

{2}{G}{W}



Enchantement

R

Engagez une créature dégagée que vous contrôlez :  
Engagez un artefact ciblé ou une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éblouissement de subjugation

{2}{G}{W}



Enchantement

R

Engagez une créature dégagée que vous contrôlez :  
Engagez un artefact ciblé ou une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éblouissement de subjugation

{2}{G}{W}



Enchantement

R

Engagez une créature dégagée que vous contrôlez :  
Engagez un artefact ciblé ou une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast