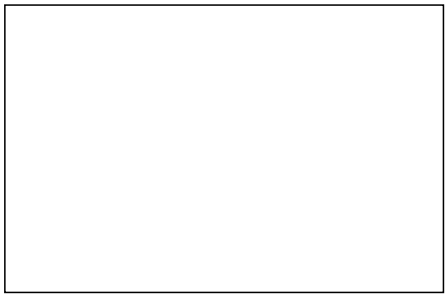
Archonte céleste {3}{W}{W}



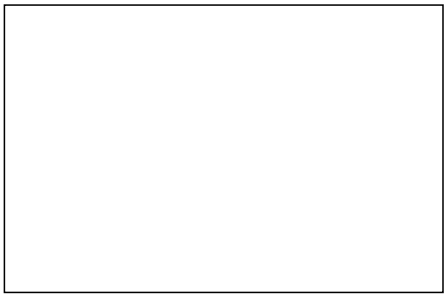
Créature-enchantement : archonte R

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}



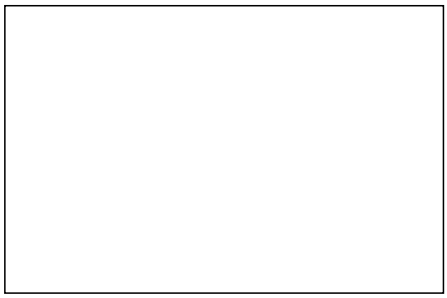
Créature-enchantement : archonte R

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}



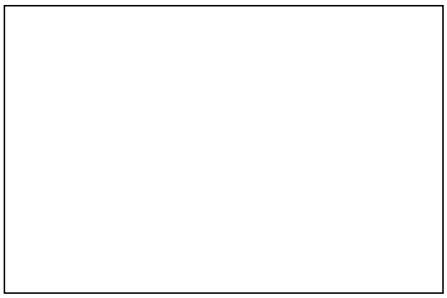
Créature-enchantement : archonte R

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}



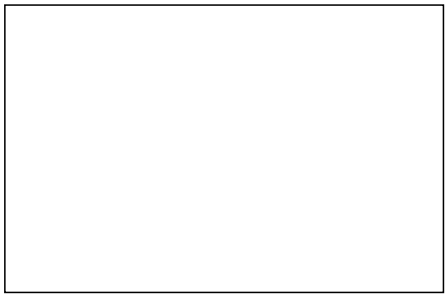
Créature-enchantement : archonte R

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

Cavalière au destrier ailé {1}{W}{W}



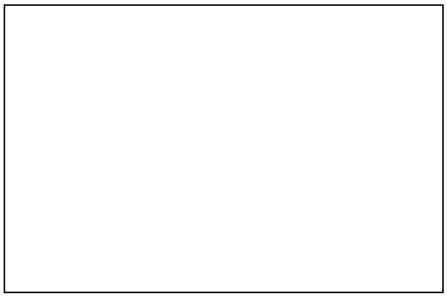
Créature : humain et chevalier **C**

Vol
Héroïque ? 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

Cavalière au destrier ailé {1}{W}{W}



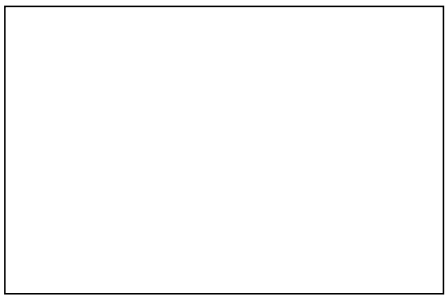
Créature : humain et chevalier **C**

Vol
Héroïque ? 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

Cavalière au destrier ailé {1}{W}{W}



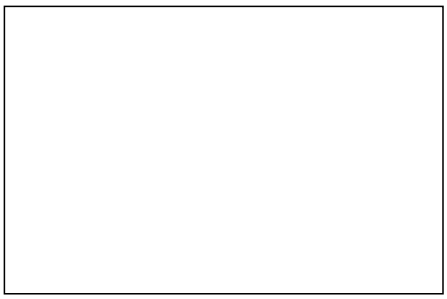
Créature : humain et chevalier **C**

Vol
Héroïque ? 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

Cavalière au destrier ailé {1}{W}{W}



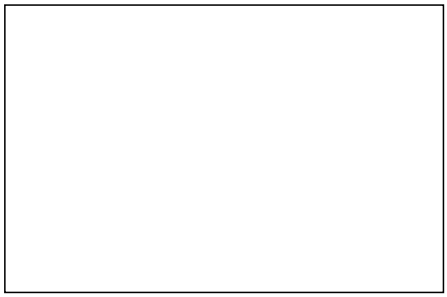
Créature : humain et chevalier **C**

Vol
Héroïque ? 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}



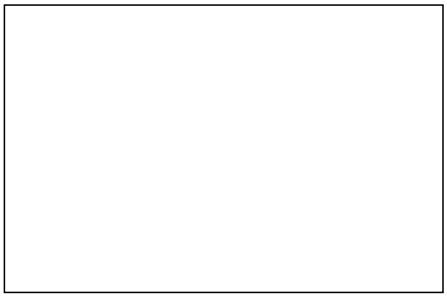
Créature : humain et soldat U

Héroïque ? 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}



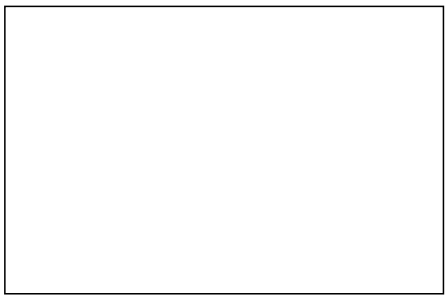
Créature : humain et soldat U

Héroïque ? 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}



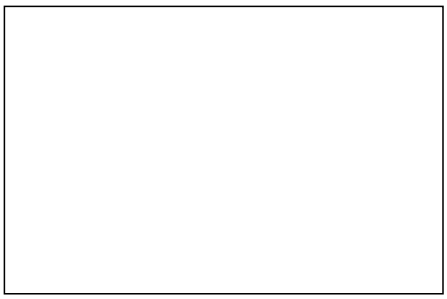
Créature : humain et soldat U

Héroïque ? 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}



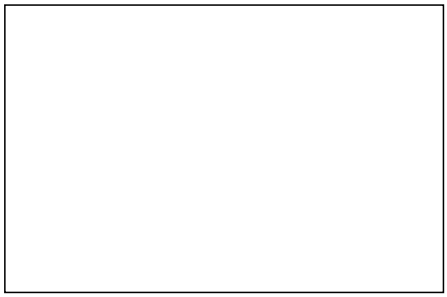
Créature : humain et soldat U

Héroïque ? 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}



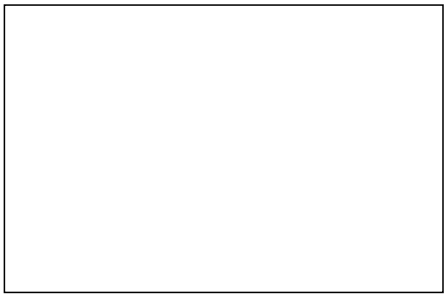
Créature-enchantement : esprit R

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}



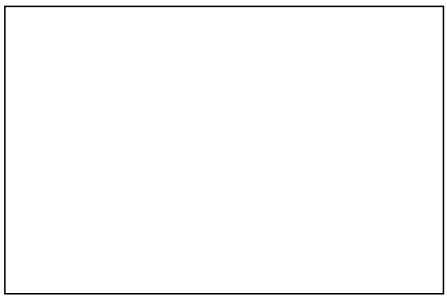
Créature-enchantement : esprit R

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}



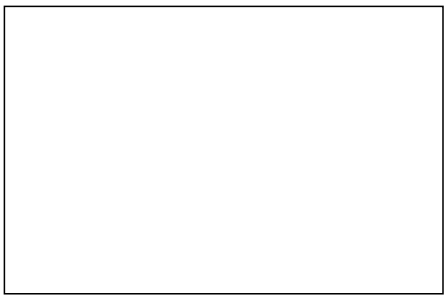
Créature-enchantement : esprit R

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

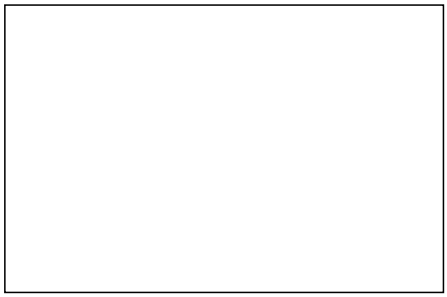
Grâce {2}{W}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)
L'Eidôlon des batailles innombrables et la créature enchantée gagnent chacun +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez et +1/+1 pour chaque aura que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire d'Héliode {3}{W}



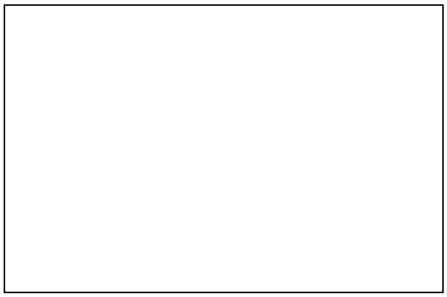
Créature-enchantement : élan U

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}



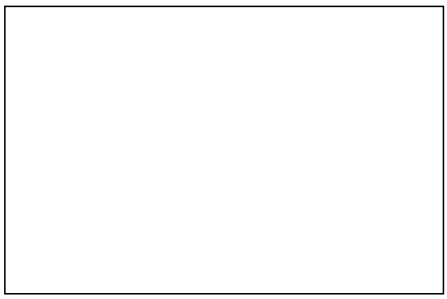
Créature-enchantement : élan U

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}



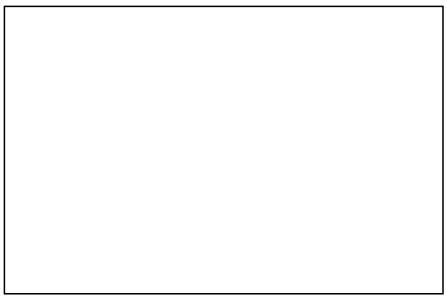
Créature-enchantement : élan U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardeciel akroen {1}{W}

Créature : humain et soldat **C**

Vol
Héroïque ? 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
Héroïque ? 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
Héroïque ? 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**

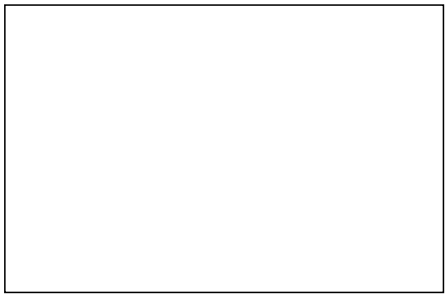
Vol
Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Gardeciel akroen, mettez un marqueur +1/+1 sur le Gardeciel akroen.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros d'Iroas {1}{W}



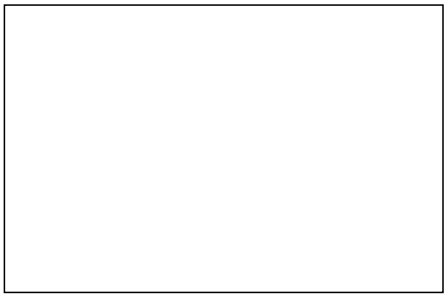
Créature : humain et soldat R

Les sorts d'aura que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Héroïque ? 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}



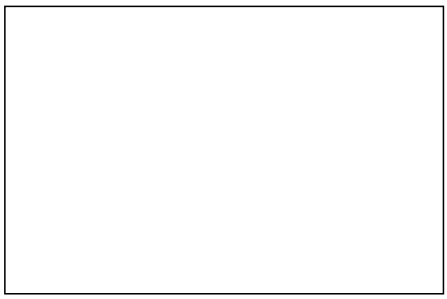
Créature : humain et soldat R

Les sorts d'aura que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Héroïque ? 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}



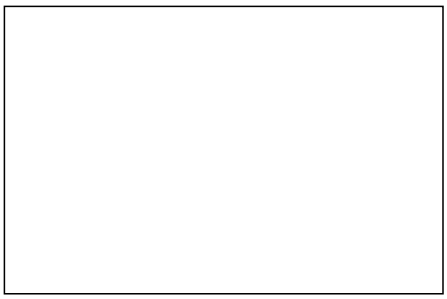
Créature : humain et soldat R

Les sorts d'aura que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Héroïque ? 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.
Héroïque ? 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hoplite favori {W}

Créature : humain et soldat U

Héroïque ? 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

Héroïque ? 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

Héroïque ? 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

Héroïque ? 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

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

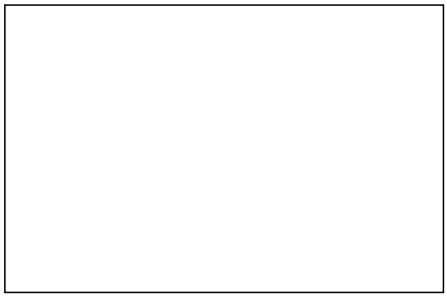
Nykthos, reliquaire de Nyx

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

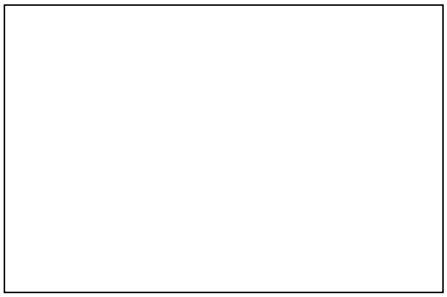


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

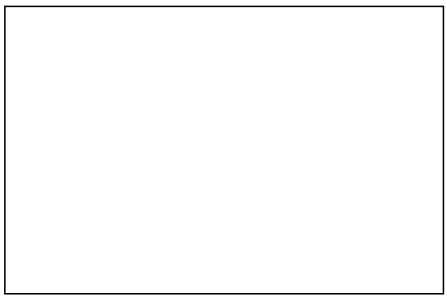


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

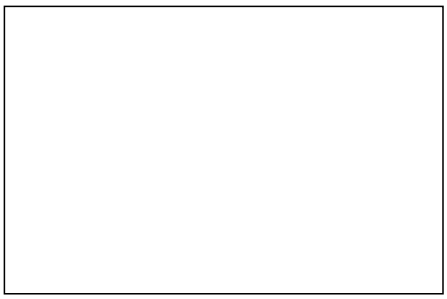


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

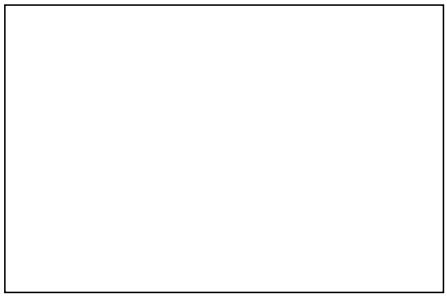


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

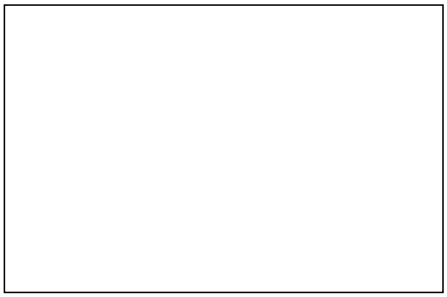


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

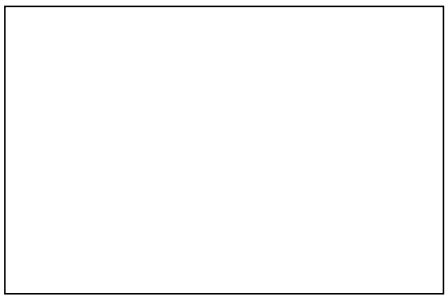


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

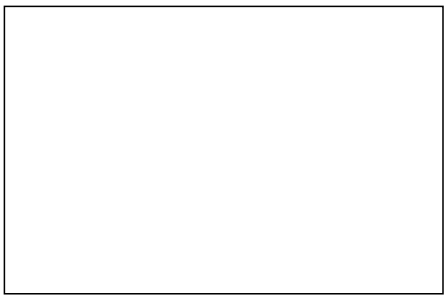


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

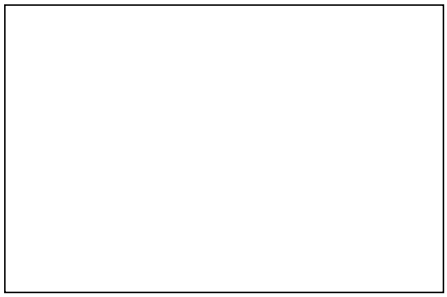


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

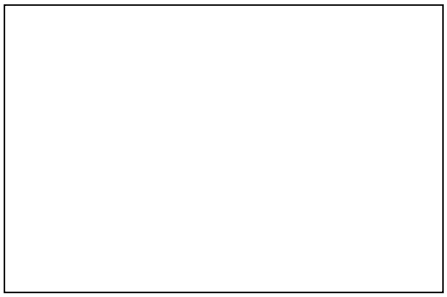


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

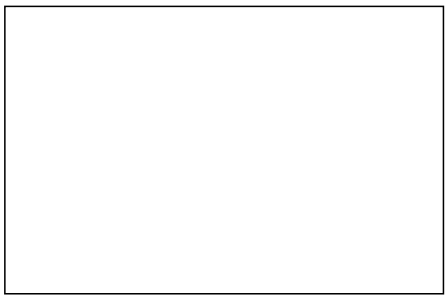


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

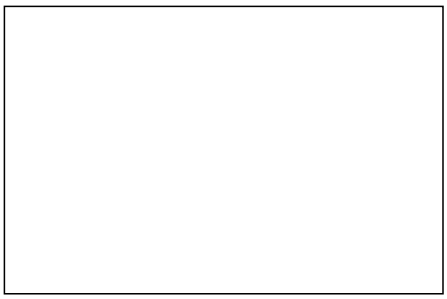


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

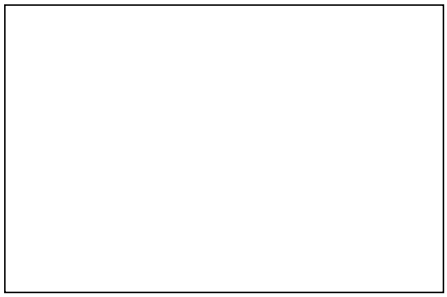


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

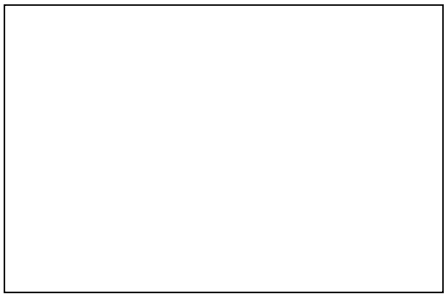


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

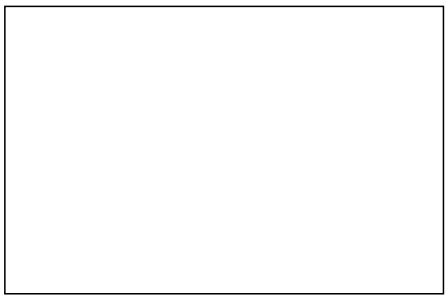


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

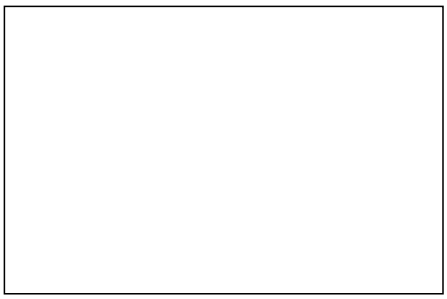


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

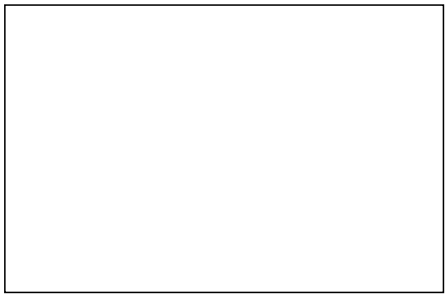


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

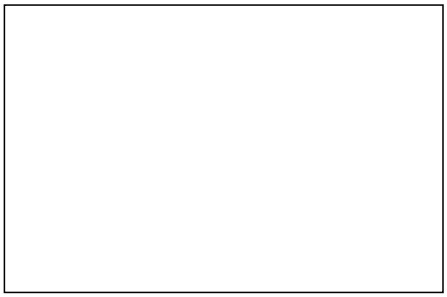


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

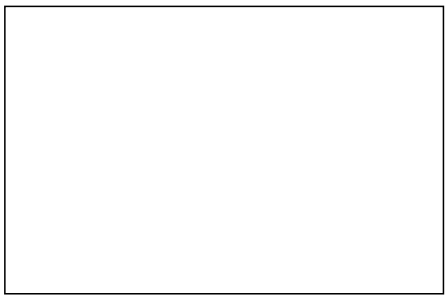


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

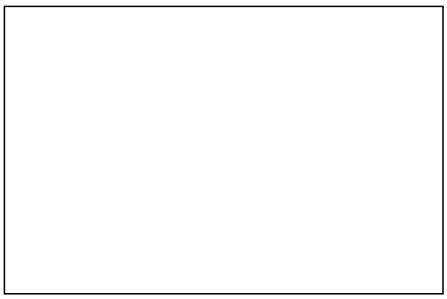


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

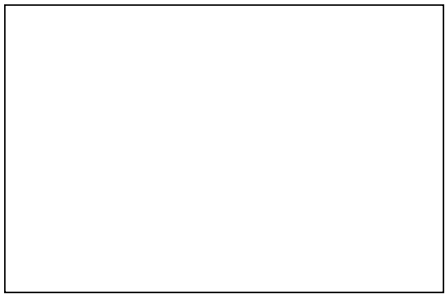


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve d'Héliode {1}{W}

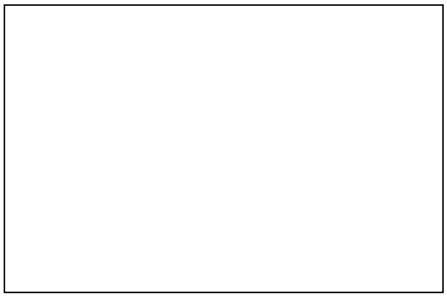


Enchantement : aura U

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}

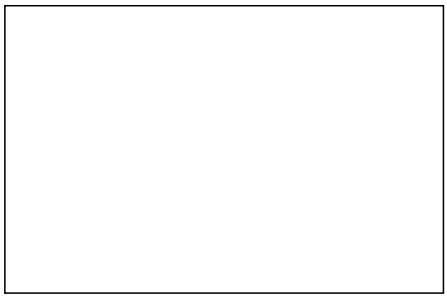


Enchantement : aura U

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}

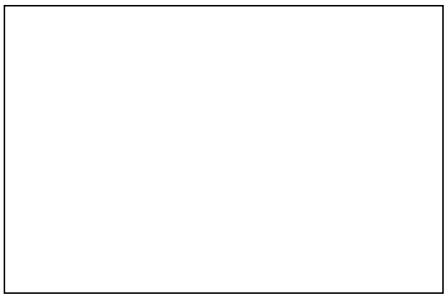


Enchantement : aura U

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}

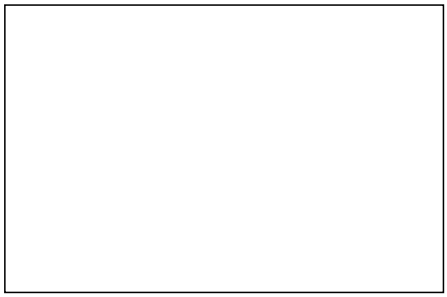


Enchantement : aura U

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}



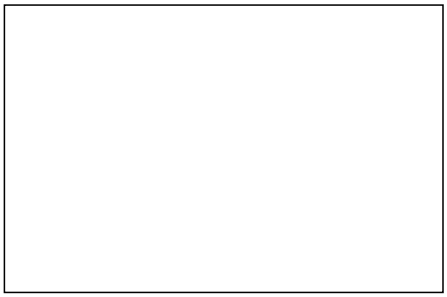
Créature-enchantement : humain et soldat R

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

Rayon de scission {2}{W}

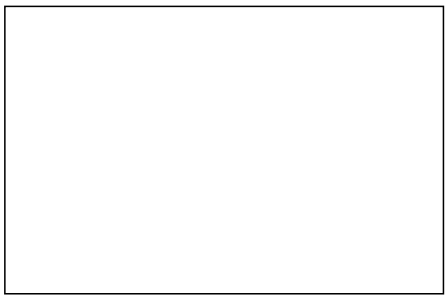


Éphémère C

Détruisez un enchantement ciblé. Vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Égide des dieux {1}{W}



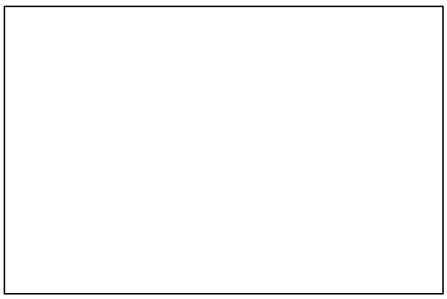
Créature-enchantement : humain et soldat R

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

Rayon de scission {2}{W}



Éphémère C

Détruisez un enchantement ciblé. Vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast