

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

Chasseciel léonin {W}{W}



Créature : chat et chevalier U
Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Châtieur loxodon {3}{W}



Créature : éléphant et soldat R
Le Châtieur loxodon gagne +2/+2 pour chaque équipement qui lui est attaché.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Châteieur loxodon {3}{W}

Créature : éléphant et soldat R

Le Châteieur loxodon gagne +2/+2 pour chaque équipement qui lui est attaché.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge-acier auriok {1}{W}

Créature : humain et soldat R

Les coûts d'équipement que vous payez coûtent {1} de moins.

Tant que le Forge-acier auriok est équipé, chaque créature que vous contrôlez qui est un soldat ou un chevalier gagne +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge-acier auriok {1}{W}

Créature : humain et soldat R

Les coûts d'équipement que vous payez coûtent {1} de moins.

Tant que le Forge-acier auriok est équipé, chaque créature que vous contrôlez qui est un soldat ou un chevalier gagne +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardantre léonin {1}{W}

Créature : chat et soldat C

Tant que le Gardantre léonin est équipé, il gagne +1/+1 et a la vigilance.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardantre léonin {1}{W}



Créature : chat et soldat **C**
Tant que le Gardantre léonin est équipé, il gagne +1/+1 et a la vigilance.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune fauve chasseciel {2}{W}



Créature : chat et chevalier **C**
Tant que le Jeune fauve chasseciel est équipé, il gagne +1/+1 et il a le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardantre léonin {1}{W}



Créature : chat et soldat **C**
Tant que le Gardantre léonin est équipé, il gagne +1/+1 et a la vigilance.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune fauve chasseciel {2}{W}



Créature : chat et chevalier **C**
Tant que le Jeune fauve chasseciel est équipé, il gagne +1/+1 et il a le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune fauve chasseur

{2}{W}

Créature : chat et chevalier

C

Tant que le Jeune fauve chasseur est équipé, il gagne +1/+1 et il a le vol.

2/2

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
{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



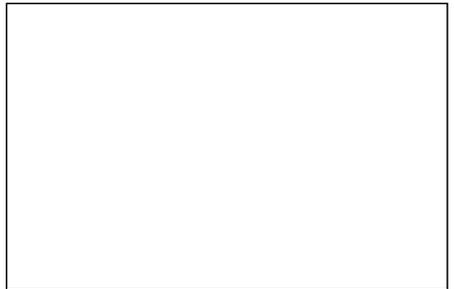
Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendard-soleil léonin

{2}



Artefact

R

{1}{W} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendard-soleil léonin

{2}



Artefact

R

{1}{W} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gantelets vulshoks

{2}



Artefact : équipement

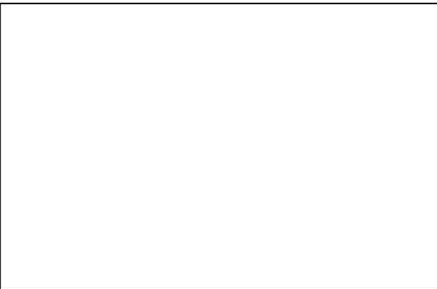
C

La créature équipée gagne +4/+2 et ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.
Équipement {3} {{3}} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gantelets vulshoks

{2}



Artefact : équipement

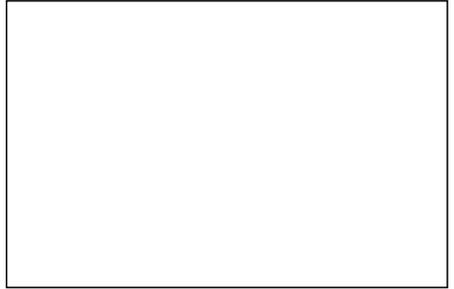
C

La créature équipée gagne +4/+2 et ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.
Équipement {3} {{3}} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gantelets vulshoks

{2}



Artefact : équipement

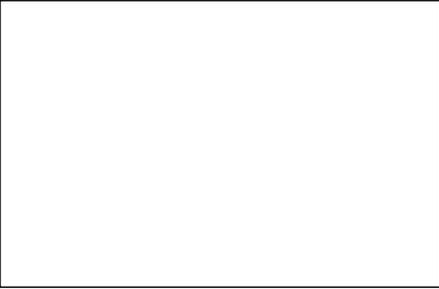
C

La créature équipée gagne +4/+2 et ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.
Équipement {3} {{3}} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

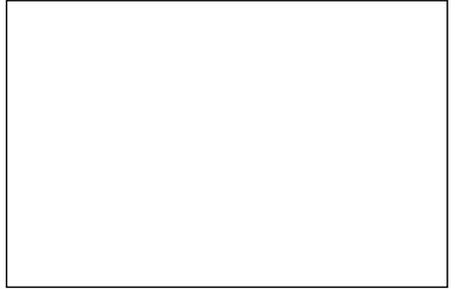
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

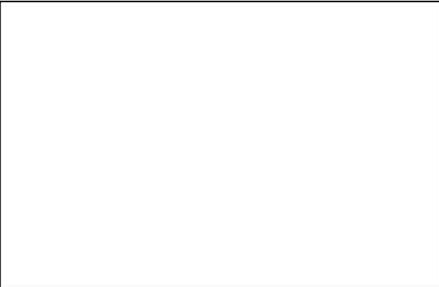
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

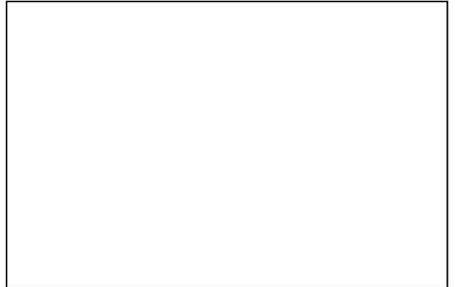
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre loxodon

{3}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre loxodon

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}

Artefact

U

Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre loxodon

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}

Artefact

U

Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}



Artefact

U

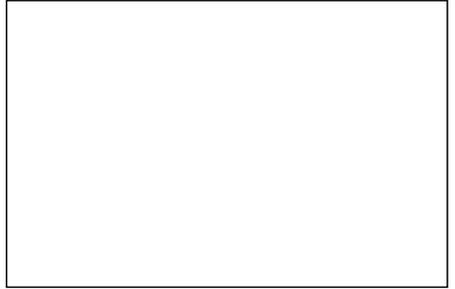
Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinde-os

{1}



Artefact : équipement

C

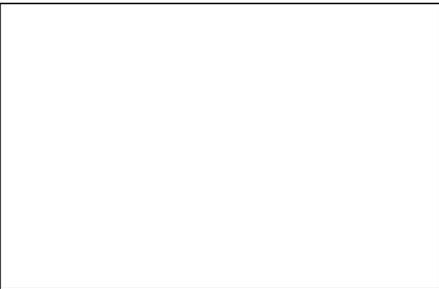
La créature équipée gagne +2/+0.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}



Artefact

U

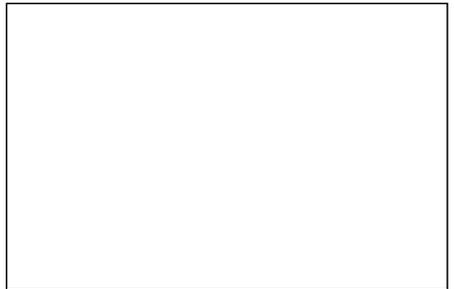
Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinde-os

{1}



Artefact : équipement

C

La créature équipée gagne +2/+0.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinde-os

{1}

Artefact : équipement

C

La créature équipée gagne +2/+0.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappé par le respect

{W}

Éphémère

C

La prochaine fois qu'une créature ciblée devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de blessures prévenues de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappé par le respect

{W}

Éphémère

C

La prochaine fois qu'une créature ciblée devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de blessures prévenues de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappé par le respect

{W}

Éphémère

C

La prochaine fois qu'une créature ciblée devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de blessures prévenues de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonner l'alerte {1}{W}



Éphémère C
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

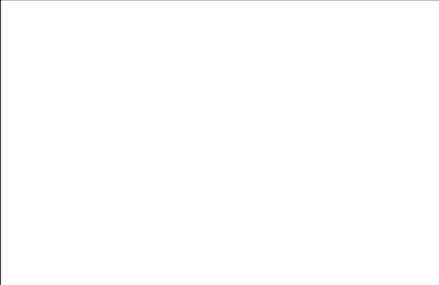
Sonner l'alerte {1}{W}



Éphémère C
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

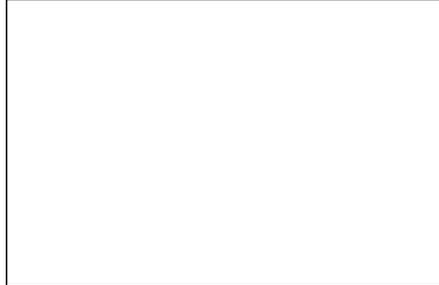
Sonner l'alerte {1}{W}



Éphémère C
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonner l'alerte {1}{W}



Éphémère C
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dirigeable goblin {6}



Créature-artefact : construction U

Vol

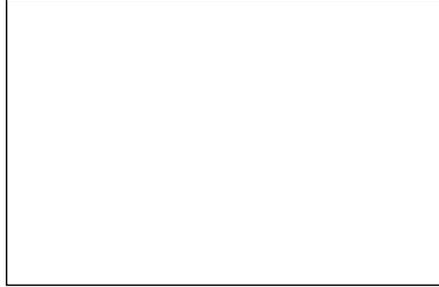
Le Dirigeable goblin ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

Au début de votre entretien, vous pouvez payer {4}. Si vous le faites, dégagez le Dirigeable goblin.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dirigeable goblin {6}



Créature-artefact : construction U

Vol

Le Dirigeable goblin ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

Au début de votre entretien, vous pouvez payer {4}. Si vous le faites, dégagez le Dirigeable goblin.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dirigeable goblin {6}



Créature-artefact : construction U

Vol

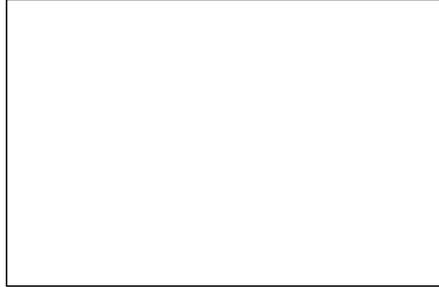
Le Dirigeable goblin ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

Au début de votre entretien, vous pouvez payer {4}. Si vous le faites, dégagez le Dirigeable goblin.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abunas léonins {3}{W}



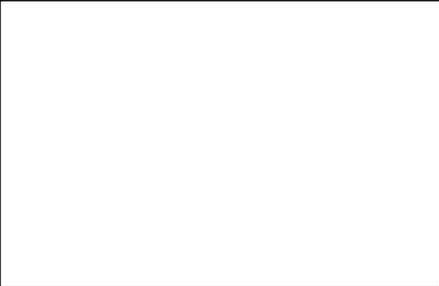
Créature : chat et clerc R

Les artefacts que vous contrôlez ont la défense talismanique.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abunas léonins {3}{W}



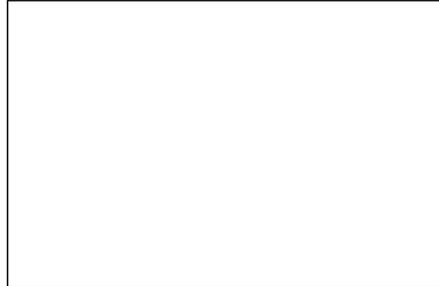
Créature : chat et clerc **R**

Les artefacts que vous contrôlez ont la défense talismanique.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen léonin {W}



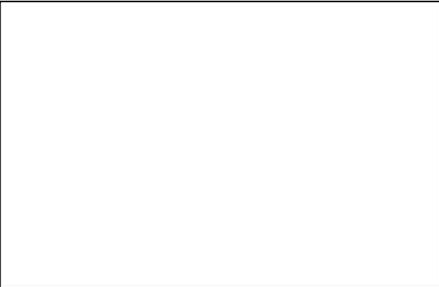
Créature : chat et clerc **C**

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen léonin {W}



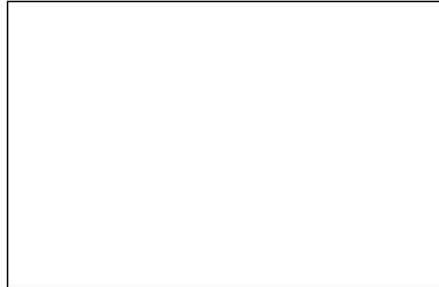
Créature : chat et clerc **C**

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen léonin {W}



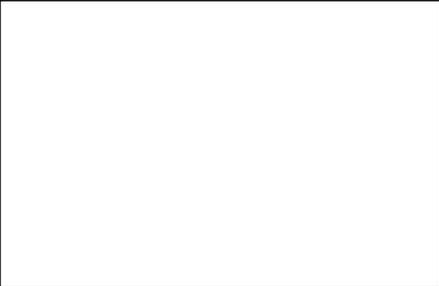
Créature : chat et clerc **C**

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeur d'épées de Taj-Nar {3}{W}



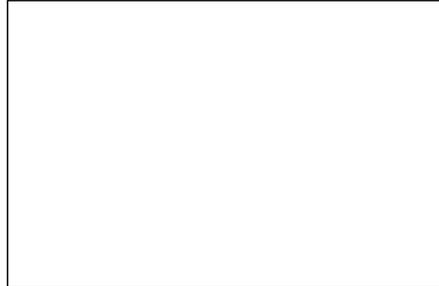
Créature : chat et soldat U

Quand le Forgeur d'épées de Taj-Nar arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement avec une valeur de mana inférieure ou égal à X, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeur d'épées de Taj-Nar {3}{W}



Créature : chat et soldat U

Quand le Forgeur d'épées de Taj-Nar arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement avec une valeur de mana inférieure ou égal à X, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeur d'épées de Taj-Nar {3}{W}



Créature : chat et soldat U

Quand le Forgeur d'épées de Taj-Nar arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement avec une valeur de mana inférieure ou égal à X, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe-devant monterel {1}



Artefact : équipement U

À chaque fois que la créature équipée bloque ou devient bloquée par une créature, détruisez les deux créatures. Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe-devant mortefer

{1}



Artefact : équipement

U

À chaque fois que la créature équipée bloque ou devient bloquée par une créature, détruisez les deux créatures.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlefeu

{3}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la double initiative. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Équipement {2} {{2}} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlefeu

{3}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la double initiative. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Équipement {2} {{2}} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast