

Assaillant soufflecape{3}{W}

Créature : oiseau et soldat U

Vol

À chaque fois que l'Assaillant soufflecape devient bloqué, vous pouvez le dégager et le retirer du combat.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Busard soufflecape{1}{W}{W}

Créature : oiseau et soldat C

Vol

À chaque fois que le Busard soufflecape devient bloqué, vous pouvez le dégager et le retirer du combat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaillant soufflecape{3}{W}

Créature : oiseau et soldat U

Vol

À chaque fois que l'Assaillant soufflecape devient bloqué, vous pouvez le dégager et le retirer du combat.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Busard soufflecape{1}{W}{W}

Créature : oiseau et soldat C

Vol

À chaque fois que le Busard soufflecape devient bloqué, vous pouvez le dégager et le retirer du combat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre daru

{2}{W}{W}

Créature : humain et soldat

U

Les sorts de soldats que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les créatures Soldat que vous contrôlez gagnent +1/+2.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre daru

{2}{W}{W}

Créature : humain et soldat

U

Les sorts de soldats que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les créatures Soldat que vous contrôlez gagnent +1/+2.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre daru

{2}{W}{W}

Créature : humain et soldat

U

Les sorts de soldats que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les créatures Soldat que vous contrôlez gagnent +1/+2.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre daru

{2}{W}{W}

Créature : humain et soldat

U

Les sorts de soldats que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les créatures Soldat que vous contrôlez gagnent +1/+2.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur aux poings de fer

{4}{W}

Créature : humain et soldat

U

L'Écrabouilleur aux poings de fer peut bloquer n'importe quel nombre de créatures.

Mue {3}{W} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éperonneur assaillant

{4}{W}{W}

Créature : oiseau et soldat

U

Vol

{1} : L'Éperonneur assaillant perd le vol jusqu'à la fin du tour.

Provocation

2/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur aux poings de fer

{4}{W}

Créature : humain et soldat

U

L'Écrabouilleur aux poings de fer peut bloquer n'importe quel nombre de créatures.

Mue {3}{W} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éperonneur assaillant

{4}{W}{W}

Créature : oiseau et soldat

U

Vol

{1} : L'Éperonneur assaillant perd le vol jusqu'à la fin du tour.

Provocation

2/6

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

Pisteur de dragon

{4}{W}

Créature : oiseau et soldat

U

Vol, protection contre les dragons

3/3

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

Pisteur de dragon

{4}{W}

Créature : oiseau et soldat

U

Vol, protection contre les dragons

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauveur soufflecape

{4}{W}

Créature : oiseau et soldat

R

Vol

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient bloquée, vous pouvez la dégager et la retirer du combat.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauveur soufflecape

{4}{W}

Créature : oiseau et soldat

R

Vol

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient bloquée, vous pouvez la dégager et la retirer du combat.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauveur soufflecape

{4}{W}

Créature : oiseau et soldat

R

Vol

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient bloquée, vous pouvez la dégager et la retirer du combat.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauveur soufflecape

{4}{W}

Créature : oiseau et soldat

R

Vol

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient bloquée, vous pouvez la dégager et la retirer du combat.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {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

Armure d'Urza

{6}

Artefact

R

Si une source devait vous infliger des blessures, prévenez 1 de ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisoie

{3}

Artefact : équipement

U

La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linéul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure d'Urza

{6}

Artefact

R

Si une source devait vous infliger des blessures, prévenez 1 de ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisoie

{3}

Artefact : équipement

U

La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linéul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cornes d'attaque de vorrac

{2}

Artefact : équipement

C

La créature équipée a le piétinement et elle ne peut pas être bloquée par plus d'une créature.

Équipement {1}

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

Cornes d'attaque de vorrac

{2}

Artefact : équipement

C

La créature équipée a le piétinement et elle ne peut pas être bloquée par plus d'une créature.

Équipement {1}

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

Fétiche de pitié

{W}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Détruisez l'aura ciblée attachée à une créature.

? La créature soldat ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

? Les créatures que vous contrôlez acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

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

Fétiche de pitié

{W}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Détruisez l'aura ciblée attachée à une créature.

? La créature soldat ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

? Les créatures que vous contrôlez acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cause des justes

{3}{W}{W}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature attaque, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couronne de respect

{1}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a la protection contre le noir et contre le rouge.

Sacrifiez la Couronne de respect : La créature enchantée et les autres créatures partageant un type de créature avec elle gagnent la protection contre le noir et contre le rouge jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cause des justes

{3}{W}{W}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature attaque, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couronne de respect

{1}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a la protection contre le noir et contre le rouge.

Sacrifiez la Couronne de respect : La créature enchantée et les autres créatures partageant un type de créature avec elle gagnent la protection contre le noir et contre le rouge jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles du dragon

{1}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+2 et a la vigilance.
Quand une créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6 arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer les Écailles du dragon depuis votre cimetière sur le champ de bataille attachées à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de l'Aube nouvelle

{3}{W}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {1}{W}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles du dragon

{1}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+2 et a la vigilance.
Quand une créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6 arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer les Écailles du dragon depuis votre cimetière sur le champ de bataille attachées à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de l'Aube nouvelle

{3}{W}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {1}{W}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

