

Bandemage qasali {G}{W}



Créature : chat et sorcier **C**

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

{1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandemage qasali {G}{W}



Créature : chat et sorcier **C**

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

{1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandemage qasali {G}{W}



Créature : chat et sorcier **C**

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

{1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandemage qasali {G}{W}



Créature : chat et sorcier **C**

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

{1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavaliers de Feuilleterne {GW}{GW}{GW}



Créature : elfe et chevalier U
Vigilance

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavaliers de Feuilleterne {GW}{GW}{GW}



Créature : elfe et chevalier U
Vigilance

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavaliers de Feuilleterne {GW}{GW}{GW}

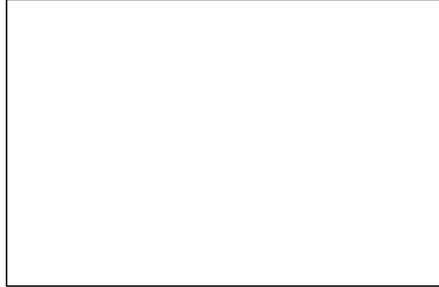


Créature : elfe et chevalier U
Vigilance

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavaliers de Feuilleterne {GW}{GW}{GW}



Créature : elfe et chevalier U
Vigilance

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la Nouvelle Alara

{2}{G}{W}



Créature : humain et chevalier

R

Chaque autre créature multicolore que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chacune de ses couleurs.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la Nouvelle Alara

{2}{G}{W}



Créature : humain et chevalier

R

Chaque autre créature multicolore que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chacune de ses couleurs.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la Nouvelle Alara

{2}{G}{W}



Créature : humain et chevalier

R

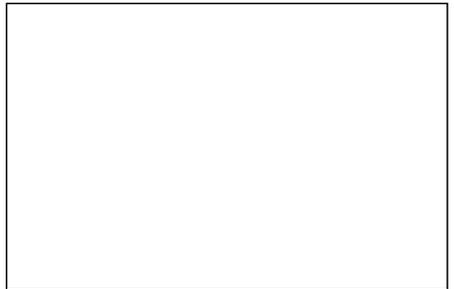
Chaque autre créature multicolore que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chacune de ses couleurs.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la Nouvelle Alara

{2}{G}{W}



Créature : humain et chevalier

R

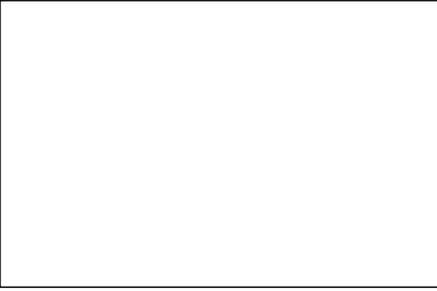
Chaque autre créature multicolore que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chacune de ses couleurs.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappeur loxodon

{1}{G}{W}



Créature : éléphant et soldat

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

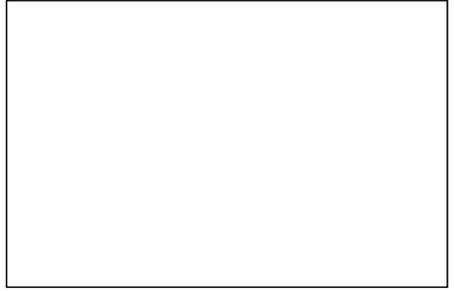
Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Frappeur loxodon, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappeur loxodon

{1}{G}{W}



Créature : éléphant et soldat

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

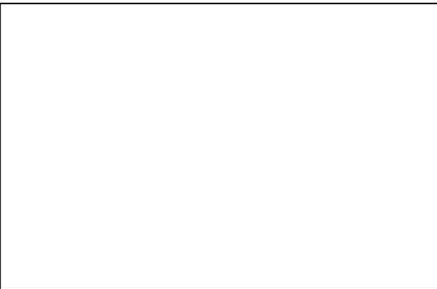
Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Frappeur loxodon, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappeur loxodon

{1}{G}{W}



Créature : éléphant et soldat

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

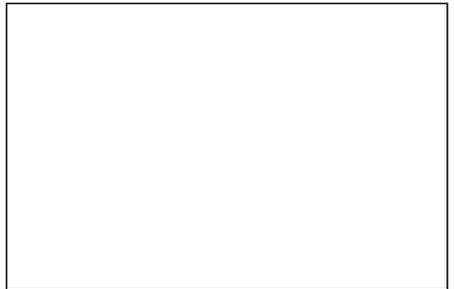
Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Frappeur loxodon, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappeur loxodon

{1}{G}{W}



Créature : éléphant et soldat

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Frappeur loxodon, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intendant de Valéron {G}{W}



Créature : humain et druide et chevalier **C**
 Vigilance
 {T} : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intendant de Valéron {G}{W}



Créature : humain et druide et chevalier **C**
 Vigilance
 {T} : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intendant de Valéron {G}{W}



Créature : humain et druide et chevalier **C**
 Vigilance
 {T} : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Militante dryade {GW}



Créature : dryade et soldat **U**
 ({GW} peut être payé avec {G} ou {W}.)
 Si une carte d'éphémère ou de rituel devait être mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, exilez-la à la place.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Militante dryade {GW}



Créature : dryade et soldat U

{{GW} peut être payé avec {G} ou {W}.
Si une carte d'éphémère ou de rituel devait être mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, exiliez-la à la place.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Militante dryade {GW}



Créature : dryade et soldat U

{{GW} peut être payé avec {G} ou {W}.
Si une carte d'éphémère ou de rituel devait être mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, exiliez-la à la place.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Militante dryade {GW}



Créature : dryade et soldat U

{{GW} peut être payé avec {G} ou {W}.
Si une carte d'éphémère ou de rituel devait être mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, exiliez-la à la place.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muetalfange de Naya {RW}{G}



Créature : elfe et gremlin C

Tant que vous contrôlez un autre permanent multicolore, la Muetalfange de Naya gagne +1/+1 et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muetafange de Naya

{RW}{G}



Créature : elfe et gremlin

C

Tant que vous contrôlez un autre permanent multicolore, la Muetafange de Naya gagne +1/+1 et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muetafange de Naya

{RW}{G}



Créature : elfe et gremlin

C

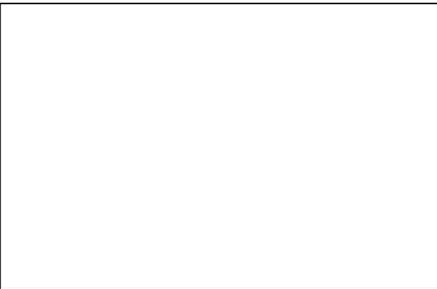
Tant que vous contrôlez un autre permanent multicolore, la Muetafange de Naya gagne +1/+1 et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muetafange de Naya

{RW}{G}



Créature : elfe et gremlin

C

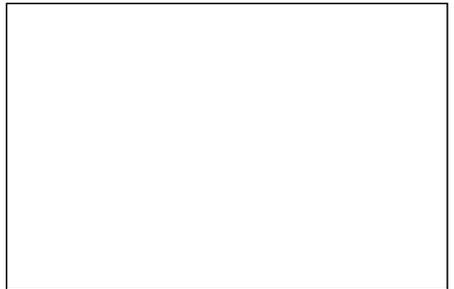
Tant que vous contrôlez un autre permanent multicolore, la Muetafange de Naya gagne +1/+1 et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de N?udevigne

{G}{W}



Créature : humain et chevalier

R

À chaque fois que le Paladin de N?udevigne attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature dégagée que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de N?udevigne {G}{W}



Créature : humain et chevalier **R**

À chaque fois que le Paladin de N?udevigne attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature dégagée que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de N?udevigne {G}{W}



Créature : humain et chevalier **R**

À chaque fois que le Paladin de N?udevigne attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature dégagée que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de N?udevigne {G}{W}



Créature : humain et chevalier **R**

À chaque fois que le Paladin de N?udevigne attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature dégagée que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suralfange de Bant {GU}{W}



Créature : humain et soldat **C**

Tant que vous contrôlez un autre permanent multicolore, le Suralfange de Bant gagne +1/+1 et a l'initiative.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suralfange de Bant {GU}{W}



Créature : humain et soldat **C**

Tant que vous contrôlez un autre permanent multicolore, le Suralfange de Bant gagne +1/+1 et a l'initiative.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suralfange de Bant {GU}{W}



Créature : humain et soldat **C**

Tant que vous contrôlez un autre permanent multicolore, le Suralfange de Bant gagne +1/+1 et a l'initiative.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suralfange de Bant {GU}{W}



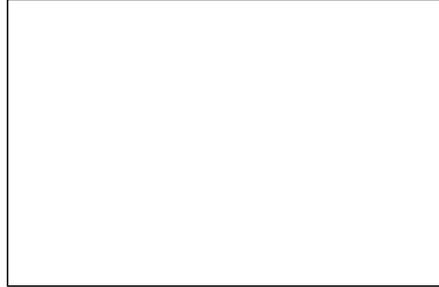
Créature : humain et soldat **C**

Tant que vous contrôlez un autre permanent multicolore, le Suralfange de Bant gagne +1/+1 et a l'initiative.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain **R**

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

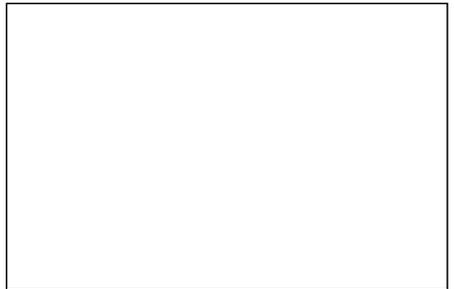
R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



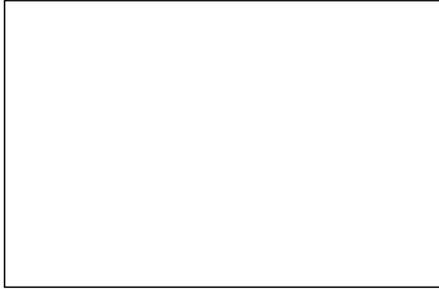
Terrain de base : forêt

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



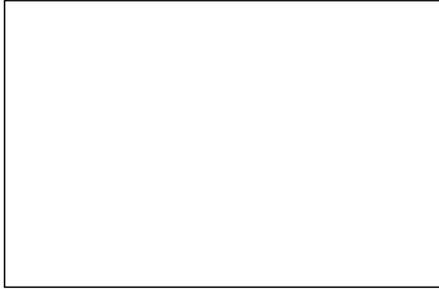
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



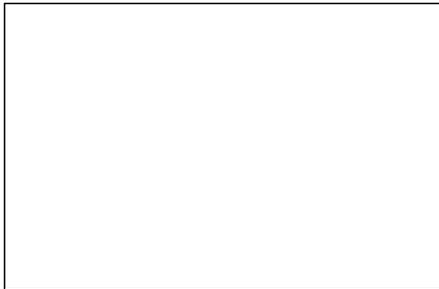
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

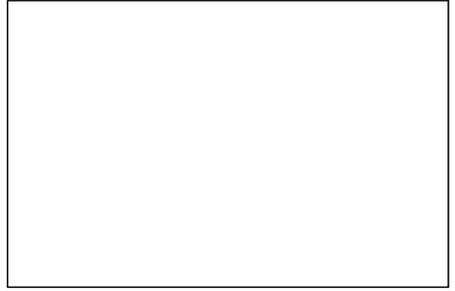


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

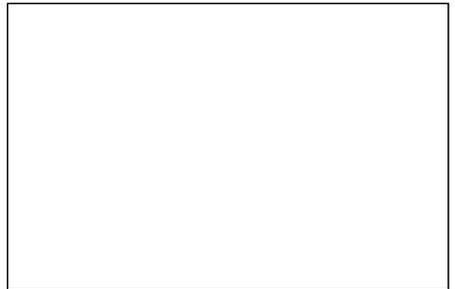


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

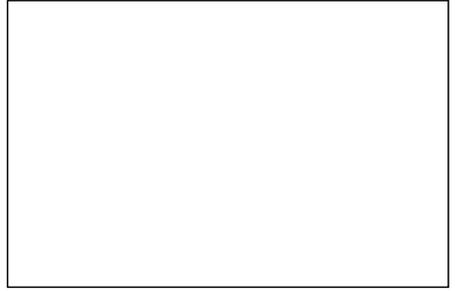


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

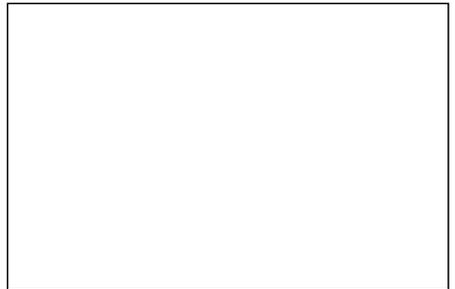


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de tatou

{1}{G}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement.

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de tatou

{1}{G}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement.

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de tatou

{1}{G}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement.

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de tatou

{1}{G}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement.

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

