Biche dorée {1}{G}

Créature : élan **C**

{T} : Ajoutez {G}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sabot-de-foudre du clan Phérès {4}{G}

Créature : centaure et guerrier **C**

Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Sabot-de-foudre du clan Phérès, mettez deux marqueurs +1/+1 sur le Sabot-de-foudre du clan Phérès.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biche dorée {1}{G}

Créature : élan **C**

{T} : Ajoutez {G}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sabot-de-foudre du clan Phérès {4}{G}

Créature : centaure et guerrier **C**

Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Sabot-de-foudre du clan Phérès, mettez deux marqueurs +1/+1 sur le Sabot-de-foudre du clan Phérès.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaillant d'élite {2}{W}

Créature : humain et soldat C

Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible l'Assaillant d'élite, vous pouvez engager une créature ciblée.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde de Brimaz {W}{W}

Créature : chat et soldat U

Vigilance
Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible l'Avant-garde de Brimaz, créez un jeton de créature 1/1 blanche Chat et Soldat avec la vigilance.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Auriges porteurs de l'aube {2}{W}{W}

Créature : humain et soldat R

Vol, lien de vie
Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible les Auriges porteurs de l'aube, mettez un marqueur +1/+1 sur les Auriges porteurs de l'aube.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalerie lanceciel {3}{W}{W}

Créature : humain et soldat U

Vol, double initiative

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Colosse des carrières {5}{W}{W}

Créature : géant **U**

Quand le Colosse des carrières arrive sur le champ de bataille, mettez une créature ciblée dans la bibliothèque de son propriétaire, juste au-dessous des X cartes du dessus de cette bibliothèque, X étant le nombre de plaines que vous contrôlez.

5/6

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

Dogue akroen {3}{W}

Créature : chien **C**

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dogue akroen {3}{W}

Créature : chien **C**

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grues de ravitaillement {3}{W}{W}

Créature : oiseau **C**

Vol
Quand les Grues de ravitaillement arrivent sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

2/4

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

Grues de ravitaillement {3}{W}{W}

Créature : oiseau **C**

Vol
Quand les Grues de ravitaillement arrivent sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lestegriffe d'Oreskos {1}{W}

Créature : guerrier chat **C**

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnière du clan Lagonna {W}

Créature : centaure et éclaireur **C**

Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible la Pionnière du clan Lagonna, mettez un marqueur +1/+1 sur la Pionnière du clan Lagonna.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnière du clan Lagonna {W}

Créature : centaure et éclaireur **C**

Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible la Pionnière du clan Lagonna, mettez un marqueur +1/+1 sur la Pionnière du clan Lagonna.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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 **C**

{W}

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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bravoure colossale {2}{G}

Éphémère U

Obstination ? Ce sort coûte {1}{G} de plus à lancer pour chaque cible après la première.
N'importe quel nombre de créatures ciblées gagnent chacune +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance d'Héliode {1}{W}{W}

Artefact-enchantement légendaire R

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{1}{W}{W}, {T} : Détruisez une créature ciblée qui vous a infligé des blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bravoure colossale {2}{G}

Éphémère U

Obstination ? Ce sort coûte {1}{G} de plus à lancer pour chaque cible après la première.
N'importe quel nombre de créatures ciblées gagnent chacune +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panoplie de la nature {G}

Éphémère **C**

Obstination ? Ce sort coûte {2}{G} de plus à lancer pour chaque cible après la première.
Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vouer à la poussière {2}{G}

Éphémère U

Obstination ? Ce sort coûte {2}{G} de plus à lancer pour chaque cible après la première.
Détruisez n'importe quel nombre d'artefact et/ou d'enchantements ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solidarité des héros {1}{G}

Éphémère U

Obstination ? Ce sort coûte {1}{G} de plus à lancer pour chaque cible après la première.
Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées. Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Formation de la phalange {2}{W}

Éphémère U

Obstination ? Ce sort coûte {1}{W} de plus à lancer pour chaque cible après la première.
N'importe quel nombre de créatures ciblées acquièrent chacune la double initiative jusqu'à la fin du tour. (Elles infligent des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence d'Ajani {W}

Éphémère **C**

Obstination ? Ce sort coûte {2}{W} de plus à lancer pour chaque cible après la première.
N'importe quel nombre de créatures ciblées gagnent chacune +1/+1 et acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élevé par les loups {3}{G}{G}

Enchantement : aura **U**

Enchanter : créature
Quand Élevé par les loups arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 verte Loup.
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque loup que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence d'Ajani {W}

Éphémère **C**

Obstination ? Ce sort coûte {2}{W} de plus à lancer pour chaque cible après la première.
N'importe quel nombre de créatures ciblées gagnent chacune +1/+1 et acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine de vigueur {1}{W}

Enchantement **C**

{2}{W}, sacrifiez la Fontaine de vigueur : Vous gagnez 7 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement {2}{W}

Enchantement **C**

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayons oppressants {W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut pas attaquer ou bloquer à moins que son contrôleur ne paie {3}.
Les capacités activées de la créature enchantée coûtent {3} de plus à activer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement {2}{W}

Enchantement **C**

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayons oppressants {W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut pas attaquer ou bloquer à moins que son contrôleur ne paie {3}.
Les capacités activées de la créature enchantée coûtent {3} de plus à activer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast