Capitaine de circonscription {W}{W}

Créature : humain et soldat R

Initiative
À chaque fois que le Capitaine de circonscription inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon optimiste {W}

Créature-enchantement : esprit C

Grâce {3}{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.)
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le lien de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carabin du front {2}{W}

Créature : humain et clerc R

<i>Bataillon </i> ? À chaque fois que le Carabin du front et au moins deux autres créatures attaquent, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
Sacrifiez le Carabin du front : Contrecarrez un sort ciblé avec {X} dans son coût de mana à moins que son contrôleur ne paie {3}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon optimiste {W}

Créature-enchantement : esprit C

Grâce {3}{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.)
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le lien de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon optimiste {W}

Créature-enchantement : esprit **C**

Grâce {3}{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.)
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le lien de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse bannisseuse {1}{W}{W}

Créature : humain et clerc **U**

Quand la Prêtresse bannisseuse arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Prêtresse bannisseuse quitte le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros illustre {1}{W}{W}

Créature : humain et soldat **R**

Double initiative
<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Héros illustre, mettez un marqueur +1/+1 sur le Héros illustre.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse bannisseuse {1}{W}{W}

Créature : humain et clerc **U**

Quand la Prêtresse bannisseuse arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Prêtresse bannisseuse quitte le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat du panthéon {W}

Créature : humain et soldat R

Protection contre le multicolore
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort multicolore, vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souveraine imposante {1}{W}

Créature : humain et noble R

Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souveraine imposante {1}{W}

Créature : humain et noble R

Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière céleste de Lyev {1}{W}{U}

Créature : humain et chevalier U

Vol
Quand la Chevalière céleste de Lyev arrive sur le champ de bataille, détenez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle. (Jusqu'à votre prochain tour, ce permanent ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière céleste de Lyev {1}{W}{U}

Créature : humain et chevalier U

Vol
Quand la Chevalière céleste de Lyev arrive sur le champ de bataille, détenez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle. (Jusqu'à votre prochain tour, ce permanent ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage du Nouveau Prahv {W}{U}

Créature : humain et sorcier U

{W}{U} : Une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
{3}{W}{U} : Détenez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle. (Jusqu'à votre prochain tour, ce permanent ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière céleste de Lyev {1}{W}{U}

Créature : humain et chevalier U

Vol
Quand la Chevalière céleste de Lyev arrive sur le champ de bataille, détenez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle. (Jusqu'à votre prochain tour, ce permanent ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hoplite sage de guerre {W}{U}

Créature : humain et soldat U

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Hoplite sage de guerre, mettez un marqueur +1/+1 sur le Hoplite sage de guerre puis regard 1. (Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hoplite sage de guerre {W}{U}

Créature : humain et soldat U

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Hoplite sage de guerre, mettez un marqueur +1/+1 sur le Hoplite sage de guerre puis regard 1. (Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lavinia de la Dixième {3}{W}{U}

Créature légendaire : humain et soldat R

Protection contre le rouge
Quand Lavinia de la Dixième arrive sur le champ de bataille, détenez chaque permanent non-terrain que vos adversaires contrôlent ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 4. (Jusqu'à votre prochain tour, ces permanents ne peuvent ni attaquer ni bloquer et leurs capacités activées ne peuvent pas être activées.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hoplite sage de guerre {W}{U}

Créature : humain et soldat U

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Hoplite sage de guerre, mettez un marqueur +1/+1 sur le Hoplite sage de guerre puis regard 1. (Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mageloi ascendue {2}{W}{U}

Créature : vedalken et sorcier U

Vol
Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mageloi ascendue {2}{W}{U}

Créature : vedalken et sorcier U

Vol
Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Militante dryade {GW}

Créature : dryade et soldat U

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roc marqueciel {2}{W}{U}

Créature : oiseau U

Vol
Quand le Roc patrouilleur du ciel attaque, vous pouvez renvoyer une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle avec une endurance de 2 ou moins dans la main de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée

Terrain : plaine et île R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

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

Porte de la guilde d'Azorius

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la grâce des dieux {W}

Éphémère **C**

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.
Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la grâce des dieux {W}

Éphémère **C**

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.
Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnage intrépide {2}{W}

Éphémère **U**

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnage intrépide {2}{W}

Éphémère U

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve de Thassa {1}{U}

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 de Thassa. Quand vous sacrifiez l'Épreuve de Thassa, piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve de Thassa {1}{U}

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 de Thassa. Quand vous sacrifiez l'Épreuve de Thassa, piochez deux cartes.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de détention {1}{W}{U}

Enchantement **R**

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanent ayant le même nom que ce permanent.
Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de détention {1}{W}{U}

Enchantement **R**

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanent ayant le même nom que ce permanent.
Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éblouissement d'hérésie {1}{W}

Rituel U

Exilez un permanent blanc ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éblouissement d'hérésie {1}{W}

Rituel U

Exilez un permanent blanc ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éblouissement d'hérésie {1}{W}

Rituel U

Exilez un permanent blanc ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offrande solennelle {2}{W}

Rituel C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offrande solennelle {2}{W}

Rituel **C**

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contradiction {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contradiction {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tactiques tritonnes {U}

Éphémère U

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +0/+3 jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. À la prochaine fin de combat de ce tour-ci, engagez chaque créature qui a été bloquée, ce tour-ci, par une de ces créatures et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tactiques tritonnes {U}

Éphémère U

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +0/+3 jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. À la prochaine fin de combat de ce tour-ci, engagez chaque créature qui a été bloquée, ce tour-ci, par une de ces créatures et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrestation {2}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrestation {2}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don d'Orzhova {1}{WB}{WB}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don d'Orzhova {1}{WB}{WB}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast