

Chef de phalange {W}{W}



Créature : humain et soldat U

<i>Héroïque</i> ? 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

Chef de phalange {W}{W}



Créature : humain et soldat U

<i>Héroïque</i> ? 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

Chef de phalange {W}{W}



Créature : humain et soldat U

<i>Héroïque</i> ? 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

Chef de phalange {W}{W}



Créature : humain et soldat U

<i>Héroïque</i> ? 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

Gardeciel akroen {1}{W}



Créature : humain et soldat C

Vol

<i>Héroïque</i> ? 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

Gardeciel akroen {1}{W}



Créature : humain et soldat C

Vol

<i>Héroïque</i> ? 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

Gardeciel akroen {1}{W}



Créature : humain et soldat C

Vol

<i>Héroïque</i> ? 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

Gardeciel akroen {1}{W}



Créature : humain et soldat C

Vol

<i>Héroïque</i> ? 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

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

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

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

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

Familier du juge {WU}



Créature : oiseau U

Vol

Sacrifiez le Familier du juge : Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du juge {WU}



Créature : oiseau U

Vol

Sacrifiez le Familier du juge : Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du juge {WU}



Créature : oiseau U

Vol

Sacrifiez le Familier du juge : Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du juge {WU}



Créature : oiseau U

Vol

Sacrifiez le Familier du juge : Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fils cachés

{1}{U}



Rituel

C

Vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé, puis engager ou dégager un autre permanent ciblé.

Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fils cachés

{1}{U}



Rituel

C

Vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé, puis engager ou dégager un autre permanent ciblé.

Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fils cachés

{1}{U}



Rituel

C

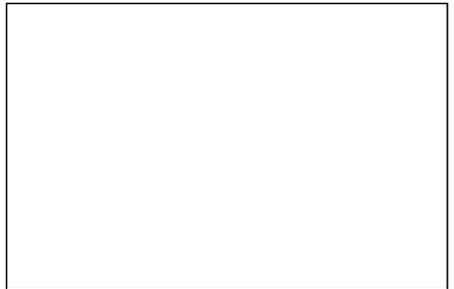
Vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé, puis engager ou dégager un autre permanent ciblé.

Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fils cachés

{1}{U}



Rituel

C

Vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé, puis engager ou dégager un autre permanent ciblé.

Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

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

Fontaine sacrée



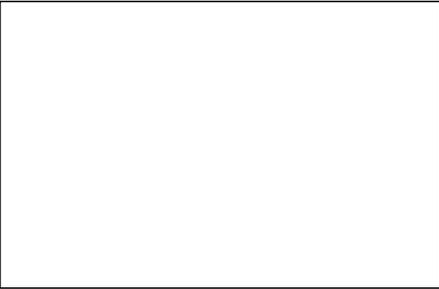
Terrain : plaine et île

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

Fontaine sacrée



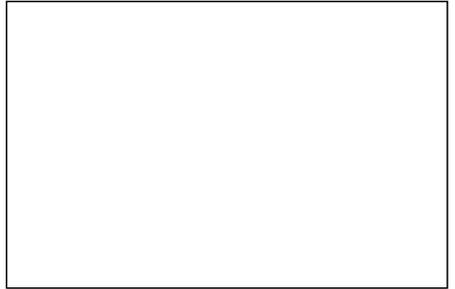
Terrain : plaine et île

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

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
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

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

Temple de l'illumination



Terrain

R

Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

R

Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

R

Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tactiques tritones

{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

Temple de l'illumination



Terrain

R

Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tactiques tritones

{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 tritones

{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

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

Tactiques tritones

{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

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

Forme aqueuse

{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut pas être bloquée.

À chaque fois que la créature enchantée attaque, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

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

Forme aqueuse

{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut pas être bloquée.

À chaque fois que la créature enchantée attaque, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme aqueuse

{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut pas être bloquée.

À chaque fois que la créature enchantée attaque, regard 1.

(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous

pouvez mettre cette carte au-dessous de votre

bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Illumination selon Éphara

{1}{W}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Quand l'Illumination selon Éphara arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature enchantée.

La créature enchantée a le vol.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de

bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer

l'Illumination selon Éphara dans la main de son

propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme aqueuse

{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut pas être bloquée.

À chaque fois que la créature enchantée attaque, regard 1.

(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous

pouvez mettre cette carte au-dessous de votre

bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Illumination selon Éphara

{1}{W}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Quand l'Illumination selon Éphara arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature enchantée.

La créature enchantée a le vol.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de

bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer

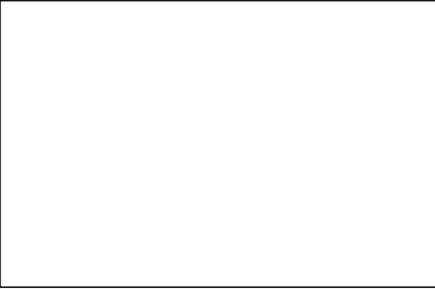
l'Illumination selon Éphara dans la main de son

propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de détention

{1}{W}{U}



Enchantement

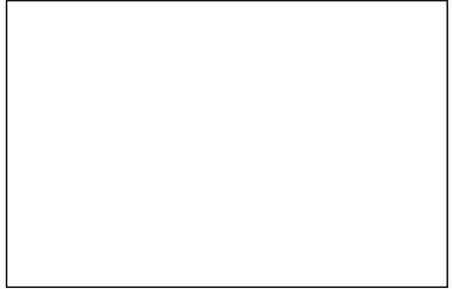
R

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

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

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

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

