

Chasseur de fortune triton {2}{U}

Créature : ondin et soldat U

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Chasseur de fortune triton, piochez une carte.

2/2

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

Chasseur de fortune triton {2}{U}

Créature : ondin et soldat U

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Chasseur de fortune triton, piochez une carte.

2/2

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

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

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

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

ɪ 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

Hoplite favori {W}



Créature : humain et soldat U

ɪ À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Hoplite favori, mettez un marqueur +1/+1 sur le Hoplite favori et prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hoplite favori {W}



Créature : humain et soldat U

ɪ À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Hoplite favori, mettez un marqueur +1/+1 sur le Hoplite favori et prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hoplite favori {W}



Créature : humain et soldat U

ɪ À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Hoplite favori, mettez un marqueur +1/+1 sur le Hoplite favori et prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental nivmagus

{UR}



Créature : élémental

R

Exilez un sort d'éphémère ou de rituel que vous contrôlez :
Mettez deux marqueurs +1/+1 sur l'Élémental nivmagus.
(Ce sort ne se résoudra pas.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental nivmagus

{UR}



Créature : élémental

R

Exilez un sort d'éphémère ou de rituel que vous contrôlez :
Mettez deux marqueurs +1/+1 sur l'Élémental nivmagus.
(Ce sort ne se résoudra pas.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental nivmagus

{UR}



Créature : élémental

R

Exilez un sort d'éphémère ou de rituel que vous contrôlez :
Mettez deux marqueurs +1/+1 sur l'Élémental nivmagus.
(Ce sort ne se résoudra pas.)

1/2

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

Hoplite sage de guerre

{W}{U}



Créature : humain et soldat

U

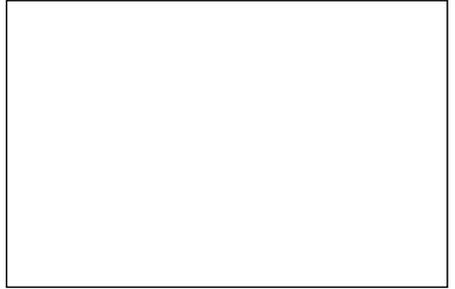
<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Hoplite sage de guerre, mettez un marqueur +1/+1 sur le Hoplite sage de guerre puis regard 1. (Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



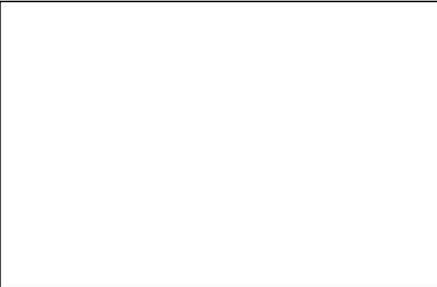
Terrain : plaine et île

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



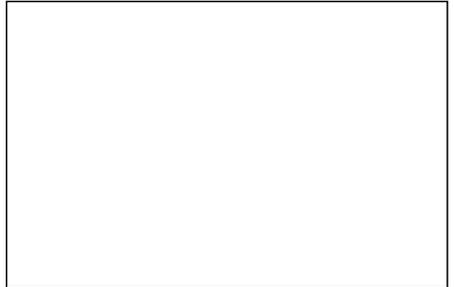
Terrain : plaine et île

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



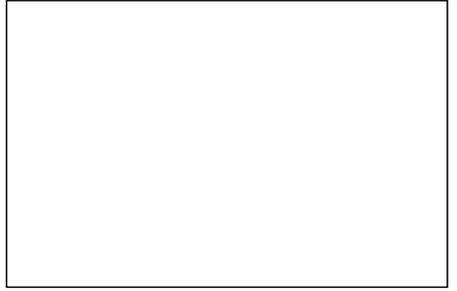
Terrain : plaine et île

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

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



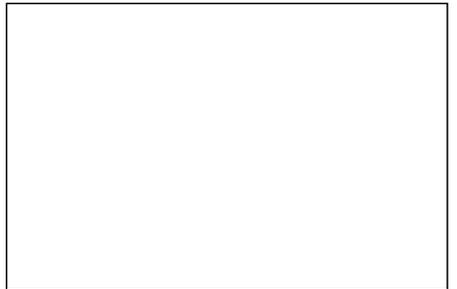
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

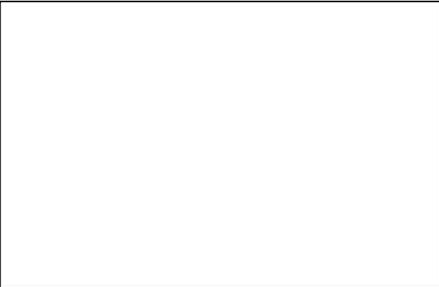


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

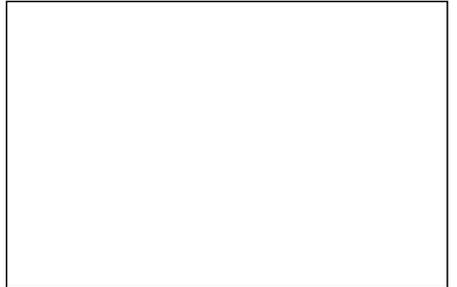


Terrain de base : île
{U}

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

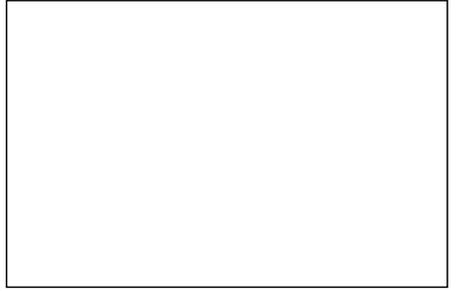


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius



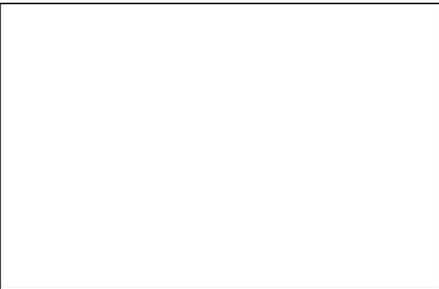
Terrain : porte

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

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius



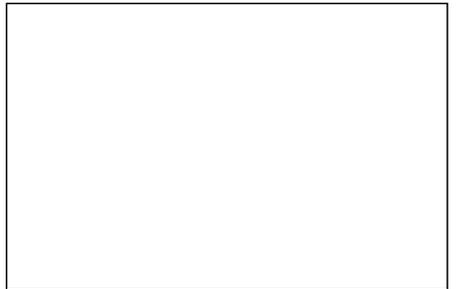
Terrain : porte

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

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius



Terrain : porte

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

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius



Terrain : porte

C

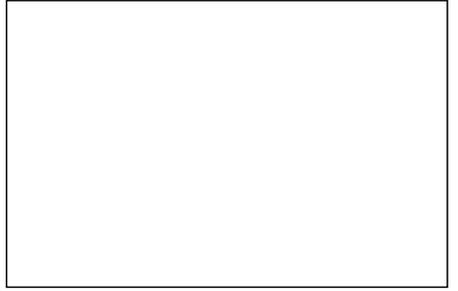
La Porte de la guilde d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embouteillage

{X}{U}



Éphémère

U

Engagez X permanents non-terrain ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embouteillage

{X}{U}



Éphémère

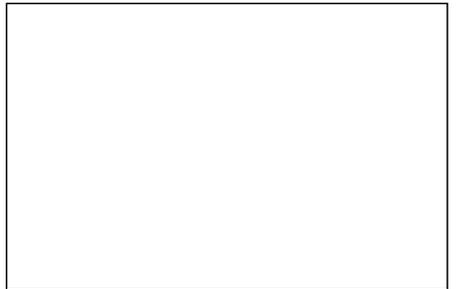
U

Engagez X permanents non-terrain ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embouteillage

{X}{U}



Éphémère

U

Engagez X permanents non-terrain ciblés.

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

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

À la grâce des dieux

{W}



Éphémère

C

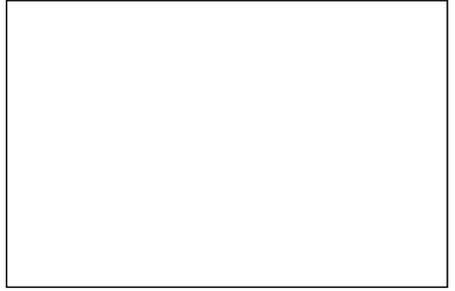
Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la grâce des dieux

{W}



Éphémère

C

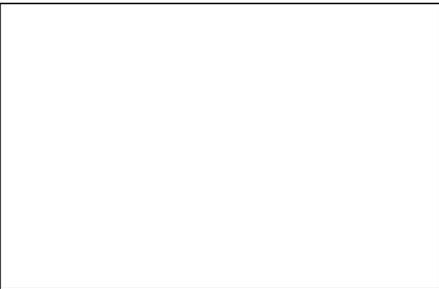
Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la grâce des dieux

{W}



Éphémère

C

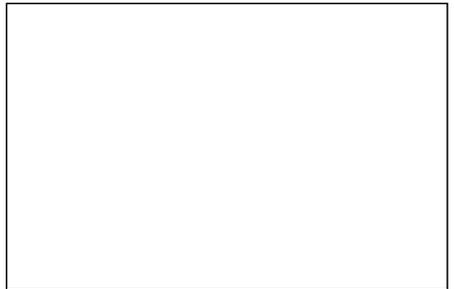
Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

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

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

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

Biochangement

{GU}

Éphémère

C

Déplacez n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 d'une créature ciblée à une autre créature ciblée ayant le même contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biochangement

{GU}

Éphémère

C

Déplacez n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 d'une créature ciblée à une autre créature ciblée ayant le même 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

Biochangement

{GU}

Éphémère

C

Déplacez n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 d'une créature ciblée à une autre créature ciblée ayant le même 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

