Créature : humain et soldat R Créature-enchantement : esprit	С
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.  Grâce (3){W} (Si vous lancez cette ca grâce, c'est un sort d'au créature. Elle redevient une créature attachée à une créature.)  Lien de vie (Les blessures infligées priont aussi gagner autant de points de La créature enchantée gagne +1/+1 e	ura avec enchanter : e si elle n'est pas par cette créature vous e vie.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

Carabin du front {2}{\bar{v}}	V}
Créature : humain et clerc	R
Bataillon ? 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

Créature-enchantement : esprit

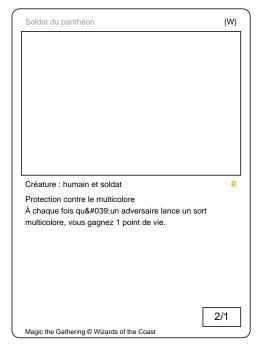
C Grâce {3}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

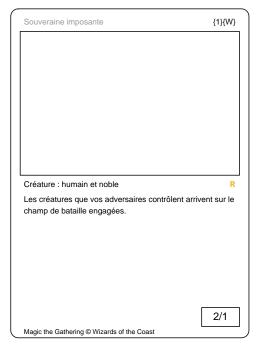
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

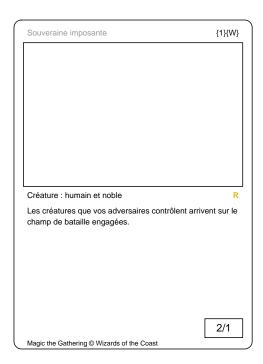
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le lien de vie.

Eidôlon optimiste	{W}		Prêtresse bannisseuse	{1}{W}{W}
Créature-enchantement : esprit	С		Créature : humain et clerc	U
Grâce {3}{W} {Si vous lancez cette carte pour son co grâce, c'est un sort d'aura avec enchar créature. Elle redevient une créature si elle n' attachée à une créature.) Lien de vie (Les blessures infligées par cette créatur font aussi gagner autant de points de vie.) La créature enchantée gagne +1/+1 et a le lien de vi	est pas		Quand la Prêtresse bannisseuse arrive bataille, exilez une créature ciblée qu&# contrôle jusqu'à ce que la Prêtres quitte le champ de bataille.	039;un adversaire
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	1/1		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2
		•		

Héros illustre	{1}{W}{W}	Prêtresse bannisseuse
Créature : humain et soldat  Double initiative  Héroïque ? À chaque fois que vous lanc le Héros illustre, mettez un marqueur +1 illustre.		Créature : humain et cler Quand la Prêtresse bann bataille, exilez une créatu contrôle jusqu'à co quitte le champ de bataill
Manic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizar







Chevalière céleste de Lyev

Créature : humain et chevalier

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.)

,	Chevalière céleste de Lyev	{1}{W}{U}	
	Créature : humain et chevalier	U	
	Vol Quand la Chevalière céleste de Lyev arrive sur	le chamn	
	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 a	ctivées.)	
		3/1	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<u> </u>	

Ghildmage du Nouveau Prahv	{W}{U}
Créature : humain et sorcier	U
{W}{U}: Une créature ciblée acquiert le vol j	usqu'à la
fin du tour.	
{3}{W}{U}: Détenez un permanent non-terra qu'un adversaire contrôle. (Jusqu�	
prochain tour, ce permanent ne peut ni attac	
et ses capacités activées ne peuvent pas êti	re activées.)
	2/2

Chevalière céleste de Lyev	{1}{W}{U
Créature : humain et chevalier	l
Vol	
Quand la Chevalière céleste de Lyev arr de bataille, détenez un permanent non-te	
qu'un adversaire contrôle. (Jusqu	
prochain tour, ce permanent ne peut ni a	
et ses capacités activées ne peuvent par	s être activées.)
	3/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

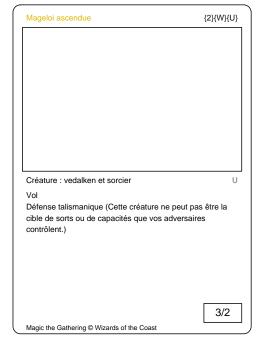
Hoplite sage de guerre	{W}{U}
Créature : humain et soldat	U
Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sor	t qui cible
le Hoplite sage de guerre, mettez un marqueur +1	/+1 sur le
Hoplite sage de guerre puis regard 1. (Pour applie	quer
regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-c	loccour
de votre bibliothèque.)	1655005
, ,	
	2/2
Maria the Cathorine @ Wisserds of the Coast	212
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

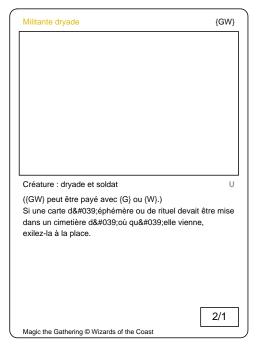
Hoplite sage de guerre	{W}{U}
Créature : humain et soldat	П
Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sor	t aui cible
le Hoplite sage de guerre, mettez un marqueur +	•
Hoplite sage de guerre puis regard 1. (Pour applie	quer
regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-c	doccore
de votre bibliothèque.)	uessous
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lavinia de la Dixième	{3}{W}{U}
Créature légendaire : humain et sold	lat R
Protection contre le rouge	
Quand Lavinia de la Dixième arrive s	
bataille, détenez chaque permanent adversaires contrôlent ayant une vale	•
ou égale à 4. (Jusqu'à votre p	
permanents ne peuvent ni attaquer n	•
capacités activées ne peuvent pas êt	tre activées.)
	4/4
Magic the Cathoring @ Wizardo of the Con-	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	ι

Hoplite sage de guerre	{W}{U}
Créature : humain et soldat	
	0
Héroïque ? À chaque fois que vous lancez le Hoplite sage de guerre, mettez un marqu	
Hoplite sage de guerre puis regard 1. (Pour	
regard 1, regardez la carte du dessus de vo bibliothèque. Vous pouvez mettre cette cart	
de votre bibliothèque.)	e au-uessous
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Magelol ascendue	{2}{W}{U}
Créature : vedalken et sorcier	U
Vol Défense talismanique (Cette créature ne peut cible de sorts ou de capacités que vos advers contrôlent.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2





Militante dryade

Créature: dryade et soldat

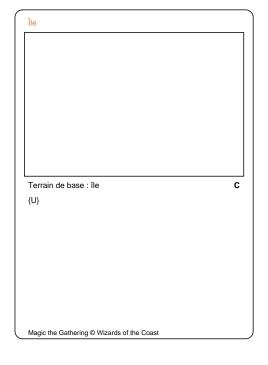
U({GW} peut être payé avec {G} ou {W}.)
Si une carte d'éphémère ou de rituel devait être mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, exilez-la à la place.

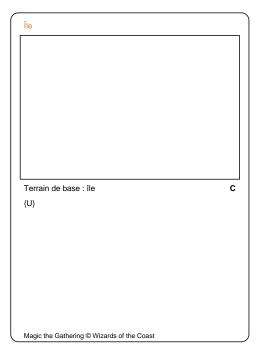
Militante dryade	{GW}
Créature : dryade et soldat	U
({GW} peut être payé avec {G} ou {W}.)	
Si une carte d'éphémère ou de rit dans un cimetière d'où qu'	
exilez-la à la place.	one viernie,

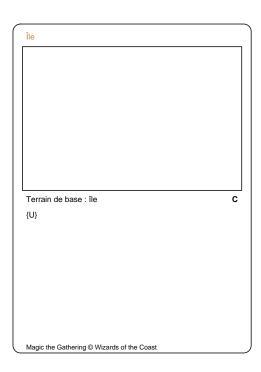
Créature : oiseau  U  Vol  Quand le Roc patrouilleur du ciel attaque, vous pouvez renvoyer une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle avec une endurance de 2 ou moins dans la main de son propriétaire.  Magic the Gathering ® Wizards of the Coast  Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	Roc marqueciel	{2}{W}{U}	î	Île	
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					
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	Créature : oiseau	U	1	Terrain de base : île	С
magic the Gathering & Wizards of the Coast	Quand le Roc patrouilleur du ciel attaque, vous renvoyer une créature ciblée que le joueur défer contrôle avec une endurance de 2 ou moins dar de son propriétaire.	nseur ns la main			
	wayic the Gathering © Wizards of the Coast			magic the Gathering © Wizards of the Coast	

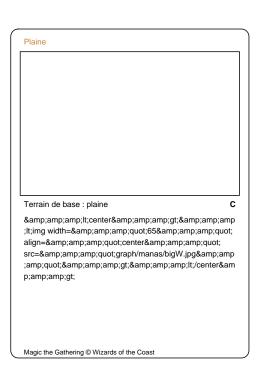
Fontaine sacrée	
Terrain : plaine et île	R
Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		_
1	Île	`
L	Terrain de base : île C	]
	(U)	
l	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	









Plaine Plaine	_
	$\neg$
Terrain de base : plaine  &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center>&tt/center>	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine Plaine	_
	$\neg$
Terrain de base : plaine  &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center>&tt/center>	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine Plaine	_
	$\neg$
Terrain de base : plaine  &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center>&tt/center>	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine	Porte de la guilde d'Azorius
Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;lt;center⁢img width="65" align="graph/manas/bigW.jpg"&	Terrain : porte C Ce terrain arrive engagé. {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	Porte de la guilde d'Azorius

С

Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé. {T}: Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius		À la grâce des dieux {W}
Terrain : porte C		Éphémère C
Ce terrain arrive engagé.  {T}: Ajoutez {W} ou {U}.		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	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
À la grâce des dieux {W}		Carnage intrépide {2}{W}

À la grâce des dieux	{W}
Éphémère	С
Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la	
protection contre la couleur de votre choix jusqu'	);à la
fin du tour.	
Regard 1.	

Carnage intrépide {2	2}{W}
Éphémère	U
Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune	Э
+2/+2 jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Carnage intrépide	{2}{W}		Epreuve de Thassa	{1}{U}
Éphémère	U		Enchantement : aura	U
Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacu +2/+2 jusqu'à la fin du tour.	ne		Enchanter: créature À chaque fois que la créature enchanté un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l� Thassa.  Quand vous sacrifiez l'Épreuve o deux cartes.	elle a au moins trois 039;Épreuve de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Épreuve de Thassa	{1}{U}
	Enchantement : aura	U
	Enchanter: créature	
	A chaque fois que la créature enchantée attaque, me un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moir	
	marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez I'Épreuve o	
	Thassa.	
	Quand vous sacrifiez l'Épreuve de Thassa, pio deux cartes.	ochez
	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, n un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au mo marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve d'Héliode. Quand vous sacrifiez l'Épreuve d'Hélio vous gagnez 10 points de vie.	oins trois
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pacifisme {1	}{W}	Sphère de détention	{1}{W}{U}
Enchantement : aura	С	Enchantement	R
Enchanter : créature  La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.		Quand la Sphère de détention arriv bataille, vous pouvez exiler un perr qui n'est pas nommé Sphère autres permanent ayant le même r Quand la Sphère de détention quit renvoyez, sous le contrôle de leur exilées sur le champ de bataille.	manent non-terrain ciblé e de détention et tous les nom que ce permanent. te le champ de bataille,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast
g or the boat			

Enchantement : aura C Enchanter : créature La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.	Pacifisme	{1}{W}
Enchanter : créature		
	Enchantement : aura	С
La creature enchantee ne peut ni attaquer ni bloquer.		
	La creature enchantee ne peut ni attaquer ni bioquer	•

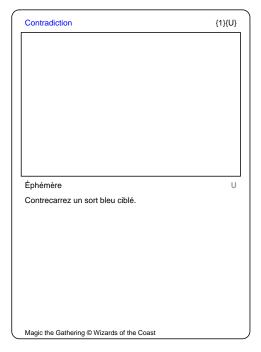
Sphère de détention	{1}{W}{U}
Enchantement	R
Quand la Sphère de détention arrive sur le champ bataille, vous pouvez exiler un permanent non-ter qui n'est pas nommé Sphère de détention autres permanent ayant le même nom que ce per Quand la Sphère de détention quitte le champ de renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, le exilées sur le champ de bataille.	rrain ciblé et tous les manent. bataille,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Éblouissement d'hérésie	{1}{W}	Éblouissement d'hérésie	{1}{W}
Rituel	U	Rituel	U
Exilez un permanent blanc ciblé.		Exilez un permanent blanc ciblé.	
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.	

Offrande solennelle	{2}{W}
Rituel	С
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantemer gagnez 4 points de vie.	nt ciblé. Vous

	- 1
Rituel	С
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Vou	ıs
gagnez 4 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Contradiction {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort bleu ciblé.

Négation
{1}{U}

Éphémère
C
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Négation	{1}{U}		Tactiques tritonnes	{U}
Éphémère			Éphémère	U
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.			Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +0/+3 jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créature À la prochaine fin de combat de ce tour-ci, engagez cha 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	es. ique
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		

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

Arrestation (2	<del>!}{W}</del>
Enchantement : aura Enchanter : créature La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer e ses capacités activées ne peuvent pas être activées.	C t
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Arrestation {2}	{W}		Do	on d'Orzhova {1}{WB}	{WB}
Enchantement : aura	С		En	chantement : aura	С
Enchanter : créature			1	chanter : créature	
La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer et				créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol et le lier	n de
ses capacités activées ne peuvent pas être activées.			vie	3.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Ma	gic the Gathering © Wizards of the Coast	

Don d'Orzhova	{1}{WB}{WB}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+1 vie.	et a le vol et le lien de
vie.	