

Eidolon prestepas {1}{U}



Créature-enchantement : esprit U

Grâce {5}{U} (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.)

L'Eidolon prestepas ne peut pas être bloqué.
La créature enchantée gagne +1/+1 et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidolon prestepas {1}{U}



Créature-enchantement : esprit U

Grâce {5}{U} (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.)

L'Eidolon prestepas ne peut pas être bloqué.
La créature enchantée gagne +1/+1 et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidolon prestepas {1}{U}



Créature-enchantement : esprit U

Grâce {5}{U} (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.)

L'Eidolon prestepas ne peut pas être bloqué.
La créature enchantée gagne +1/+1 et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidolon prestepas {1}{U}



Créature-enchantement : esprit U

Grâce {5}{U} (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.)

L'Eidolon prestepas ne peut pas être bloqué.
La créature enchantée gagne +1/+1 et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naiade des nimbus

{2}{U}

Créature-enchantement : nymphe

C

Grâce {4}{U} (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.)

Vol

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naiade des nimbus

{2}{U}

Créature-enchantement : nymphe

C

Grâce {4}{U} (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.)

Vol

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naiade des nimbus

{2}{U}

Créature-enchantement : nymphe

C

Grâce {4}{U} (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.)

Vol

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alséide observatrice

{2}{W}

Créature-enchantement : nymphe

C

Grâce {4}{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.)

Vigilance

La créature enchantée gagne +2/+2 et a la vigilance.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alséide observatrice {2}{W}



Créature-enchantement : nymphe **C**

Grâce {4}{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.)

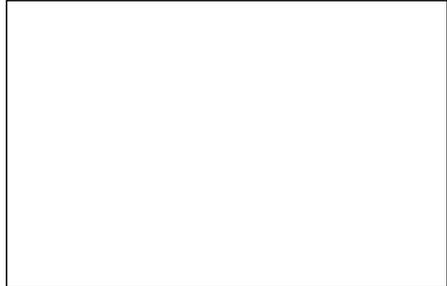
Vigilance

La créature enchantée gagne +2/+2 et a la vigilance.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidólon aux lames fantômes {2}{W}



Créature-enchantement : esprit **U**

Grâce {5}{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.)

Double initiative (Cette créature inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

La créature enchantée gagne +1/+1 et a la double initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alséide observatrice {2}{W}



Créature-enchantement : nymphe **C**

Grâce {4}{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.)

Vigilance

La créature enchantée gagne +2/+2 et a la vigilance.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidólon aux lames fantômes {2}{W}



Créature-enchantement : esprit **U**

Grâce {5}{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.)

Double initiative (Cette créature inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

La créature enchantée gagne +1/+1 et a la double initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon aux lames fantômes

{2}{W}

Créature-enchantement : esprit

U

Grâce {5}{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.)

Double initiative (Cette créature inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)
La créature enchantée gagne +1/+1 et a la double initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon des batailles innombrables

{1}{W}{W}

Créature-enchantement : esprit

R

Grâce {2}{W}{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.)

L'Eidôlon des batailles innombrables et la créature enchantée gagnent chacun +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez et +1/+1 pour chaque aura que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon des batailles innombrables

{1}{W}{W}

Créature-enchantement : esprit

R

Grâce {2}{W}{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.)

L'Eidôlon des batailles innombrables et la créature enchantée gagnent chacun +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez et +1/+1 pour chaque aura que vous contrôlez.

0/0

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

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

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

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

Héliode, dieu du Soleil {3}{W}



Créature-enchantement légendaire : dieu **M**

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc est inférieure à cinq, Héliode n'est pas une créature.

Les autres créatures que vous contrôlez ont la vigilance.

{2}{W}{W} : Créez un jeton de créature-enchantement 2/1 blanche Clerc.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros d'Iroas {1}{W}



Créature : humain et soldat **R**

Les sorts d'aura que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Héros d'Iroas, mettez un marqueur +1/+1 sur le Héros d'Iroas.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros d'Iroas {1}{W}



Créature : humain et soldat **R**

Les sorts d'aura que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Héros d'Iroas, mettez un marqueur +1/+1 sur le Héros d'Iroas.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros d'Iroas {1}{W}



Créature : humain et soldat **R**

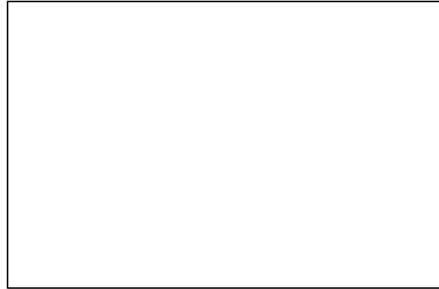
Les sorts d'aura que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Héros d'Iroas, mettez un marqueur +1/+1 sur le Héros d'Iroas.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros d'Iroas {1}{W}



Créature : humain et soldat **R**

Les sorts d'aura que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Héros d'Iroas, mettez un marqueur +1/+1 sur le Héros d'Iroas.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éphara, déesse de la Polis

{2}{W}{U}



Créature-enchantement légendaire : dieu **M**

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc et au bleu est inférieure à sept, Éphara n'est pas une créature.

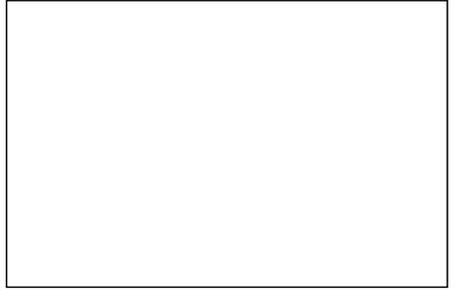
Au début de chaque entretien, si vous avez fait arriver une autre créature sur le champ de bataille sous votre contrôle au tour précédent, piochez une carte.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination

{2}{U}



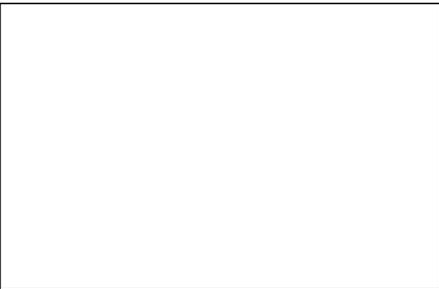
Rituel **C**

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination

{2}{U}



Rituel **C**

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination

{2}{U}



Rituel **C**

Piochez deux cartes.

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

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



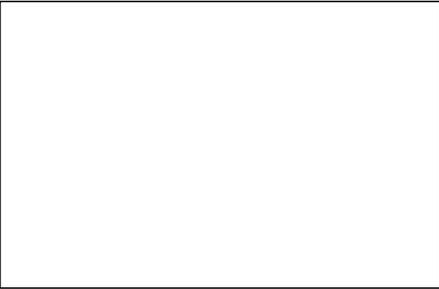
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



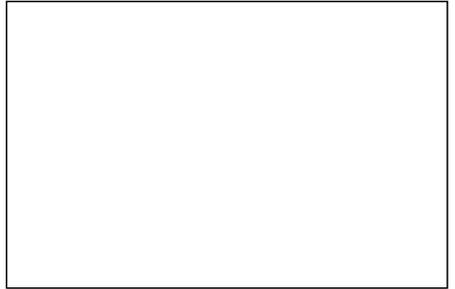
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

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

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



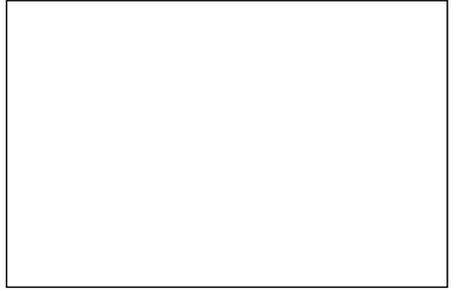
Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bident de Thassa

{2}{U}{U}



Artefact-enchantement légendaire

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

{1}{U}, {T} : Les créatures que vos adversaires contrôlent attaquent ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



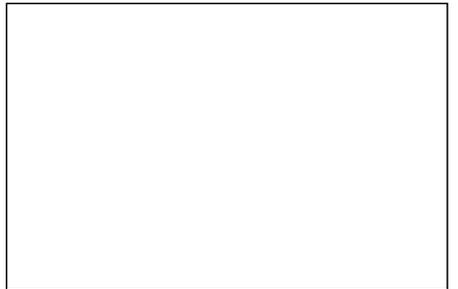
Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissoudre

{1}{U}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissoudre {1}{U}{U}



Éphémère U
Contrecarrez un sort ciblé. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

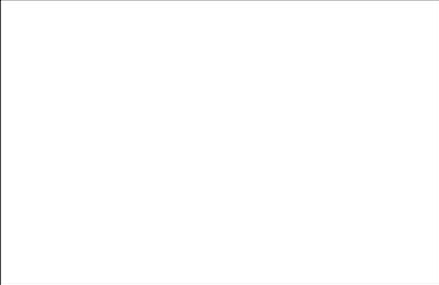
Dissoudre {1}{U}{U}



Éphémère U
Contrecarrez un sort ciblé. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

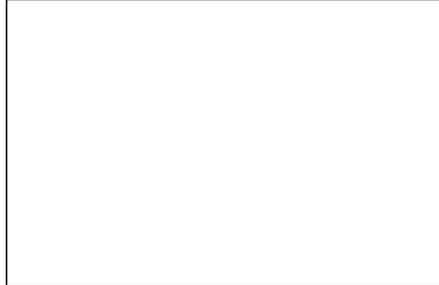
Dissoudre {1}{U}{U}



Éphémère U
Contrecarrez un sort ciblé. Regard 1.

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 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

Forme aqueuse

{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut pas être bloquée.

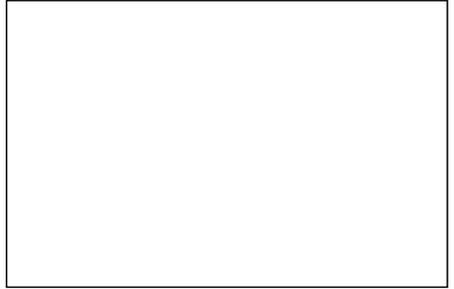
À chaque fois que la créature enchantée attaque, regard 1.

(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

Armure éthérée

{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.

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

Armure éthérée

{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure éthérée {W}



Enchantement : aura U
 Enchanter : créature
 La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Azorius {W}{U}



Éphémère U
 Choisissez l'un ?
 ? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
 ? Piochez une carte.
 ? Mettez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure éthérée {W}



Enchantement : aura U
 Enchanter : créature
 La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Azorius {W}{U}



Éphémère U
 Choisissez l'un ?
 ? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
 ? Piochez une carte.
 ? Mettez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Azorius

{W}{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

? Piochez une carte.

? Mettez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indestructibilité

{3}{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : permanent

Le permanent enchanté a l'indestructible. (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas ce permanent. Une créature avec l'indestructible ne peut pas être détruite par des blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indestructibilité

{3}{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : permanent

Le permanent enchanté a l'indestructible. (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas ce permanent. Une créature avec l'indestructible ne peut pas être détruite par des blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indestructibilité

{3}{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : permanent

Le permanent enchanté a l'indestructible. (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas ce permanent. Une créature avec l'indestructible ne peut pas être détruite par des blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indestructibilité

{3}{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : permanent

Le permanent enchanté a l'indestructible. (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas ce permanent. Une créature avec l'indestructible ne peut pas être détruite par des blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien solaire

{3}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a « À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur cette créature. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien solaire

{3}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a « À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur cette créature. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast