

Golem de rasoirs {6}



Créature-artefact : golem **C**
Affinité pour les plaines
Vigilance

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr doré {2}



Créature-artefact : myr **C**
{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem de rasoirs {6}



Créature-artefact : golem **C**
Affinité pour les plaines
Vigilance

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr doré {2}



Créature-artefact : myr **C**
{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr doré {2}



Créature-artefact : myr **C**
 {T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange immaculé {4}{W}{W}



Créature : ange **M**
 Vol
 Tant que l'Ange immaculé est dégagé, il a la protection contre les artefacts et contre toutes les couleurs.
 À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez dégager l'Ange immaculé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr doré {2}



Créature-artefact : myr **C**
 {T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel lionin {W}{W}



Créature : chat et chevalier **U**
 Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin {W}{W}

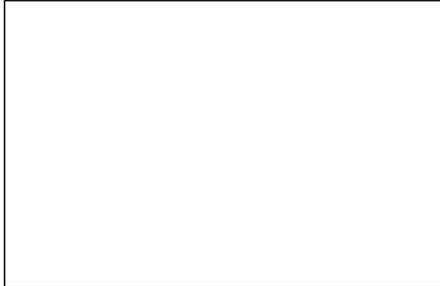


Créature : chat et chevalier U
 Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin {W}{W}



Créature : chat et chevalier U
 Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin {W}{W}

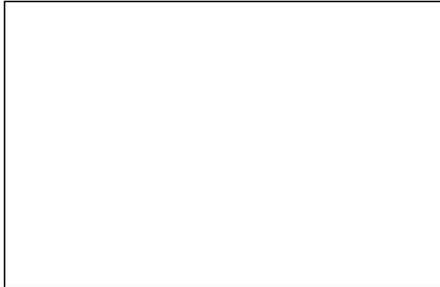


Créature : chat et chevalier U
 Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyer léonin {1}{W}



Créature : chat et soldat C

Quand l'Écuyer léonin arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'artefact ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1 depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyer léonin {1}{W}

Créature : chat et soldat C

Quand l'Écuyer léonin arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'artefact ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1 depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de l'aube {W}{W}{W}{W}

Créature : élémental R

Vol

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à l'Élémental de l'aube.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyer léonin {1}{W}

Créature : chat et soldat C

Quand l'Écuyer léonin arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'artefact ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1 depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de l'aube {W}{W}{W}{W}

Créature : élémental R

Vol

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à l'Élémental de l'aube.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite dextrelame {W}



Créature : humain et soldat C

Provocation
 {1}{W} : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par l'Élite dextrelame ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardantre léonin {1}{W}



Créature : chat et soldat C

Tant que le Gardantre léonin est équipé, il gagne +1/+1 et a la vigilance.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardantre léonin {1}{W}



Créature : chat et soldat C

Tant que le Gardantre léonin est équipé, il gagne +1/+1 et a la vigilance.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardantre léonin {1}{W}



Créature : chat et soldat C

Tant que le Gardantre léonin est équipé, il gagne +1/+1 et a la vigilance.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardantre léonin {1}{W}



Créature : chat et soldat **C**
Tant que le Gardantre léonin est équipé, il gagne +1/+1 et a la vigilance.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse de glaive aurioko {W}



Créature : humain et soldat **C**
Tant que la Maîtresse de glaive aurioko est équipée, elle gagne +1/+1 et a l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse de glaive aurioko {W}



Créature : humain et soldat **C**
Tant que la Maîtresse de glaive aurioko est équipée, elle gagne +1/+1 et a l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse de glaive aurioko {W}



Créature : humain et soldat **C**
Tant que la Maîtresse de glaive aurioko est équipée, elle gagne +1/+1 et a l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitresse de glaive aurioko {W}

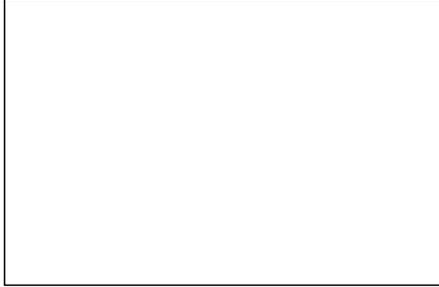


Créature : humain et soldat C
Tant que la Maitresse de glaive aurioko est équipée, elle gagne +1/+1 et a l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine C
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

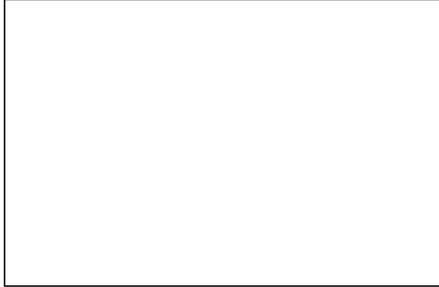
Plaine



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
{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

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

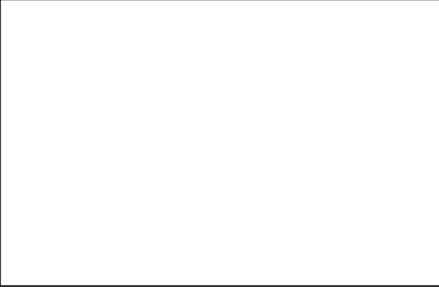
Cimeterre léonin {1}



Artefact : équipement U
La créature équipée gagne +1/+1.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

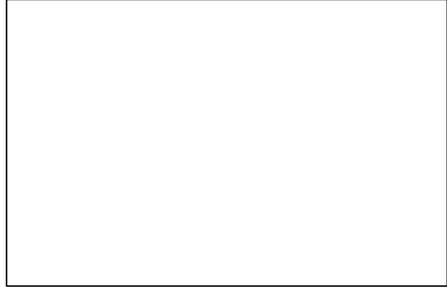
Cimeterre léonin {1}



Artefact : équipement U
La créature équipée gagne +1/+1.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimeterre léonin {1}



Artefact : équipement U
La créature équipée gagne +1/+1.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetierre léonin {1}



Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/+1.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinde-os {1}

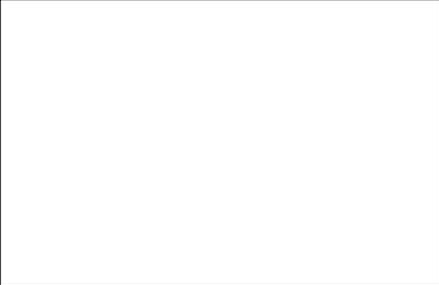


Artefact : équipement C

La créature équipée gagne +2/+0.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harnais de guerre greffé {3}

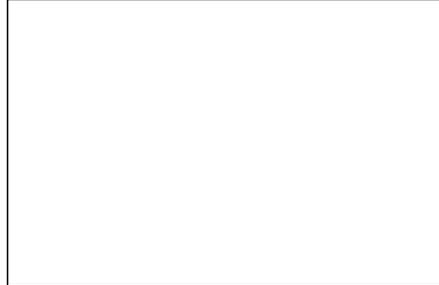


Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +3/+2.
À chaque fois que le Harnais de guerre greffé devient détaché d'un permanent, sacrifiez ce permanent.
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinde-os {1}



Artefact : équipement C

La créature équipée gagne +2/+0.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinde-os {1}



Artefact : équipement C
 La créature équipée gagne +2/+0.
 Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foi renouvelée {2}{W}



Éphémère U
 Vous gagnez 6 points de vie.
 Recyclage {1}{W} ({1}{W}), défaussez-vous de cette carte :
 Piochez une carte.)
 Quand vous recyclez la Foi renouvelée, vous pouvez
 gagner 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

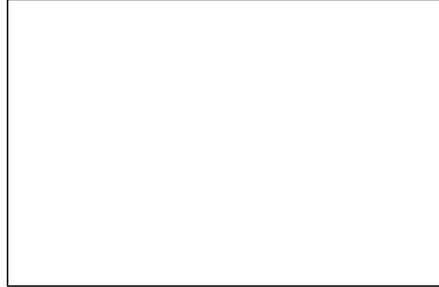
Foi renouvelée {2}{W}



Éphémère U
 Vous gagnez 6 points de vie.
 Recyclage {1}{W} ({1}{W}), défaussez-vous de cette carte :
 Piochez une carte.)
 Quand vous recyclez la Foi renouvelée, vous pouvez
 gagner 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foi renouvelée {2}{W}



Éphémère U
 Vous gagnez 6 points de vie.
 Recyclage {1}{W} ({1}{W}), défaussez-vous de cette carte :
 Piochez une carte.)
 Quand vous recyclez la Foi renouvelée, vous pouvez
 gagner 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foi renouvelée {2}{W}

Éphémère U

Vous gagnez 6 points de vie.
 Recyclage {1}{W} {{1}{W}}, défaussez-vous de cette carte :
 Piochez une carte.)
 Quand vous recyclez la Foi renouvelée, vous pouvez
 gagner 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonner l'alerte {1}{W}

Éphémère C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonner l'alerte {1}{W}

Éphémère C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne glorieuse {1}{W}{W}

Enchantement R

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne glorieuse

{1}{W}{W}



Enchantement

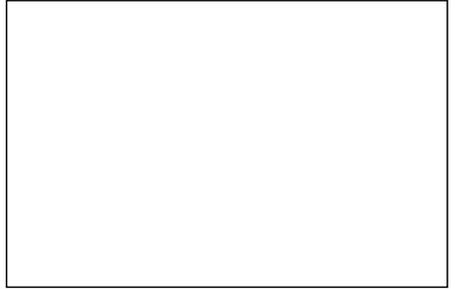
R

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu

{2}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu

{2}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu

{2}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu

{2}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendard-soleil léonin

{2}

Artefact

R

{1}{W} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance selon Akroma

{4}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.
Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épuration

{1}{W}

Éphémère

U

Détruisez une créature-artefact ou une créature noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épuration

{1}{W}

Éphémère

U

Détruisez une créature-artefact ou une créature noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil de la bande

{4}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

? Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent « À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie. »

Union {1}{W} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épuration

{1}{W}

Éphémère

U

Détruisez une créature-artefact ou une créature noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourmente de lumière

{2}{W}

Éphémère

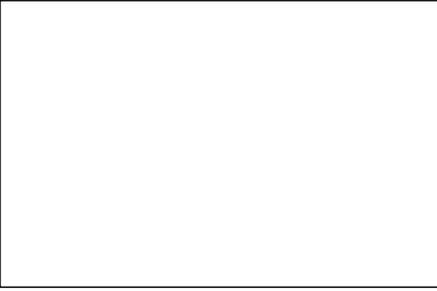
U

Détruisez tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : rouge

{1}{W}



Enchantement

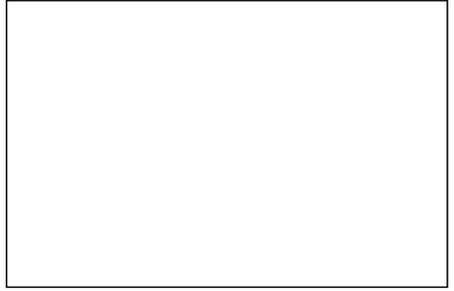
U

{1} : La prochaine fois qu'une source rouge de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karma

{2}{W}{W}



Enchantement

U

Au début de l'entretien de chaque joueur, le Karma inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de marais qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : rouge

{1}{W}



Enchantement

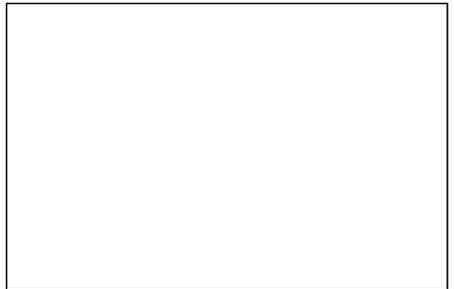
U

{1} : La prochaine fois qu'une source rouge de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karma

{2}{W}{W}



Enchantement

U

Au début de l'entretien de chaque joueur, le Karma inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de marais qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

