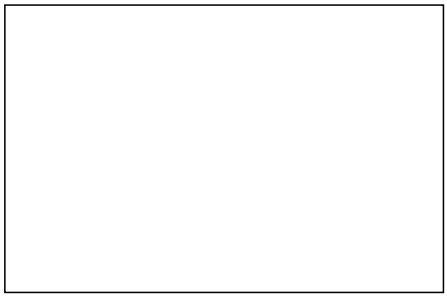
Chasseciel léonin {W}{W}



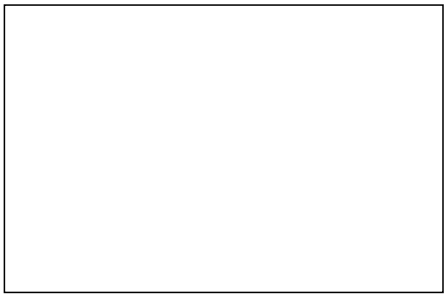
Créature : chat et chevalier U

Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin {W}{W}



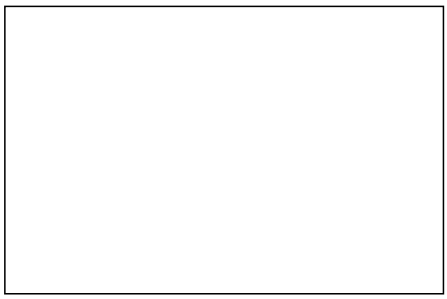
Créature : chat et chevalier U

Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin {W}{W}



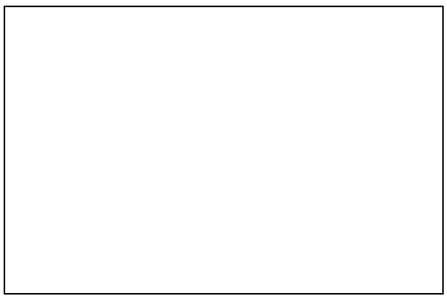
Créature : chat et chevalier U

Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin {W}{W}



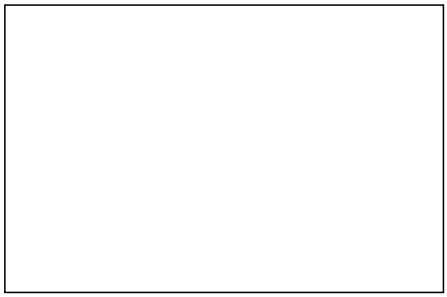
Créature : chat et chevalier U

Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon mordoré {W}



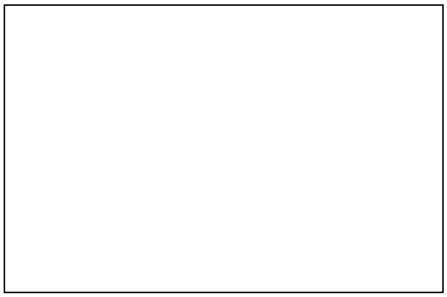
Créature : oiseau **C**

Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon mordoré {W}



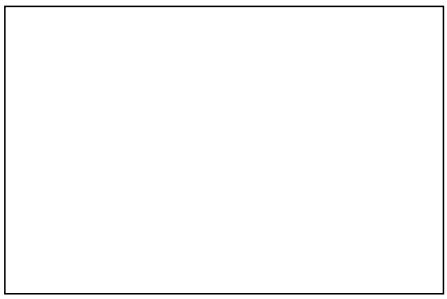
Créature : oiseau **C**

Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon mordoré {W}



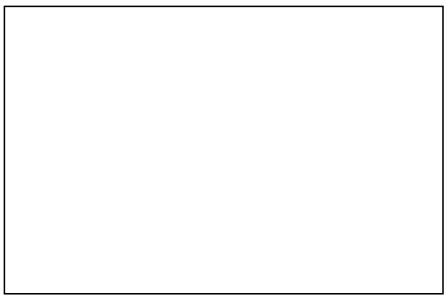
Créature : oiseau **C**

Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hokori, buveur de poussière {2}{W}{W}



Créature légendaire : esprit **R**

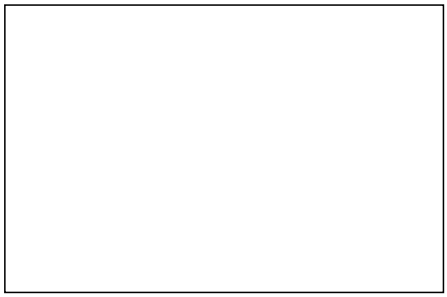
Les terrains ne se dégagent pas pendant l'étape de dégagement de leurs contrôleurs.
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur dégage un terrain qu'il contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hokori, buveur de poussière {2}{W}{W}



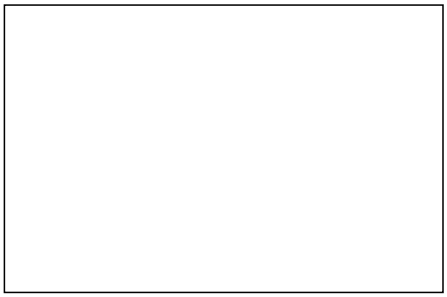
Créature légendaire : esprit R

Les terrains ne se dégagent pas pendant l'étape de dégagement de leurs contrôleurs.
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur dégage un terrain qu'il contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Huit-queues-et-demie {W}{W}



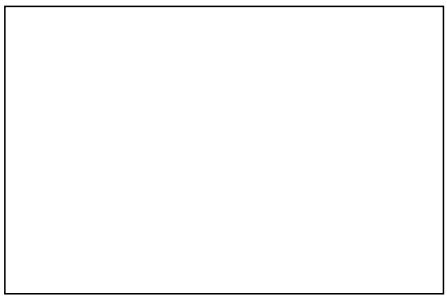
Créature légendaire : renard et clerc R

{1}{W} : Un permanent ciblé que vous contrôlez acquiert la protection contre le blanc jusqu'à la fin du tour.
{1} : Un permanent ou un sort ciblé devient blanc jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hokori, buveur de poussière {2}{W}{W}



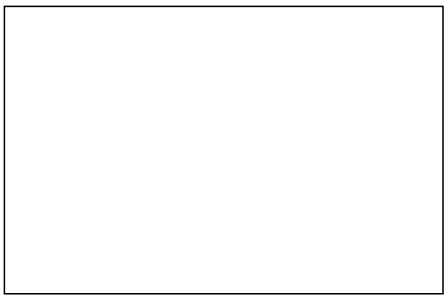
Créature légendaire : esprit R

Les terrains ne se dégagent pas pendant l'étape de dégagement de leurs contrôleurs.
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur dégage un terrain qu'il contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Huit-queues-et-demie {W}{W}



Créature légendaire : renard et clerc R

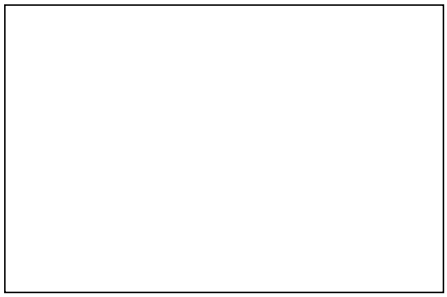
{1}{W} : Un permanent ciblé que vous contrôlez acquiert la protection contre le blanc jusqu'à la fin du tour.
{1} : Un permanent ou un sort ciblé devient blanc jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isamaru, chien de Konda {W}

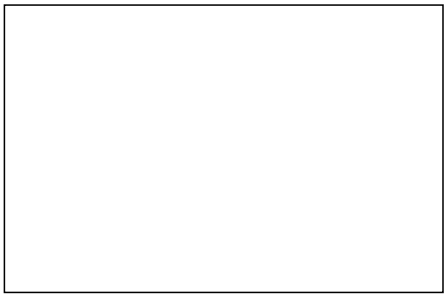


Créature légendaire : chien R

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de lanterne {W}



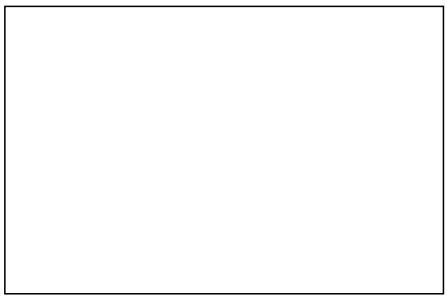
Créature : esprit C

Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isamaru, chien de Konda {W}

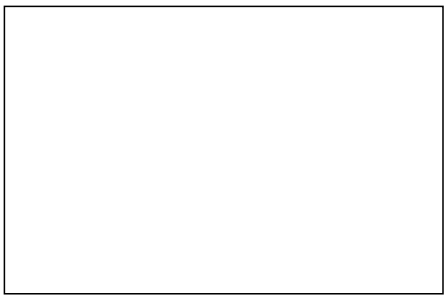


Créature légendaire : chien R

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de lanterne {W}



Créature : esprit C

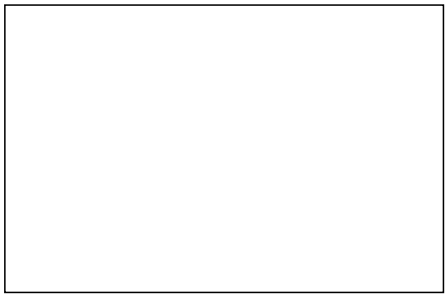
Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de lanterne {W}



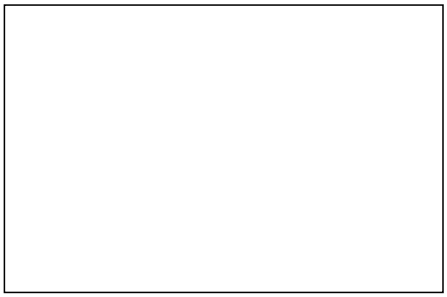
Créature : esprit **C**

Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lions des savanes {W}

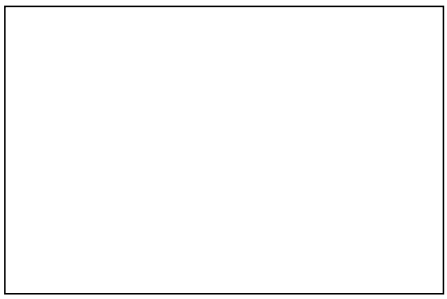


Créature : chat **U**

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de lanterne {W}



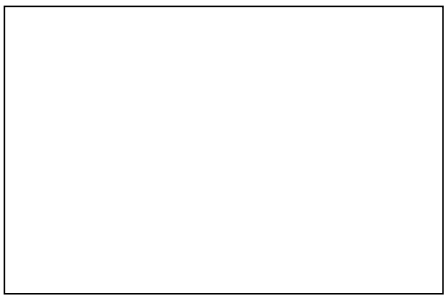
Créature : esprit **C**

Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lions des savanes {W}



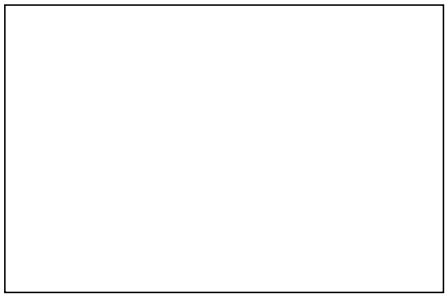
Créature : chat **U**

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lions des savanes {W}

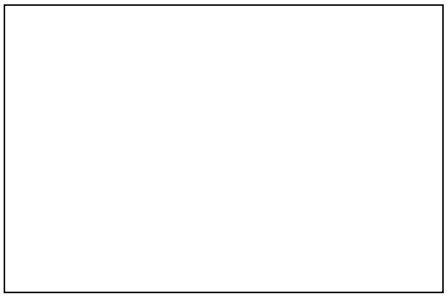


Créature : chat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samouraï du Rideau pâle {W}{W}



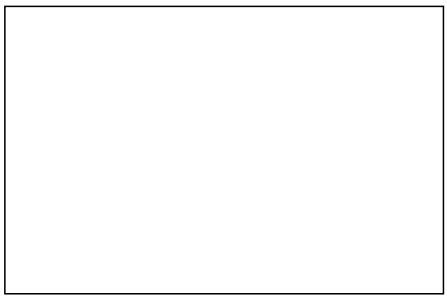
Créature : renard et samouraï U

Bushido 1
Si un permanent devait être mis dans un cimetière, exilez-le à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lions des savanes {W}

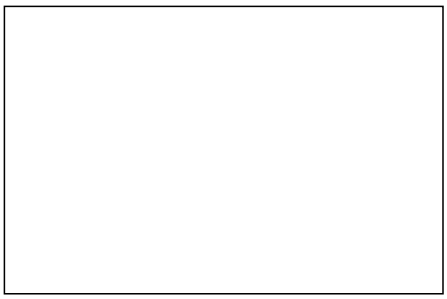


Créature : chat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samouraï du Rideau pâle {W}{W}



Créature : renard et samouraï U

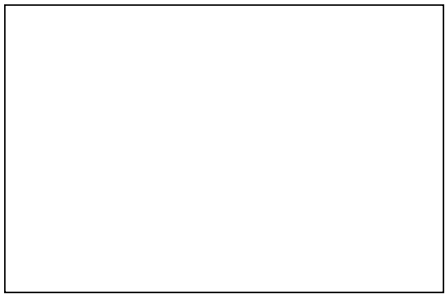
Bushido 1
Si un permanent devait être mis dans un cimetière, exilez-le à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samouraï du Rideau pâle {W}{W}



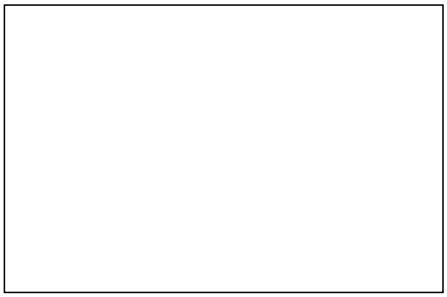
Créature : renard et samouraï U

Bushido 1
Si un permanent devait être mis dans un cimetière, exilez-le à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château d'Eiganjo

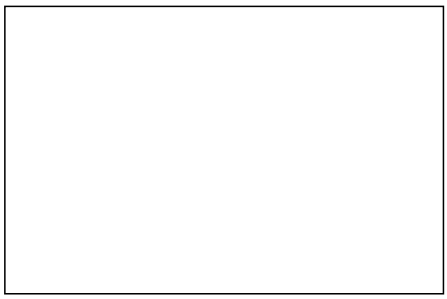


Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {W}.
{W}, {T} : Prévenez les prochaines 2 blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à une créature légendaire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samouraï du Rideau pâle {W}{W}



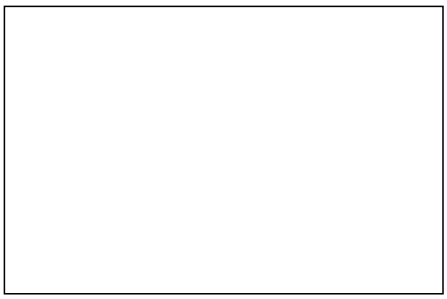
Créature : renard et samouraï U

Bushido 1
Si un permanent devait être mis dans un cimetière, exilez-le à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



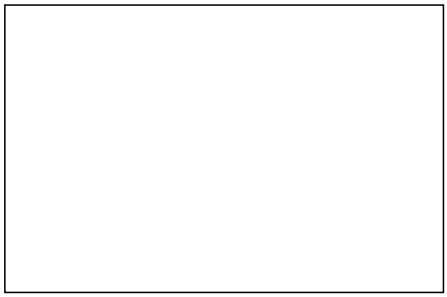
Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

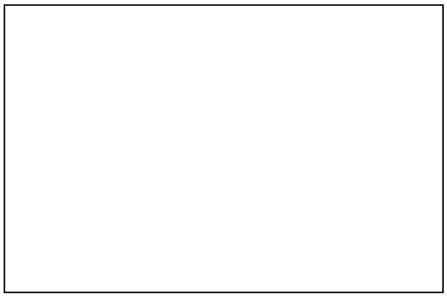


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

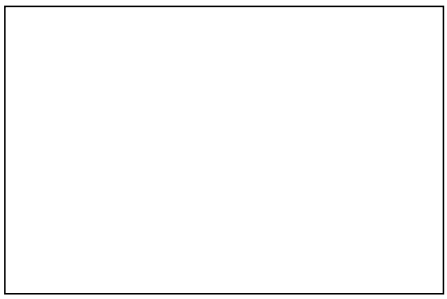


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

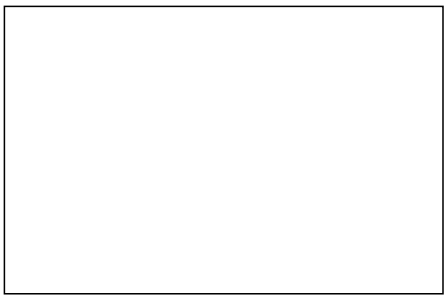


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

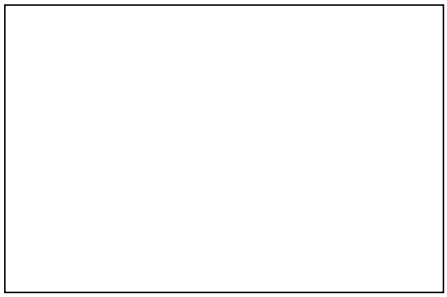


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

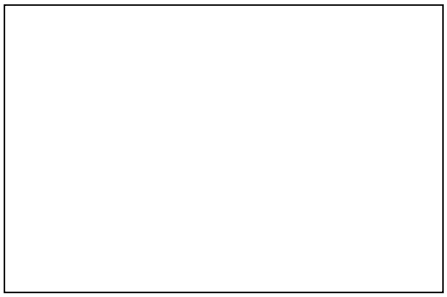


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

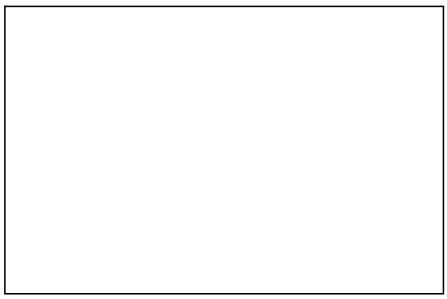


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

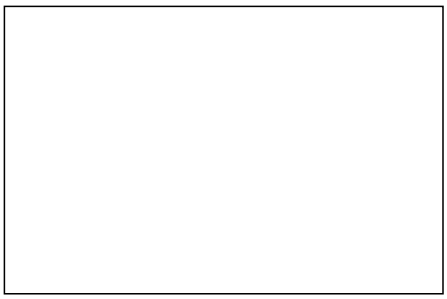


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

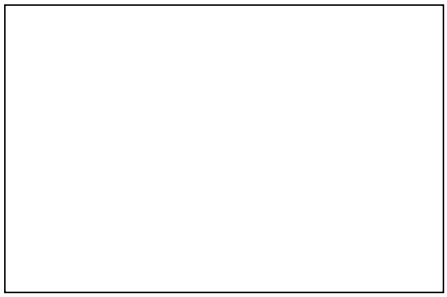


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

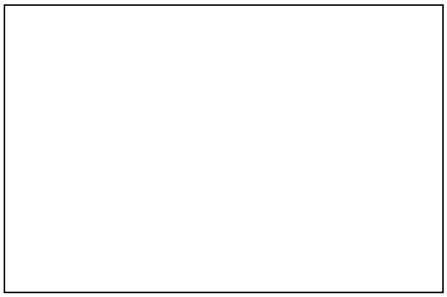


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

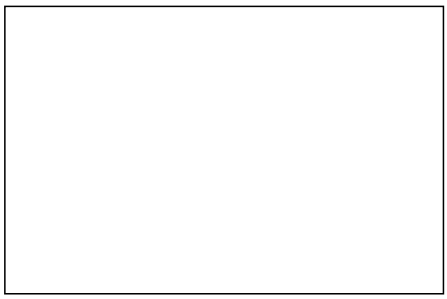


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

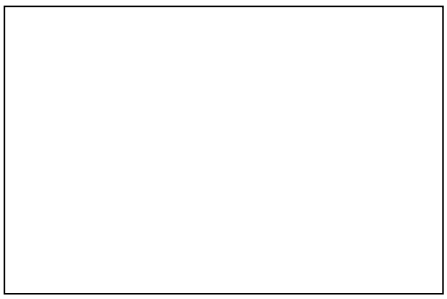


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

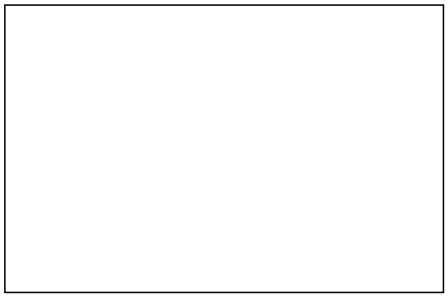


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

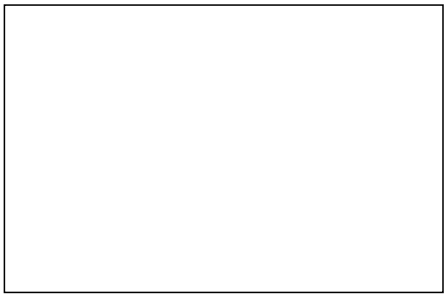


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

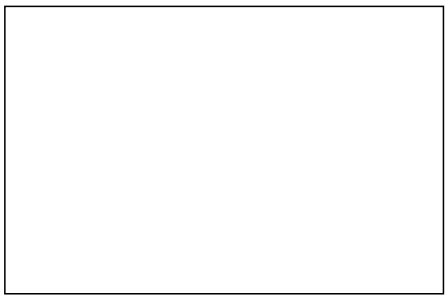


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

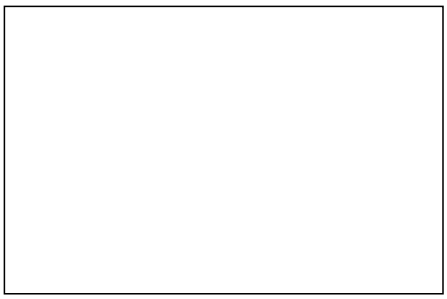


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

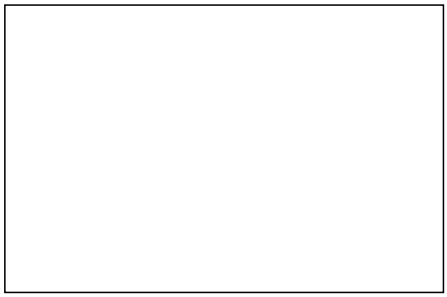


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

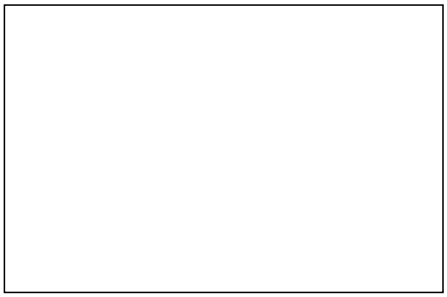


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa {2}

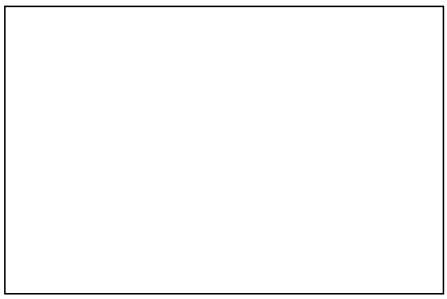


Artefact légendaire : équipement **R**

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.
Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez l'un ?
? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
? Vous gagnez 2 points de vie.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa {2}

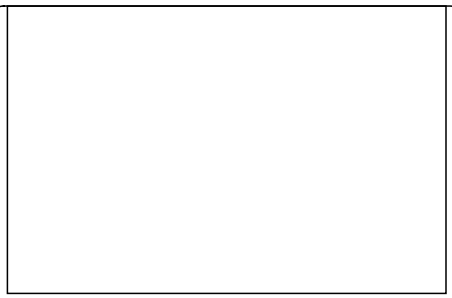


Artefact légendaire : équipement **R**

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.
Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez l'un ?
? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
? Vous gagnez 2 points de vie.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa {2}

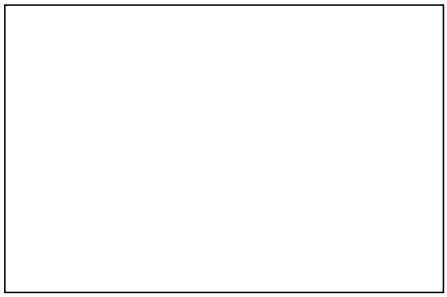


Artefact légendaire : équipement **R**

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.
Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez l'un ?
? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
? Vous gagnez 2 points de vie.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de chrome {0}

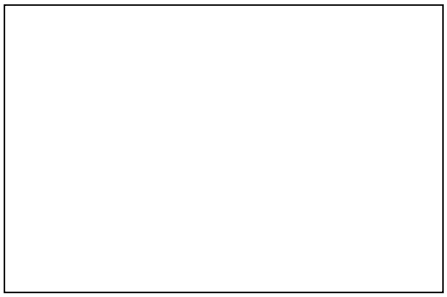


Artefact R

Empreinte ? Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-artefact, non-terrain de votre main.
{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de chrome {0}

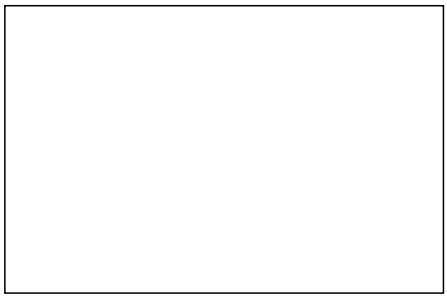


Artefact R

Empreinte ? Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-artefact, non-terrain de votre main.
{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de chrome {0}

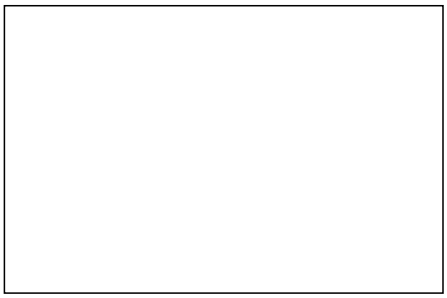


Artefact R

Empreinte ? Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-artefact, non-terrain de votre main.
{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de chrome {0}

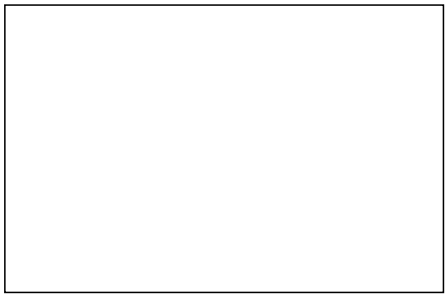


Artefact R

Empreinte ? Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-artefact, non-terrain de votre main.
{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinde-os {1}

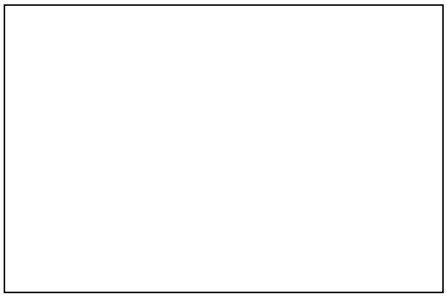


Artefact : équipement **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinde-os {1}

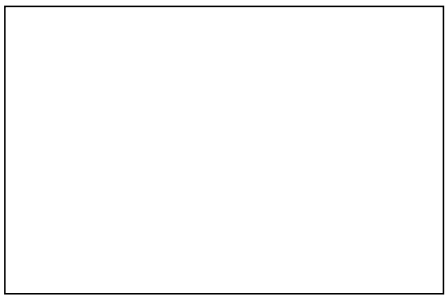


Artefact : équipement **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinde-os {1}

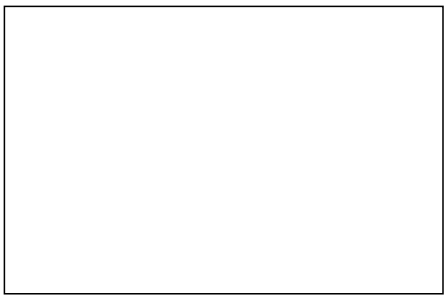


Artefact : équipement **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinde-os {1}



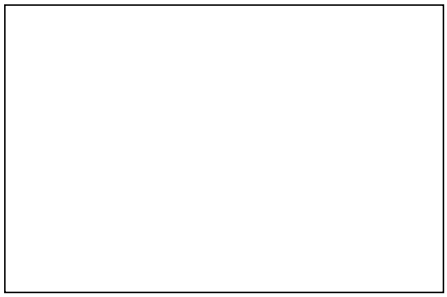
Artefact : équipement **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne glorieuse {1}{W}{W}

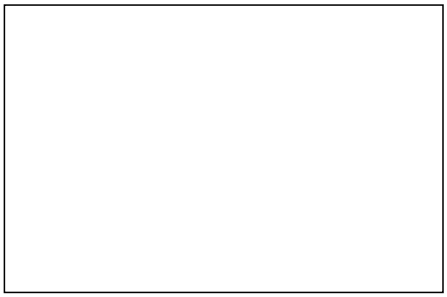


Enchantement R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne glorieuse {1}{W}{W}

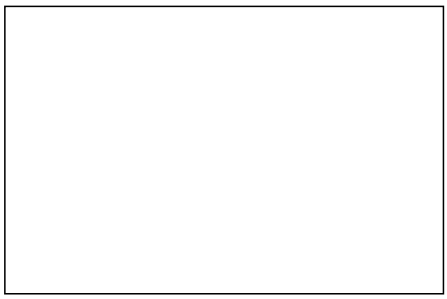


Enchantement R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne glorieuse {1}{W}{W}

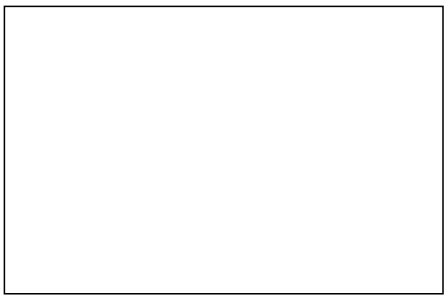


Enchantement R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne glorieuse {1}{W}{W}



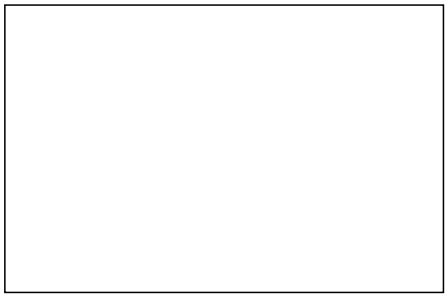
Enchantement R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne aurioke {W}{W}



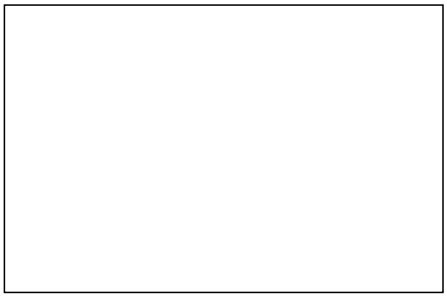
Créature : humain et clerc R

Protection contre le noir et contre le rouge
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise de Terashi {2}{W}

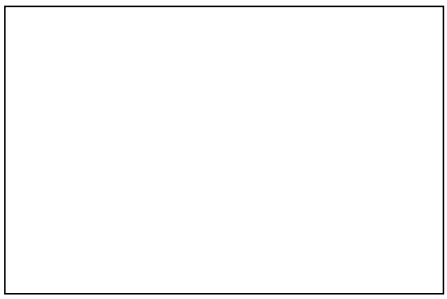


Rituel : arcane C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Vous gagnez autant de points de vie que sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne aurioke {W}{W}



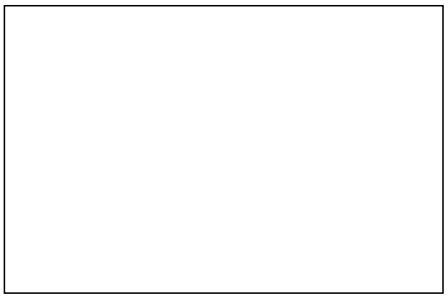
Créature : humain et clerc R

Protection contre le noir et contre le rouge
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise de Terashi {2}{W}

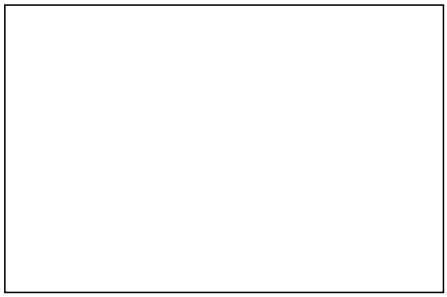


Rituel : arcane C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Vous gagnez autant de points de vie que sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise de Terashi {2}{W}

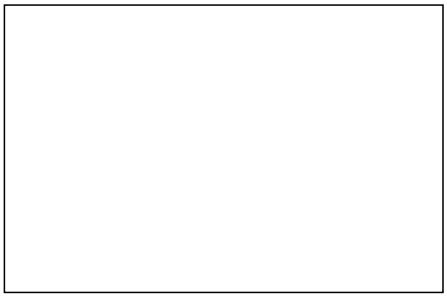


Rituel : arcane **C**

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Vous gagnez autant de points de vie que sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrice d'amortissement {3}

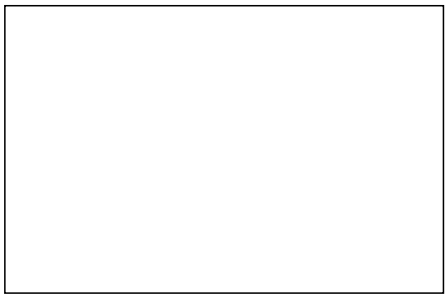


Artefact **R**

Les capacités activées des artefacts et des créatures ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrice d'amortissement {3}

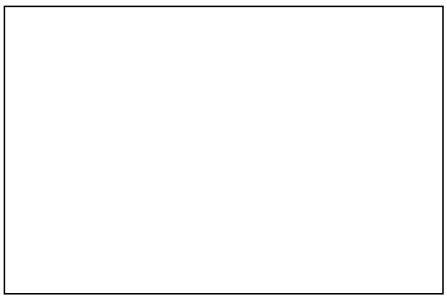


Artefact **R**

Les capacités activées des artefacts et des créatures ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrice d'amortissement {3}



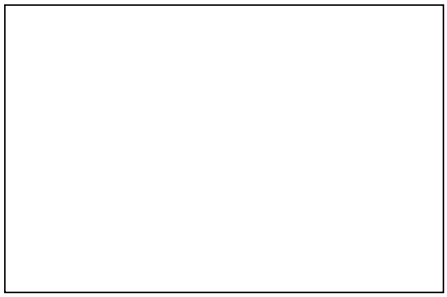
Artefact **R**

Les capacités activées des artefacts et des créatures ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrice d'amortissement {3}

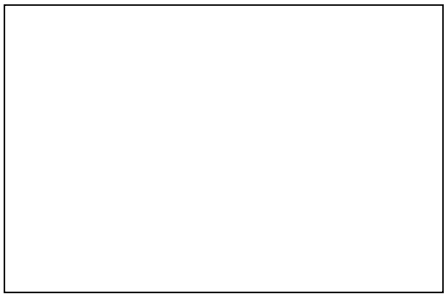


Artefact R

Les capacités activées des artefacts et des créatures ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épuration {1}{W}

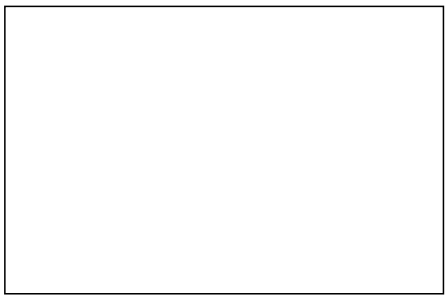


Éphémère U

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}

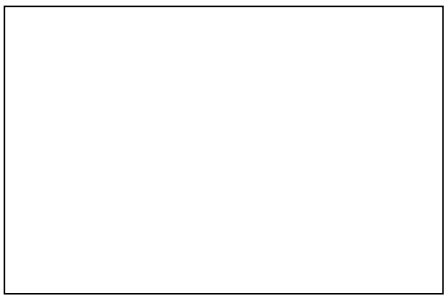


Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épuration {1}{W}



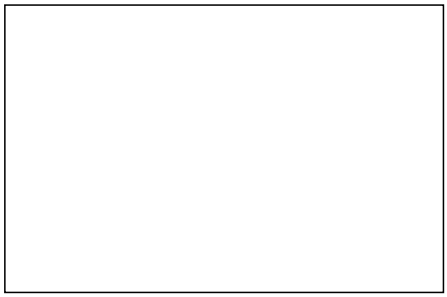
Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : rouge {1}{W}

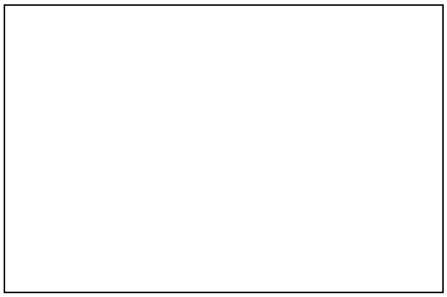


Enchantement U

{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

Cercle de protection : rouge {1}{W}

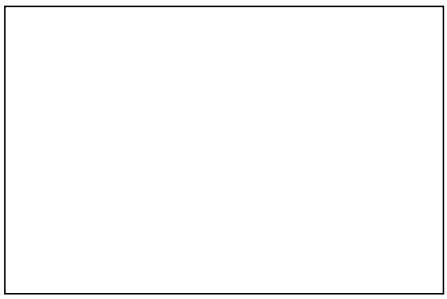


Enchantement U

{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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast