

Kira, grand fleur de verre

{1}{U}{U}

Créature légendaire : esprit

R

Vol

Les créatures que vous contrôlez ont « À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité pour la première fois chaque tour, contrecarrez ce sort ou cette capacité. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meloku le Miroir voilé

{4}{U}

Créature légendaire : lunaréen et sorcier

R

Vol

{1}, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Créez un jeton de créature 1/1 bleue Illusion avec le vol.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kira, grand fleur de verre

{1}{U}{U}

Créature légendaire : esprit

R

Vol

Les créatures que vous contrôlez ont « À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité pour la première fois chaque tour, contrecarrez ce sort ou cette capacité. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meloku le Miroir voilé

{4}{U}

Créature légendaire : lunaréen et sorcier

R

Vol

{1}, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Créez un jeton de créature 1/1 bleue Illusion avec le vol.

2/4

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

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

Héraut d'Azorius
{2}{W}

Créature : esprit
U

Le Héraut d'Azorius ne peut pas être bloqué.

Quand le Héraut d'Azorius arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

Quand le Héraut d'Azorius arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que {U} ait été dépensé pour le lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut d'Azorius

{2}{W}

Créature : esprit

U

Le Héraut d'Azorius ne peut pas être bloqué.

Quand le Héraut d'Azorius arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

Quand le Héraut d'Azorius arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que {U} ait été dépensé pour le lancer.

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

Kami de lanterne

{W}

Créature : esprit

C

Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de lanterne

{W}

Créature : esprit

C

Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bande des nuages

{W}{U}

Créature : élémental et chat

R

Vol

La Bande des nuages gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille avec le vol.

Prévision ? {2}{W}{U}, révéléz la Bande des nuages depuis votre main : Créez un jeton de créature 1/1 blanche et bleue Oiseau avec le vol. (N'activez cette capacité que pendant votre entretien et qu'une seule fois par tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bande des nuages

{W}{U}

Créature : élémental et chat

R

Vol

La Bande des nuages gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille avec le vol.

Prévision ? {2}{W}{U}, révéléz la Bande des nuages depuis votre main : Créez un jeton de créature 1/1 blanche et bleue Oiseau avec le vol. (N'activez cette capacité que pendant votre entretien et qu'une seule fois par tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bande des nuages

{W}{U}

Créature : élémental et chat

R

Vol

La Bande des nuages gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille avec le vol.

Prévision ? {2}{W}{U}, révéléz la Bande des nuages depuis votre main : Créez un jeton de créature 1/1 blanche et bleue Oiseau avec le vol. (N'activez cette capacité que pendant votre entretien et qu'une seule fois par tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bande des nuages

{W}{U}

Créature : élémental et chat

R

Vol

La Bande des nuages gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille avec le vol.

Prévision ? {2}{W}{U}, révéléz la Bande des nuages depuis votre main : Créez un jeton de créature 1/1 blanche et bleue Oiseau avec le vol. (N'activez cette capacité que pendant votre entretien et qu'une seule fois par tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage d'Azorius

{WU}{WU}

Créature : vedalken et sorcier

U

{2}{W} : Engagez une créature ciblée.

{2}{U} : Contrecarrez une capacité activée ciblée. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Première aile d'Azorius

{W}{U}

Créature : griffon

C

Vol, protection contre les enchantements

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage d'Azorius

{WU}{WU}

Créature : vedalken et sorcier

U

{2}{W} : Engagez une créature ciblée.

{2}{U} : Contrecarrez une capacité activée ciblée. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Première aile d'Azorius

{W}{U}

Créature : griffon

C

Vol, protection contre les enchantements

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Première aile d'Azorius

{W}{U}

Créature : griffon

C

Vol, protection contre les enchantements

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

Première aile d'Azorius

{W}{U}

Créature : griffon

C

Vol, protection contre les enchantements

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée

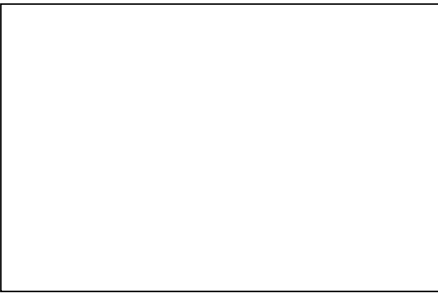
Terrain : plaine et île

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



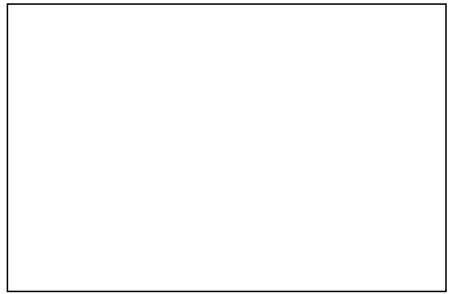
Terrain : plaine et île

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 : îleC
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC
{U}

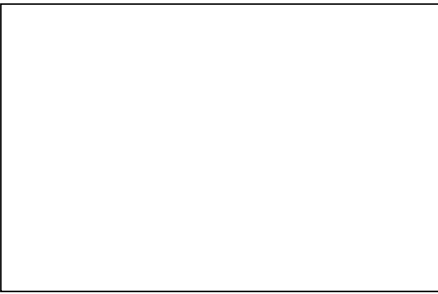
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes d'Adarkar

TerrainR
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Les Landes d'Adarkar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes d'Adarkar



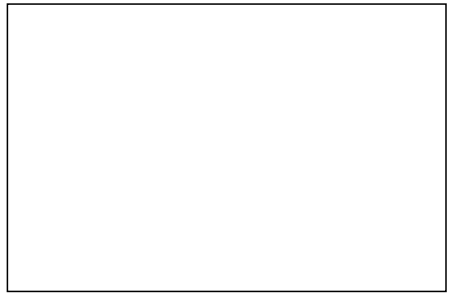
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Les Landes d'Adarkar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes d'Adarkar



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Les Landes d'Adarkar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes d'Adarkar



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Les Landes d'Adarkar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minamo, École de la cascade



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {U}.
{U}, {T} : Dégagez un permanent légendaire ciblé.

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

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

Déférence
{1}{U}

Éphémère
U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence
{1}{U}

Éphémère
U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence
{1}{U}

Éphémère
U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

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

Kami de la loi ancienne

{1}{W}

Créature : esprit

C

Sacrifiez le Kami de la loi ancienne : Détruisez un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de la loi ancienne

{1}{W}

Créature : esprit

C

Sacrifiez le Kami de la loi ancienne : Détruisez un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de la loi ancienne

{1}{W}

Créature : esprit

C

Sacrifiez le Kami de la loi ancienne : Détruisez un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin en-Vec

{1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Initiative, protection contre le noir et contre le rouge

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin en-Vec

{1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Initiative, protection contre le noir et contre le rouge

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin en-Vec

{1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Initiative, protection contre le noir et contre le rouge

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin en-Vec

{1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Initiative, protection contre le noir et contre le rouge

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet à sorts

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 2.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet à sorts {U}

Éphémère U
Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet à sorts {U}

Éphémère U
Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet à sorts {U}

Éphémère U
Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

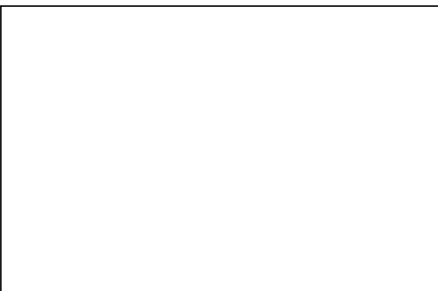
Fers de la foi {3}{W}

Enchantement : aura U
Enchanter : permanent
Quand les Fers de la foi arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.
Le permanent enchanté ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fers de la foi

{3}{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : permanent

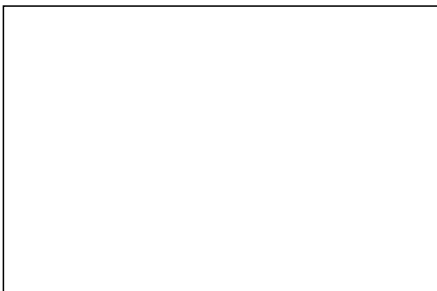
Quand les Fers de la foi arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

Le permanent enchanté ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fers de la foi

{3}{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : permanent

Quand les Fers de la foi arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

Le permanent enchanté ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fers de la foi

{3}{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : permanent

Quand les Fers de la foi arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

Le permanent enchanté ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast