

Championne aurioko {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

Chasseciel léonin {W}{W}



Créature : chat et chevalier U

Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne aurioko {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

Chasseciel léonin {W}{W}



Créature : chat et chevalier U

Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin {W}{W}

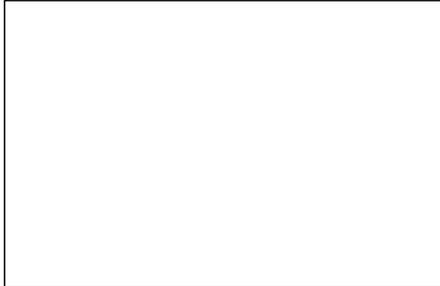


Créature : chat et chevalier U  
Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier argenté {W}{W}



Créature : humain et chevalier U  
Initiative, protection contre le rouge

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin {W}{W}

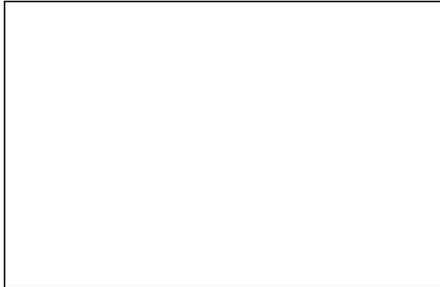


Créature : chat et chevalier U  
Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier argenté {W}{W}



Créature : humain et chevalier U  
Initiative, protection contre le rouge

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier argenté {W}{W}



Créature : humain et chevalier U  
Initiative, protection contre le rouge

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier blanc {W}{W}



Créature : humain et chevalier U  
Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)  
Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de noir.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier argenté {W}{W}



Créature : humain et chevalier U  
Initiative, protection contre le rouge

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier blanc {W}{W}



Créature : humain et chevalier U  
Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)  
Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de noir.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier blanc {W}{W}



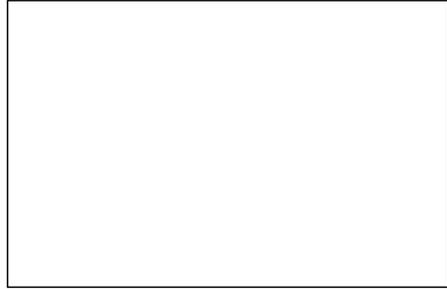
Créature : humain et chevalier U

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)  
Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de noir.)

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

Chevalier blanc {W}{W}



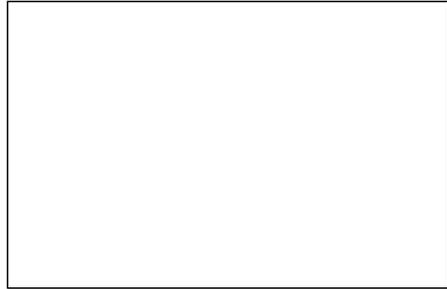
Créature : humain et chevalier U

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)  
Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de noir.)

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}

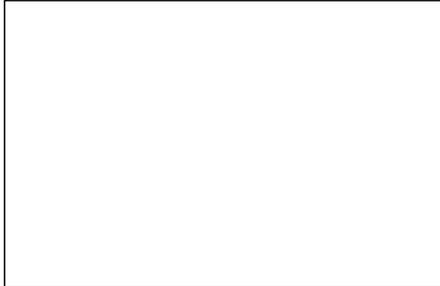


Créature : oiseau C  
Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isamaru, chien de Konda {W}

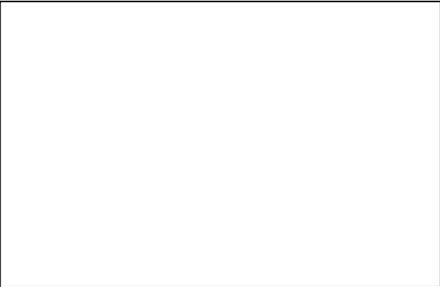


Créature légendaire : chien R

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon mordoré {W}

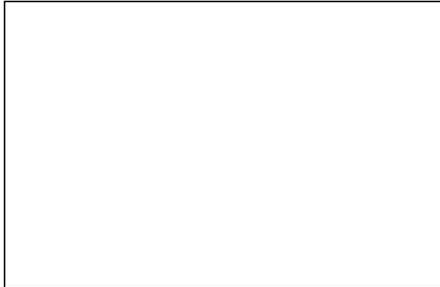


Créature : oiseau C  
Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isamaru, chien de Konda {W}



Créature légendaire : chien R

2/2

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}

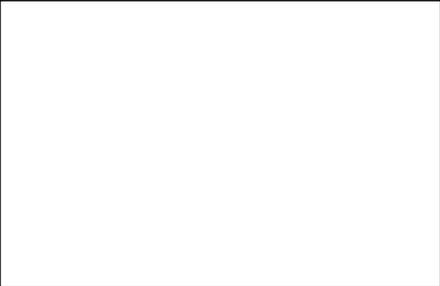


Créature : esprit **C**  
Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de lanterne {W}

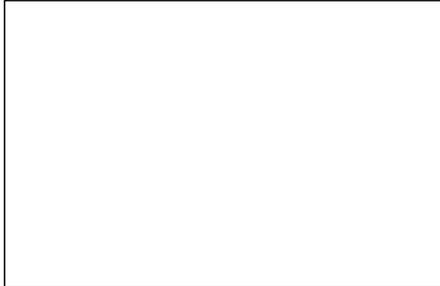


Créature : esprit C  
Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lions des savanes {W}

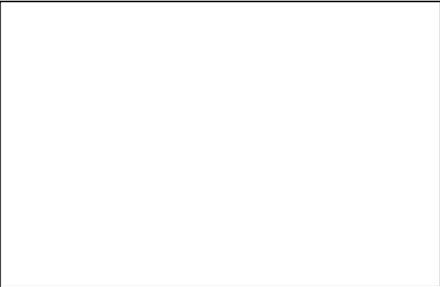


Créature : chat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de lanterne {W}

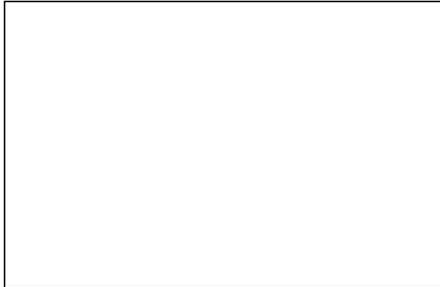


Créature : esprit C  
Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lions des savanes {W}

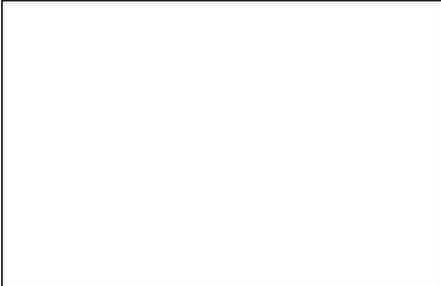


Créature : chat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lions des savanes {W}

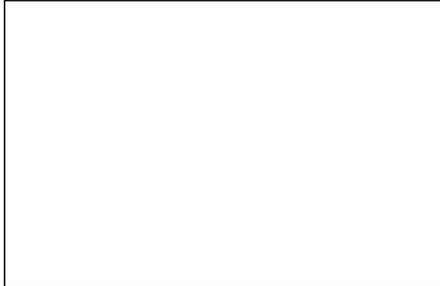


Créature : chat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin en-Vec {1}{W}{W}

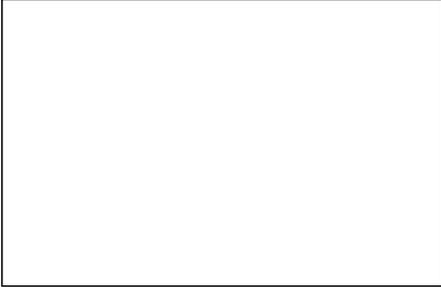


Créature : humain et chevalier R  
Initiative, protection contre le noir et contre le rouge

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lions des savanes {W}

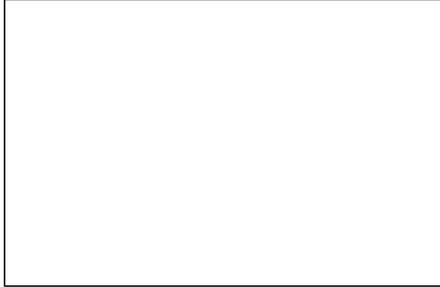


Créature : chat U

2/1

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

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

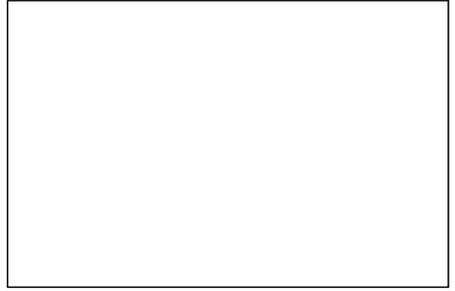


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

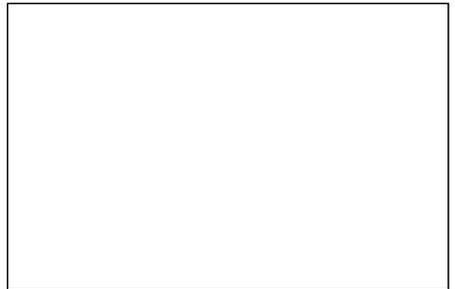


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

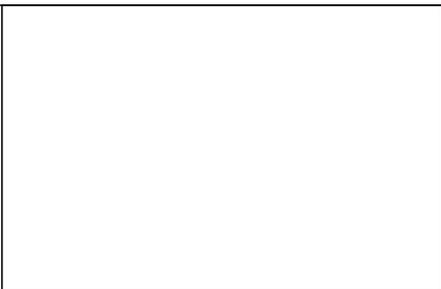
? Vous gagnez 2 points de vie.

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.

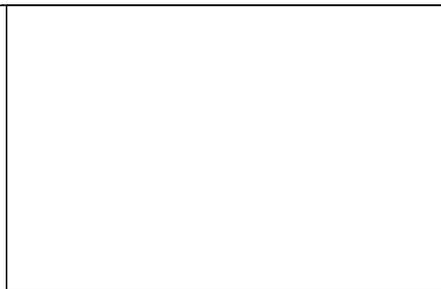
? Vous gagnez 2 points de vie.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

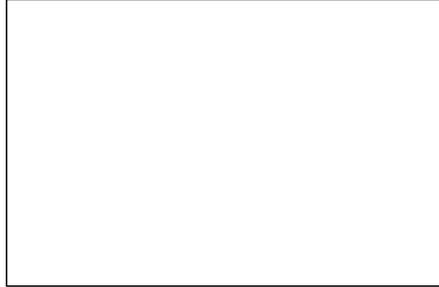
Antienne glorieuse {1}{W}{W}



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

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}



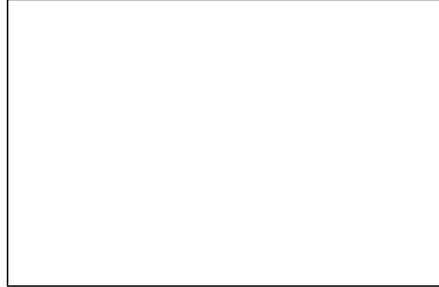
Créature légendaire : esprit R

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

Séraphin argenté {5}{W}{W}{W}



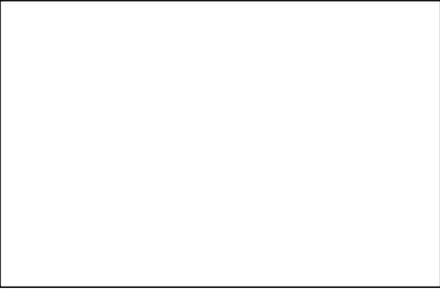
Créature : ange R

Vol  
 Seuil ? Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Séraphin argenté {5}{W}{W}{W}



Créature : ange R

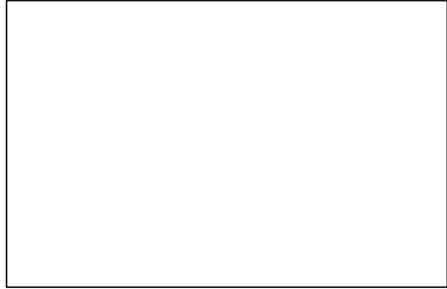
Vol

Seuil ? Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement {1}{W}

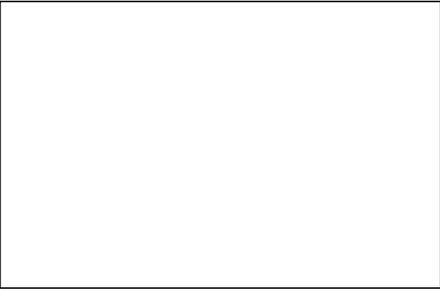


Éphémère C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement {1}{W}

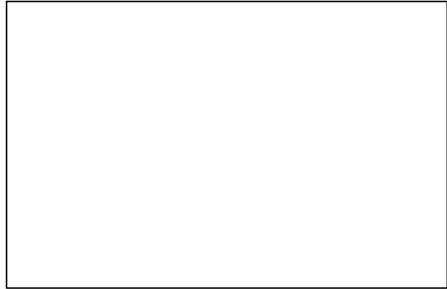


Éphémère C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement {1}{W}



Éphémère C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adoration

{3}{W}

Enchantement

R

Si vous contrôlez une créature, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adoration

{3}{W}

Enchantement

R

Si vous contrôlez une créature, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adoration

{3}{W}

Enchantement

R

Si vous contrôlez une créature, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adoration

{3}{W}

Enchantement

R

Si vous contrôlez une créature, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de l'Aube nouvelle

{3}{W}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {1}{W}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de l'Aube nouvelle

{3}{W}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {1}{W}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast