

Isamaru, chien de Konda {W}



Créature légendaire : chien R

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Main d'honneur {W}{W}



Créature : humain et samouraï U
Protection contre le noir
Bushido 1

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Main d'honneur {W}{W}



Créature : humain et samouraï U
Protection contre le noir
Bushido 1

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Main d'honneur {W}{W}



Créature : humain et samouraï U
Protection contre le noir
Bushido 1

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Main d'honneur {W}{W}

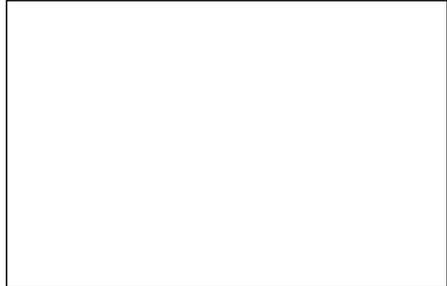


Créature : humain et samourai U
 Protection contre le noir
 Bushido 1

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représentation de la destinée {RW}



Créature : sangami R

{RW} : La Représentation de la destinée devient un sangami et esprit avec une force et une endurance de base de 2/2.
 {RW}{RW}{RW} : Si la Représentation de la destinée est un esprit, elle devient un sangami et esprit et guerrier avec une force et une endurance de base de 4/4.
 {RW}{RW}{RW}{RW}{RW}{RW} : Si la Représentation de la destinée est un guerrier, elle devient un sangami et esprit et guerrier et avatar avec une force et une endurance de base de 8/8, le vol et l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Michiko Konda, chercheuse de vérité {3}{W}



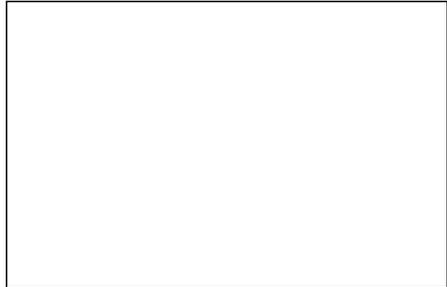
Créature légendaire : humain et conseiller R

À chaque fois qu'une source contrôlée par un adversaire vous blesse, ce joueur sacrifie un permanent.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représentation de la destinée {RW}



Créature : sangami R

{RW} : La Représentation de la destinée devient un sangami et esprit avec une force et une endurance de base de 2/2.
 {RW}{RW}{RW} : Si la Représentation de la destinée est un esprit, elle devient un sangami et esprit et guerrier avec une force et une endurance de base de 4/4.
 {RW}{RW}{RW}{RW}{RW}{RW} : Si la Représentation de la destinée est un guerrier, elle devient un sangami et esprit et guerrier et avatar avec une force et une endurance de base de 8/8, le vol et l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représentation de la destinée {RW}



Créature : sangami **R**

{RW} : La Représentation de la destinée devient un sangami et esprit avec une force et une endurance de base de 2/2.

{RW}{RW}{RW} : Si la Représentation de la destinée est un esprit, elle devient un sangami et esprit et guerrier avec une force et une endurance de base de 4/4.

{RW}{RW}{RW}{RW}{RW}{RW} : Si la Représentation de la destinée est un guerrier, elle devient un sangami et esprit et guerrier et avatar avec une force et une endurance de base de 8/8, le vol et 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

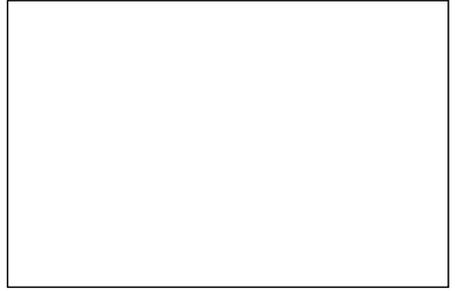


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

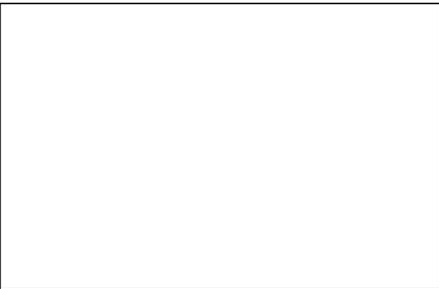


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

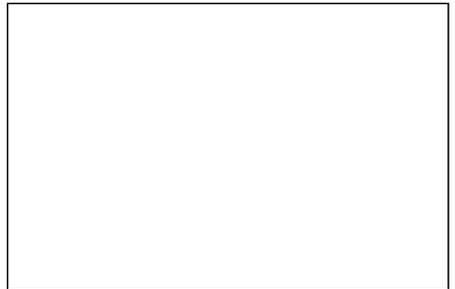


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

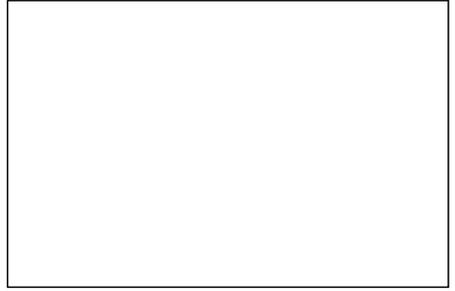


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

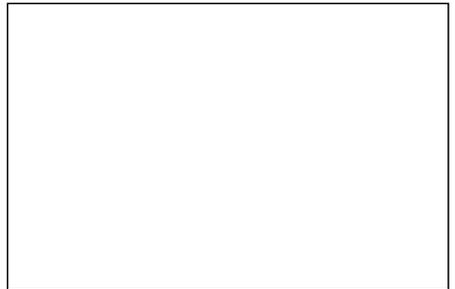


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

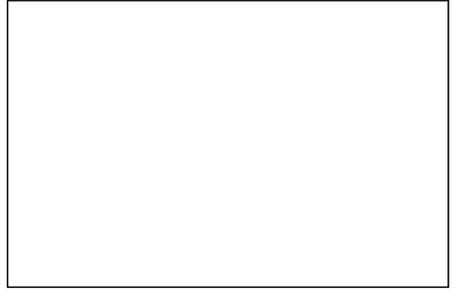


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

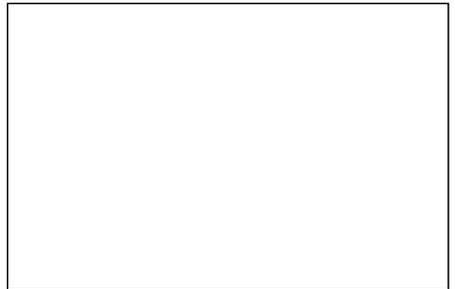


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

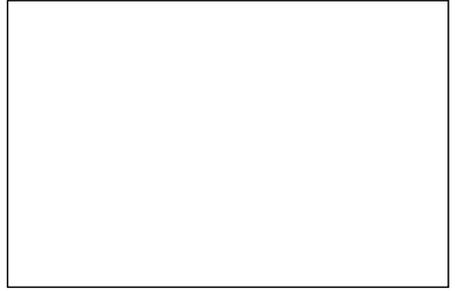


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

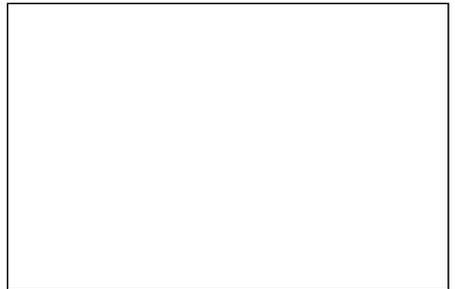


Terrain de base : plaine
{W}

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

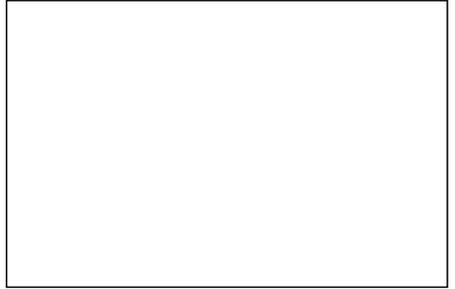
C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral

{4}



Artefact

R

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral

{4}



Artefact

R

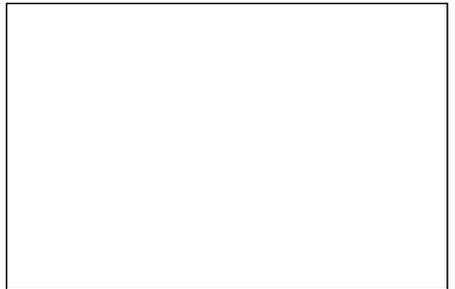
Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cantique selon Orime

{W}



Éphémère

R

Kick {W} (Vous pouvez payer {C} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Un joueur ciblé ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci. Si ce sort a été kické, les créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cantique selon Orime

{W}



Éphémère

R

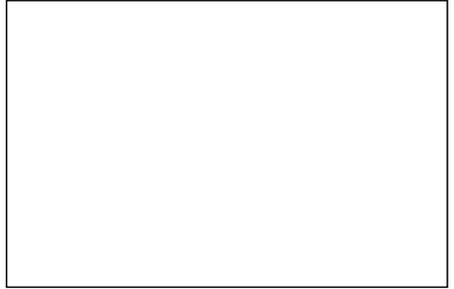
Kick {W} (Vous pouvez payer {C} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Un joueur ciblé ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci. Si ce sort a été kické, les créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cantique selon Orime

{W}



Éphémère

R

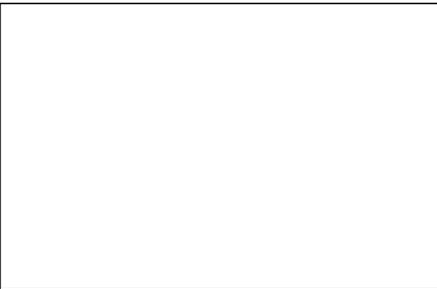
Kick {W} (Vous pouvez payer {C} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Un joueur ciblé ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci. Si ce sort a été kické, les créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cantique selon Orime

{W}



Éphémère

R

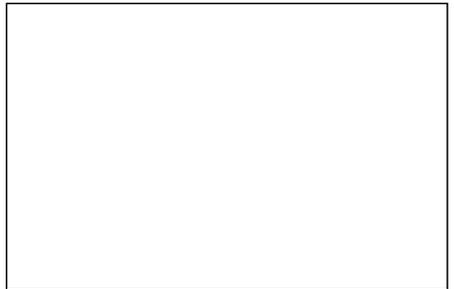
Kick {W} (Vous pouvez payer {C} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Un joueur ciblé ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci. Si ce sort a été kické, les créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière du dedans

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Chromatique ? Chaque créature que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chaque symbole de mana blanc dans son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière du dedans

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Chromatique ? Chaque créature que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chaque symbole de mana blanc dans son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière du dedans

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Chromatique ? Chaque créature que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chaque symbole de mana blanc dans son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}



Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast