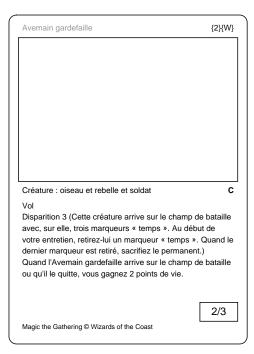
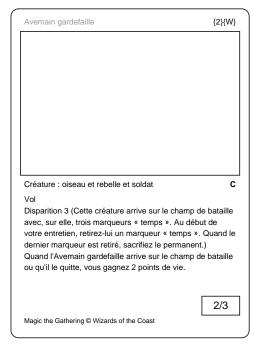
Auramancienne	{Z}{VV}
Créature : humain et sorcier	C
	ŭ
Quand l'Auramancienne arrive sur le cha vous pouvez renvoyer une carte d'encha depuis votre cimetière dans votre main.	
,	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

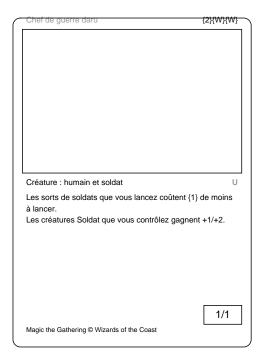
Avemain gardefaille	{2}{W}
Créature : oiseau et rebelle et soldat	С
Vol	
Disparition 3 (Cette créature arrive sur le cha	mp de bataille
avec, sur elle, trois marqueurs « temps ». Au	
votre entretien, retirez-lui un marqueur « tem dernier marqueur est retiré, sacrifiez le perma	
Quand l'Avemain gardefaille arrive sur le cha	,
	mp de bataille
ou qu'il le quitte, vous gagnez 2 points de vie	•
S .	•
S .	
S .	•



Avemain gardefaille	{2}{VV}
Créature : oiseau et rebelle et soldat Vol Disparition 3 (Cette créature arrive sur le champa avec, sur elle, trois marqueurs « temps ». Au de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permane Quand l'Avemain gardefaille arrive sur le champou qu'il le quitte, vous gagnez 2 points de vie.	ébut de ». Quand le ent.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/3



Chef de guerre daru	{2}{W}{W}
Créature : humain et soldat	U
Les sorts de soldats que vous lance à lancer.	ez coûtent {1} de moins
Les créatures Soldat que vous cont	rôlez gagnent +1/+2.
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	st



Chevaucheurs du front de l'orage	{4}{W}
Créature : humain et soldat	П
Vol	0
Quand les Chevaucheurs du front de l'orage	e arrivent sur le
champ de bataille, renvoyez deux créatures	s que vous
contrôlez dans la main de leur propriétaire. À chaque fois que les Chevaucheurs du fro	nt de l'orage ou
qu'une autre créature est renvoyée dans vo	-
le champ de bataille, créez un jeton de créa	ature 1/1
blanche Soldat.	
	4/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chevaucheurs du front de l'orage	{4}{W}	Enveloppeur de pierre	{2}{W}
Créature : humain et soldat Vol Quand les Chevaucheurs du front de l'orage a champ de bataille, renvoyez deux créatures q contrôlez dans la main de leur propriétaire. À chaque fois que les Chevaucheurs du front qu'une autre créature est renvoyée dans votre le champ de bataille, créez un jeton de créatu blanche Soldat.	ue vous de l'orage ou e main depuis	bataille, renvoyez une co main de son propriétaire Quand l'Enveloppeur de	pierre arrive sur le champ de réature que vous contrôlez dans la 2. pierre arrive sur le champ de ciblée depuis un cimetière.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/3	Magic the Gathering © Wizar	3/2 and s of the Coast

ſ	Enveloppeur de pierre	{2}{W}
	Créature : gargouille	U
	Flash	0
	Vol	
	Quand l'Enveloppeur de pierre arrive sur le champ bataille, renvoyez une créature que vous contrôlez main de son propriétaire.	
	Quand l'Enveloppeur de pierre arrive sur le champ	
	bataille, exilez une carte ciblée depuis un cimetière	•
		3/2
	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Garde des âmes	{W}
Créature : humain et clerc	
À chaque fois qu'une autre créa bataille, vous gagnez 1 point de	ture arrive sur le champ de
bataille, vous gagnez i point de	vie.
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the	

Garde des âmes	{W}		Garde des âmes	{W}
Créature : humain et clerc	С		Créature : humain et clerc	С
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le chan	ıp de		À chaque fois qu'une autre créature	arrive sur le champ de
bataille, vous gagnez 1 point de vie.			bataille, vous gagnez 1 point de vie.	
	1/1			1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coas	t

Garde des âmes	{W}
Créature : humain et clerc	С
À chaque fois qu'une autre bataille, vous gagnez 1 poi	créature arrive sur le champ de nt de vie.
	1/1

Lion à crinière blanche	{1}{W}
Créature : chat	С
Flash	
Quand le Lion à crinière blanche arrive su pataille, renvoyez une créature que vous o main de son propriétaire.	

Lion à crinière blanche {1}	{W}	Lion à crinière blanche	{1}{W}
Créature : chat	С	Créature : chat	С
Flash		Flash	
Quand le Lion à crinière blanche arrive sur le champ de		Quand le Lion à crinière blanche arrive	
bataille, renvoyez une créature que vous contrôlez dans main de son propriétaire.	la	bataille, renvoyez une créature que vo main de son propriétaire.	ous contrôlez dans la
2/	2		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lion à crinière blanche	{1}{W}
Créature : chat	С
Flash	
Quand le Lion à crinière blanche arrive sur le ch bataille, renvoyez une créature que vous contrôl	
main de son propriétaire.	ICZ Udiis id
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Maîtresse aux crochets kor	{2}{W}
Créature : kor et soldat	С
Quand la Maîtresse aux crochets kor ar de bataille, engagez une créature ciblée	•
contrôle. Cette créature ne se dégage p prochaine étape de dégagement de son	as pendant la
contrôle. Cette créature ne se dégage p	as pendant la
contrôle. Cette créature ne se dégage p	as pendant la
contrôle. Cette créature ne se dégage p	as pendant la

Maîtresse aux crochets kor	{2}{W}
Créature : kor et soldat	С
	•
Quand la Maîtresse aux crochets kor arrive s de bataille, engagez une créature ciblée qu'u	•
contrôle. Cette créature ne se dégage pas p	
prochaine étape de dégagement de son con	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Pêcheuse céleste kor	{1}{W}
Créature : kor et soldat	С
Vol	C
Quand la Pêcheuse céleste kor arrive sur le	champ de
bataille, renvoyez un permanent que vous co main de son propriétaire.	
	2/3
	2/3

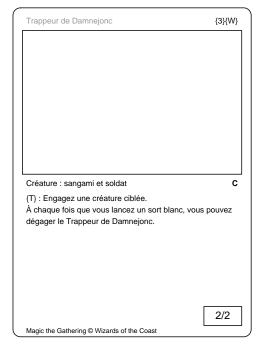
$\overline{}$	Maitresse aux crocnets kor	{2}{VV}
	Créature : kor et soldat	С
	Quand la Maîtresse aux crochets kor arrive sur le ch de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adver contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant l prochaine étape de dégagement de son contrôleur.	rsaire
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

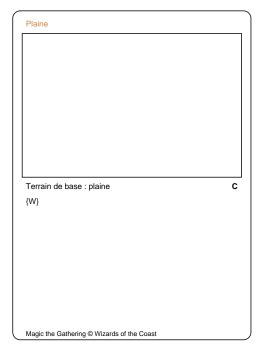
Pêcheuse céleste kor	{1}{W}
Créature : kor et soldat	С
Vol Quand la Pêcheuse céleste kor arrive sur le cha	mn do
bataille, renvoyez un permanent que vous contro main de son propriétaire.	
	2/3

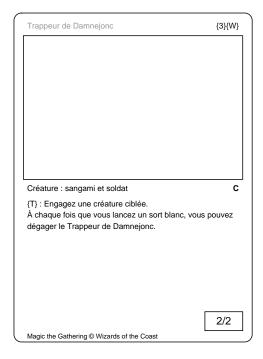
Pëcheuse celeste kor	{1}{W}	Sanctificateurs kor {2}{W}
Créature : kor et soldat	С	Créature : kor et clerc C
Vol Quand la Pêcheuse céleste kor arrive sur l bataille, renvoyez un permanent que vous main de son propriétaire.		Kick {W} (Vous pouvez payer {W} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.) Quand les Sanctificateurs kor arrivent sur le champ de bataille, s'ils ont été kickés, détruisez l'artefact ou l'enchantement ciblé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/3	2/3 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

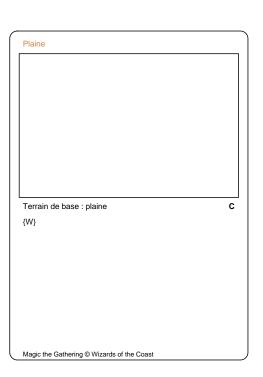
Pêcheuse céleste kor	{1}{W}
Créature : kor et soldat	С
Vol Quand la Pêcheuse céleste kor arrive sur le champ	40
bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez main de son propriétaire.	
Г	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/3

Sanctificateurs kor	{2}{W}
Créature : kor et clerc	С
Kick {W} (Vous pouvez payer {W} supplé moment où vous lancez ce sort.)	émentaire au
Quand les Sanctificateurs kor arrivent su bataille, s'ils ont été kickés, détruisez l'ar	
l'enchantement ciblé.	









Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine			Plaine
Terrain de base : plaine	С		Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		Parcours fantasmagorique {1){W}
Terrain de base : plaine C {W}		Éphémère : arcane C Exilez une créature ciblée. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine	
Tomain de bosse relaire	
Terrain de base : plaine {W}	С
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Parcours fantasmagorique	{1}{W}
Ťub (m) vo vo vo vo	C
Éphémère : arcane Exilez une créature ciblée. Au début de l	_
de fin, renvoyez cette carte sur le champ contrôle de son propriétaire avec un mar elle.	
contrôle de son propriétaire avec un mar	
contrôle de son propriétaire avec un mar	
contrôle de son propriétaire avec un mar	

Cercle de l'oubli	{2}{W}	Cercle de	l'oubli {2}{W}
Enchantement	U	Enchante	ment U
Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le exilez un autre permanent non-terrain de Quand le Cercle de l'oubli quitte le cha renvoyez, sous le contrôle de son propexilée sur le champ de bataille.	ciblé. mp de bataille,	exilez un : Quand le renvoyez,	Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, autre permanent non-terrain ciblé. Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, sous le contrôle de son propriétaire, la carte le champ de bataille.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the G	Sathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli	{2}{W}
Enchantement	U
Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bata	ille,
exilez un autre permanent non-terrain ciblé. Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille,	
renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte	
exilée sur le champ de bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Manteau d'hégémonie {	1}{W}
Enchantement : aura	U
Flash Enchanter : créature	
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de	
bataille, la créature enchantée gagne +2/+2 jusqu'à la du tour.	fin
ou tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Manteau d'hégémonie	{1}{W}		Manteau d'hégémonie	{1}{W}
Enchantement : aura Flash	U		Enchantement : aura Flash	U
Enchanter: créature À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, la créature enchantée gagne +2/+2 jusqu'à du tour.			Enchanter : créature À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, la créature enchantée gagne +2/+2 jusqu'à la du tour.	ı fin
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
,	Manteau d'hégémonie	{1}{W}
	Enchantement : aura	U
	Flash Enchanter : créature	
	À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de	•
	bataille, la créature enchantée gagne +2/+2 jusqu'à l	
	du tour.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Voyage vers le néant	{1}{W}
Enchantement	С
Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.	de
Quand le Voyage vers le néant quitte le champ de b	
renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la ca exilée sur le champ de bataille.	rte
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

