

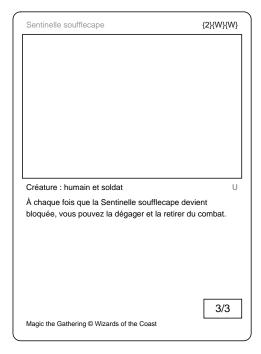
Auramancienne

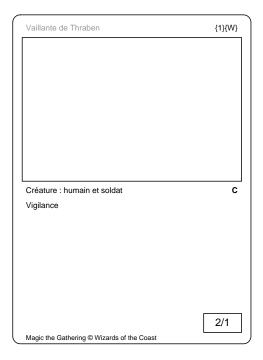
Créature : humain et sorcier
C Quand l' Auramancienne arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d' enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

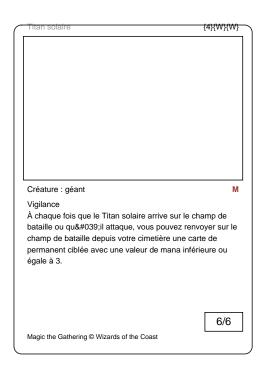
Garde de I'armurerie	{3}{W}		Paladin de I'aube	{3}{W}{W}
Créature : géant et soldat			Créature : humain et chevalier	C
Le Garde de l'armurerie a la vigilance ta			Vigilance	
contrôlez une porte.	·		Lien de vie (Les blessures infligées par cet font aussi gagner autant de points de vie.)	
	2/5			2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

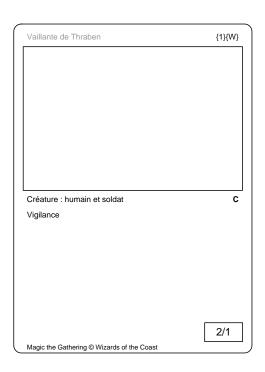
Garde de I'armurerie	{3}{W}	Р
Créature : géant et soldat	С	
e Garde de l'armurerie a la vigilance ontrôlez une porte.	tant que vous	\ A
ontrolez une porte.		ŀ
		t
	2/5	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<u> </u>	(,

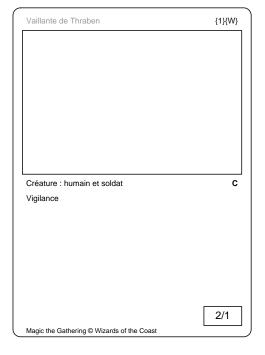
Pégase de cavalerie	{1}{W}
Créature : pégase Vol	С
À chaque fois que le Pégase de cava humain attaquant acquiert le vol jusq tour.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	t

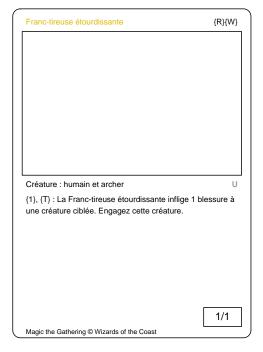


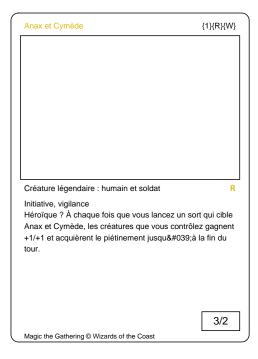












Franc-tireuse étourdissante

Créature : humain et archer

U

{1}, {T} : La Franc-tireuse étourdissante inflige 1 blessure à une créature ciblée. Engagez cette créature.

Nobilis de la guerre	$\{RW\}\{RW\}\{RW\}\{RW\}\{RW\}$
Créature : esprit et	avatar R
Vol	
Les créatures attaq +2/+0.	uantes que vous contrôlez gagnent
	3/4
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	on de la	
destinée est un querrier, 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

Paladin de Feuréal	{R}{W}
Créature : humain et chevalier	U
Vigilance	*******
{R}{W}: Le Paladin de Feuréal gagne +2/+0 jusqu8 la fin du tour.	x#039;a
{R}{W}: Le Paladin de Feuréal acquiert l'initijusqu'à la fin du tour.	ative
	2/2
L Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vents de Rajh	{3}{W}{W}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures qui Elles ne peuvent pas être régénér	
Magic the Gathering © Wizards of the Co	

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne		Montagne	
Terrain de base : montagne C & Aamp;amp;amp;lt;center"amp;amp;amp;amp;amp;lt;img width="center" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg""amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp		Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tt;center>&ttimg width="65"align="center"src="graph/manas/bigR.jpg"&tt/center>	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_
Montagne		Nouvelle Bénalia	
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;it;center>⁢img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg"&		Terrain La Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille engagée. Quand la Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.) {T}: Ajoutez {W}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center>&tt/center>	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65"samp;amp;quot;samp;	it;

Plaine	Porte de la guilde de Boros
Terrain de base : plaine C & De la comp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; a	Terrain : porte C Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {R} ou {W}.
Maria de Carlos de Carlos de Carlos C	Maria de Orde de OME, esta del Const
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine	Porte de la guilde de Boros

Terrain de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

p;amp;amp;gt;

Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma {1	R}	Condamnation	{W}
Éphémère	<u> </u>	Éphémère	U
Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.		Mettez une créature attaquani bibliothèque de son propriétai nombre de points de vie égal	re. Son contrôleur gagne un
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the	ne Coast

Pyrokinésie	{4}{R}{R}
Éphémère	U
Vous pouvez exiler une carte rouge de votre main	
Vous pouvez exiler une carte rouge de votre main place de payer le coût de mana de ce sort.	à la
Vous pouvez exiler une carte rouge de votre main	à la le vous le
Vous pouvez exiler une carte rouge de votre main place de payer le coût de mana de ce sort. La Pyrokinésie inflige 4 blessures, réparties comm	à la le vous le
Vous pouvez exiler une carte rouge de votre main place de payer le coût de mana de ce sort. La Pyrokinésie inflige 4 blessures, réparties comm	à la le vous le
Vous pouvez exiler une carte rouge de votre main place de payer le coût de mana de ce sort. La Pyrokinésie inflige 4 blessures, réparties comm	à la le vous le
Vous pouvez exiler une carte rouge de votre main place de payer le coût de mana de ce sort. La Pyrokinésie inflige 4 blessures, réparties comm	à la le vous le

Condamnation	{W}
Éphémère	U
Mettez une créature attaquante ciblée au-desso bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur nombre de points de vie égal à son endurance.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

De pied ferme	{W}		Instant d'héroïsme	{1}{W}
Éphémère			Éphémère	
La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du te Regard 2 (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)	tour.		Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le lien d jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Droiture	{W}
Éphémère	U
La créature bloqueuse ciblée gagne +7/+7 fin du tour.	jusqu'à la

Pourfendre le monstrueux	{3}{W}
Éphémère	C
Détruisez une créature ciblée de force supérie	eure ou égale
à 4.	

Récupération miraculeuse	{4}{W}		Epreuve de Purphoros	{1}{R}
Éphémère Renvoyez la carte de créature ciblée depressur le champ de bataille. Mettez un marquelle.	U uis votre cimetière		Enchantement : aura Enchanter : créature À chaque fois que la créature enchantée att un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l' Purphoros. Quand vous sacrifiez l'Épreuve de Pr inflige 3 blessures à n'importe quelle	U taque, mettez a au moins trois Épreuve de urphoros, elle
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sans tenir compte	{W}
Éphémère	С
Prévenez toutes les blessures qu'une source de	
votre choix devrait infliger ce tour-ci.	

Rage inextinguible			{2}{R}
Enchantement : au	ra		С
Enchanter : créatu La créature enchar	-	2 et ne peut pas	bloquer.
Quand la Rage ine depuis le champ de dans la main de so	bataille, renvoy		

Guide griffon {2	}{W}		Maîtrise de la bataille	{2}{W}
Enchantement : aura	U		Enchantement : aura	U
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol. Quand la créature enchantée meurt, créez un jeton de créature 2/2 blanche Griffon avec le vol.			Enchanter : créature La créature enchantée a la double initiative.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Liens de foi	{1}{W}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +2 un humain. Sinon, elle ne peut n	•
un numain. Oinon, elle ne peut n	i attaquer ili bioquer.
Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

Régime quotidien	{W}
Enchantement : aura Enchanter : créature	U
{1}{W}: Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature enchantée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

