

Brise-étoile setessienne (3){G}

Créature: humain et guerrier C

Quand la Brise-étoile setessienne arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une aura ciblée.

Centaure épéiste

(G){G}

Créature : centaure et guerrier

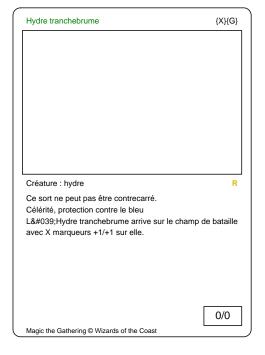
C

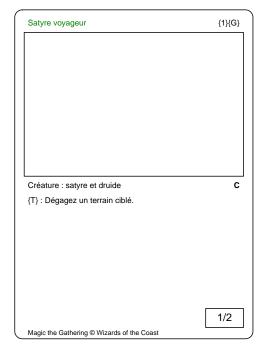
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

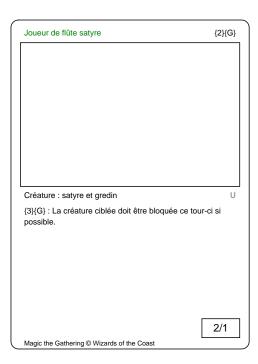
Coursier nessian	{2}{G}	Démolok nessian {3}{G}{G}
Créature : centaure et guerrier	С	Créature : bête U
		Tribut 3 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, un adversaire de votre choix peut placer trois marqueurs +1/+1 sur elle.)  Quand le Demolok nessian arrive sur le champ de bataille, si le tribut n'a pas été payé, détruisez un permanent non-créature ciblé.
	3/3	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

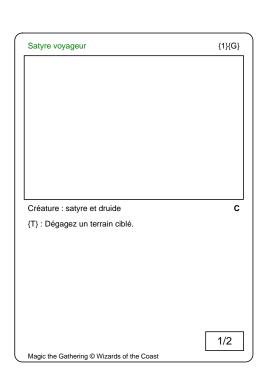
Démolok nessian	{3}{G}{G}
Créature : bête	U
Tribut 3 (Au moment où cette créature arrive sur de bataille, un adversaire de votre choix peut pla marqueurs +1/+1 sur elle.)	
Quand le Demolok nessian arrive sur le champ o	
si le tribut n'a pas été payé, détruisez un p non-créature ciblé.	ermanent
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	{4}{G}{G}
Créature : hydre	R
Fribut 6 (Au moment où cette créature arriv de bataille, un adversaire de votre choix pe marqueurs +1/+1 sur elle.)	•
Quand le Dévastateur des terres nessianne champ de bataille, si le tribut n'a pas pouvez faire que le Dévastateur des terres	





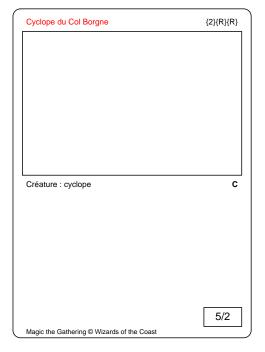


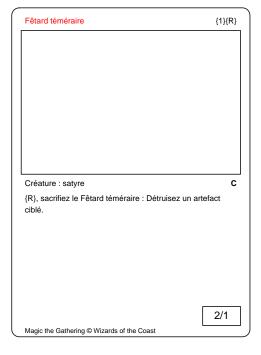


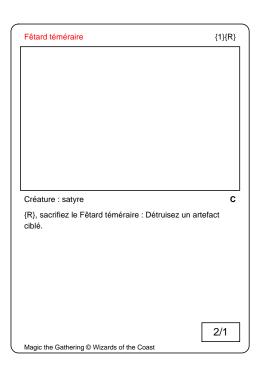
Serpent du Bosquet d'Or	{4}{G}	Brute du tonnerre	{4}{R}{R}
Créature : serpent	С	Créature : cyclope	U
Tribut 3 (Au moment où cette créature arrive sur de bataille, un adversaire de votre choix peut plat marqueurs +1/+1 sur elle.)  Quand le Serpent du Bosquet d'Or arrive s champ de bataille, si le tribut n'a pas été pagagnez 4 points de vie.	cer trois	Piétinement Tribut 3 (Au moment où cette créature arrive su de bataille, un adversaire de votre choix peut pl: marqueurs +1/+1 sur elle.) Quand la Brute du tonnerrre arrive sur le champ si le tribut n'a pas été payé, elle acquiert jusqu'à la fin du tour.	lacer trois o de bataille,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/5

Serpent du Bosquet d'Or	{4}{G}
Créature : serpent	С
Tribut 3 (Au moment où cette créature arrive sur de bataille, un adversaire de votre choix peut pla	
marqueurs +1/+1 sur elle.) Quand le Serpent du Bosquet d'Or arrive s	sur le
champ de bataille, si le tribut n'a pas été p	
gagnez 4 points de vie.	
	4/4
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cyclope du Col Borgne	{2}{R}{R}
Créature : cyclope	С
	5/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Géant de Pharagax	{4}{R}
Créature : géant	С
Tribut 2 (Au moment où cette créatur	e arrive sur le champ
de bataille, un adversaire de votre ch marqueurs +1/+1 sur elle.)	oix peut placer deux
Quand le Géant de Pharagax arrive s	sur le champ de
bataille, si le tribut n'a pas été	
Pharagax inflige 5 blessures à chaqu	e adversaire.
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fanatique de Xénagos	{1}{R}{G}
Créature : centaure et guerrier	U
Piétinement	
Tribut 1 (Au moment où cette créature arrive	
de bataille, un adversaire de votre choix peur marqueur +1/+1 sur elle.)	t placer un
Quand le Fanatique de Xénagos arrive sur le	e champ de
bataille, si le tribut n'a pas été payé, il	gagne +1/+1
et acquiert la célérité jusqu'à la fin du	tour.
	3/3
Maria the Catherine @ Minerale of the Control	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Malice et confusion	{4}{G}
Rituel	U
Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacur +4/+4 jusqu'à la fin du tour.	e
,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fanatique de Xénagos	{1}{R}{G}
Créature : centaure et guerrier	U
Piétinement Tribut 1 (Au moment où cette créature arrive de bataille, un adversaire de votre choix peut marqueur +1/+1 sur elle.) Quand le Fanatique de Xénagos arrive sur le bataille, si le tribut n'a pas été payé, il q et acquiert la célérité jusqu'à la fin du t	champ de gagne +1/+1
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	3/3

Pinacle de rage	{4}{R}{R}
Rituel	U
Le Pinacle de rage inflige 3 blessures chacucibles.	_
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Forêt		Montagne
Terrain de base : forêt C		Terrain de base : montagne C
(G)		<center></center>

Forêt	
Terrain de base : forêt	
	C
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
<center>&amp;qtlt;img width="65"align="center"src="graph/manas/bigR.jpg"&amp;tt/center&amp;pamp;amp;amp;gt;</center>	not;
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 & 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	Résolution des mortels	{1}{G}
Terrain de base : montagne C & De de la company de la comp	Éphémère Une créature ciblée gagne +1/+1 et ac I'indestructible jusqu'à la l blessures et les effets qui disent « détr détruisent pas.)  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	fin du tour. (Les
Montagne  Tarrain de base a montagne	Résolution des mortels	{1}{G}
Terrain de base : montagne C	Éphémère	С

p;amp;amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

détruisent pas.)

Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la

Frappe foudroyante	{1}{R}		Sang calcinant	$\{R\}\{R\}$
francisco de la constantina della constantina de			Ťak (as ) as	U
Éphémère	С		Éphémère	
La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.			Le Sang calcinant inflige 2 blessures à une créature Quand cette créature meurt ce tour-ci, le Sang calcin	
			inflige 3 blessures au contrôleur de la créature.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Frappe foudroyante	{1}{R}
Éphémère	С
La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Verdict du marteau	{1}{R}
Éphémère	С
Une créature ciblée que vous contrôlez inflige de blessures égal à sa force à une autre créat	

Festivites destructrices (R)	{G}		Epreuve de Nylea	{1}{G}
Éphémère	U		Enchantement : aura	U
Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Les Festivités destructrices infligent 2 blessures au contrôleu de ce permanent.	ır		Enchanter: créature À chaque fois que la créature enchanté un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez cette Quand vous sacrifiez cette aura, cherch bibliothèque jusqu'à deux cartes mettez-les sur le champ de bataille eng- mélangez.	elle a au moins trois e aura. nez dans votre de terrain de base,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Épreuve de Nyléa {1}{G}	Vitesse du messager
Enchantement : aura U	Enchantement : aura
Enchanter : créature À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez cette aura. Quand vous sacrifiez cette aura, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.	Enchanter : créature La créature enchantée a le piétinement et la célérité.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{R}

С

