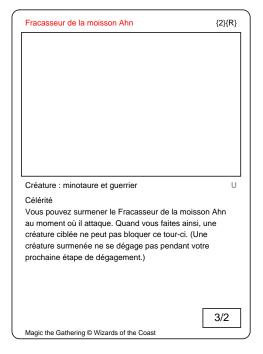
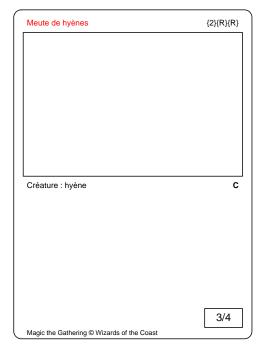
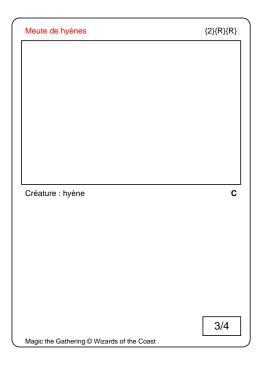
Adepte ouvrevoie	{1}{R}	Fracasseur de la moisson Ahn	(2){R}
Créature : humain et sorcier	С	Créature : minotaure et guerrier	U
{T} : Une créature ciblée de force inférieure ou éga peut pas être bloquée ce tour-ci.		Célérité Vous pouvez surmener le Fracasseur de la moisson A au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2

_		
	Enchevêtreur de la moisson Nef	{1}{R}
	Créature : humain et guerrier	С
	Piétinement Vous pouvez surmener I'Enchevêtreur de la n	noisson
	Nef au moment où il attaque. Quand vous faites ains	si, il
	gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour. (Une créat surmenée ne se dégage pas pendant votre prochain	
	étape de dégagement.)	
	_	
	Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	2/1

Fracasseur de la moisson Ahn	{2}{R}
Créature : minotaure et guerrier	U
Célérité	41
Vous pouvez surmener le Fracasseur de la moisse au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi,	
créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. (Un	
créature surmenée ne se dégage pas pendant vot prochaine étape de dégagement.)	re
prodriante etape de degagement.)	
	3/2
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	





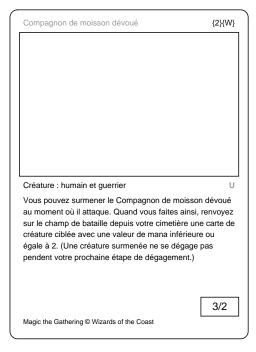


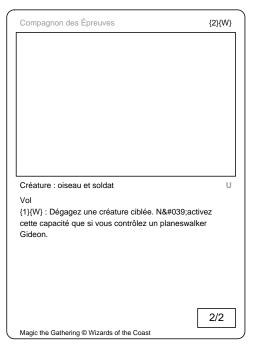
Adepte guidé par la gloire	{1}{W}
Créature : humain et guerrier	R
Vous pouvez surmener I'Adepte	
au moment où il attaque. Quand vous fa	
+1/+3 et acquiert le lien de vie jusqu&#((Une créature surmenée ne se dégage</td><td></td></tr><tr><td>prochaine étape de dégagement.)</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>3/1</td></tr><tr><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td></td></tr></tbody></table>	

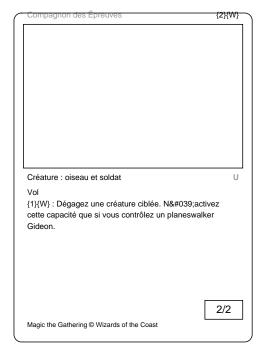
Chat gracieux	{2}{W}	Chat gracieux	{2}{W}
Créature : chat	С	Créature : chat	С
À chaque fois que le Chat gracieux attaque, jusqu'à la fin du tour.	il gagne +1/+1	À chaque fois que le Chat gracieux attaque, il ga jusqu'à la fin du tour.	gne +1/+1
juoqua, 1000, a la lili da toui.		juoqua#000,a ia iiri aa toai.	
	2/2		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chat gracieux	{2}{W}
Créature : chat	С
À chaque fois que le Chat gracieux attaque, il gagne	_
jusqu'à la fin du tour.	, , , , , ,
_	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chat gracieux	{2}{W}
Créature : chat	С
À chaque fois que le Chat gracieu jusqu'à la fin du tour.	ıx attaque, il gagne +1/+1







Compagnon des Épreuves	{2}{W}
Créature : oiseau et soldat	U
Vol {1}{W}: Dégagez une créature ciblée. N& cette capacité que si vous contrôlez un pl Gideon.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Élite de la moisson Tah	{3}{W}
Créature : oiseau et guerrier	С
Vol	
Vous pouvez surmener l'Élite de	
moment où il attaque. Quand vous faites créatures que vous contrôlez gagnent +	
la fin du tour. (Une créature surmenée n	
pendant votre prochaine étape de dégag	
	2/2
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marcheur des rafales	{1}{W}
Créature : humain et sorcier	С.
Vous pouvez surmener le Marcheur des rafales	•
où il attaque. Quand vous faites ainsi, il gagne +	1/+1 et
acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. (Une surmenée ne se dégage pas pendent votre proc	
étape de dégagement.)	ridirio
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marcheur des rafales	{1}{W}
Créature : humain et sorcier	С
Vous pouvez surmener le Marcheur des rafales at où il attaque. Quand vous faites ainsi, il gagne +1/acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. (Une o surmenée ne se dégage pas pendent votre proché étape de dégagement.)	+1 et réature
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Marcheur des rafales	{1}{W}
Créature : humain et sorcier	С
Vous pouvez surmener le Marcheur des raf où il attaque. Quand vous faites ainsi, il gag acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. surmenée ne se dégage pas pendent votre étape de dégagement.)	ne +1/+1 et (Une créature
	2/2

Momie d'entraînement	{3}{W}	Capitaine de moisson honorée {R}{W}
Créature : zombie	С	Créature : humain et guerrier U
Quand la Momie d'entraînement arrive de bataille, dégagez une créature ciblée.	sur le champ	À chaque fois que la Capitaine de moisson honorée attaque, les autres créatures attaquantes gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
	3/3	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_		
ĺ.	Momie d'entraînement	{3}{W}
	Créature : zombie	С
	Quand la Momie d'entraînement arrive sur de bataille, dégagez une créature ciblée.	le champ
		2/2
		3/3
l	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Capitaine de moisson honorée	{R}{W}
Créature : humain et guerrier	U
À chaque fois que la Capitaine de moisson honorée attaque, les autres créatures attaquantes gagnent + jusqu'à la fin du tour.	
Γ	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2

Carrière de pierre	Carrière de pierre
Terrain La Carrière de pierre arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez {R} or {W}. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Terrain U La Carrière de pierre arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez {R} or {W}. Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Carrière de pierre	Carrière de pierre
Terrain U	Terrain U

La Carrière de pierre arrive sur le champ de bataille engagée. {T} : Ajoutez {R} or {W}.

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

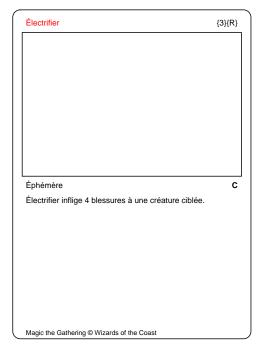
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & 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

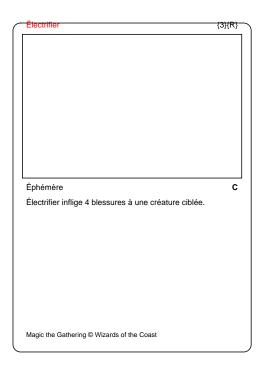
Montagne	Plaine
Terrain de base : montagne C & Amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; a	Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;lt;center>& amp;amp;amp;lt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg& amp;amp;amp;quot;& 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	Plaine
Terrain de hase : montanne	Terrain de base : plaine
Terrain de base : montagne C & Amp;amp;amp;tt;center>& Amp;amp;amp; t;timg width=& Amp;amp;amp;quot;65& Amp;amp;amp;quot; align=& Amp;amp;amp;quot;center& Amp;amp;amp;quot; src=& Amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& Amp;amp;amp;quot;& Amp;amp;amp;amp;amp;gt;& Amp;amp;amp;gt;	Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;lt;center>
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" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

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" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

,	Gideon, parangon de soldat	{4}{W}
	Discourselles If and drive Oidson	
	Planeswalker légendaire : Gideon	М
	{+2}: Dégagez toutes les créatures que vous contrô Ces créatures gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du	
	, , ,	
	{+0}: Jusqu'à la fin du tour, Gideon, parangor soldat devient une créature 5/5 Humain et Soldat av	
	l'indestructible qui est toujours un planeswalke	
	Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être	
	infligées ce tour-ci.	
	{-10} : Les créatures que vous contrôlez gagnent -2	• • • • • • • • • • • • • • • • • • •
	jusqu'à la fin du tour. Engagez toutes les créa Maeiche Gathering es Vizantsofethe Coast	tures
	que res da reference controlent.	





Moment opportun	{1}{W}
Éphémère	С
Le Moment opportun inflige 3 blessures à une créatu attaquante ou bloqueuse ciblée.	ire
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cartouche de zèle	{R}	Epreuve de zèle {2}{R}	ł
Enchantement : aura et cartouche	С	Enchantement U	J
Enchanter : une créature que vous contrôlez Quand le Cartouche de zèle arrive sur le champ de b une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. La créature enchantée gagne +1/+1 et a la célérité.	pataille,	Quand I'Épreuve de zèle arrive sur le champ de bataille, elle inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Quand un cartouche arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, renvoyez I'Épreuve de zèle dans la main de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Cartouche de zèle	{R}
Enchantement : aura et cartouche	С
Enchanter : une créature que vous contrôlez Quand le Cartouche de zèle arrive sur le champ de bat une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. La créature enchantée gagne +1/+1 et a la célérité.	aille,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Épreuve de zèle	{2}{R}
Enchantement	U
Quand I'Épreuve de zèle arrive sur le champ d bataille, elle inflige 3 blessures à n'importe que cible.	
Quand un cartouche arrive sur le champ de bataille s votre contrôle, renvoyez l'Épreuve de zèle dan main de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Épreuve de zèle	{2}{R}		Résolution de Gideon {4	4}{W}
Enchantement Quand I'Épreuve de zèle arrive sur le champ de bataille, elle inflige 3 blessures à n'importe quel cible. Quand un cartouche arrive sur le champ de bataille so votre contrôle, renvoyez I'Épreuve de zèle dans main de son propriétaire.	le		Enchantement Quand la Résolution de Gideon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Gideon, parang de soldat, la révéler et la mettre dans votre main. Si voi cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez. Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.	gon
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Faveur d'Hazoret	{2}{R}
Enchantement	R
Au début du combat pendant votre tour, qu'une créature ciblée que vous +2/+0 et acquière la célérité jusqu' vous faites ainsi, sacrifiez-la au début d étape de fin.	contrôlez gagne 9;à la fin du tour. Si
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Résolution de Gideon	{4}{W}
Enchantement	R
Quand la Résolution de Gideon arrive sur l	•
bataille, vous pouvez chercher dans votre l	
et/ou votre cimetière une carte appelée Gio	
de soldat, la révéler et la mettre dans votre cherchez dans votre bibliothèque de cette	
mélangez.	maniere,
Les créatures que vous contrôlez gagnent	+1/+1.
Marie the Catherine @ Winards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

