Sidar Jabari de Zhalfir	{1}{W}{U}{B}
	_
Créature légendaire : humain et che	valier M
Éminence ? À chaque fois que vous	attaquez avec au
Éminence ? À chaque fois que vous moins un chevalier, si Sidar Jabari d	attaquez avec au e Zhalfir est dans la
Éminence ? À chaque fois que vous moins un chevalier, si Sidar Jabari d zone de commandement ou sur le cl	attaquez avec au e Zhalfir est dans la namp de bataille,
Éminence ? À chaque fois que vous moins un chevalier, si Sidar Jabari d zone de commandement ou sur le cl piochez une carte, puis défaussez-ve	attaquez avec au e Zhalfir est dans la namp de bataille,
Éminence? À chaque fois que vous moins un chevalier, si Sidar Jabari d zone de commandement ou sur le cloiochez une carte, puis défaussez-vovol, initiative	attaquez avec au e Zhalfir est dans la namp de bataille, ous d'une carte.
Éminence ? À chaque fois que vous moins un chevalier, si Sidar Jabari d zone de commandement ou sur le cloiochez une carte, puis défaussez-vovol, initiative À chaque fois que Sidar Jabari infligi	attaquez avec au e Zhalfir est dans la namp de bataille, ous d'une carte. e des blessures de
Créature légendaire : humain et che Éminence ? À chaque fois que vous moins un chevalier, si Sidar Jabari d zone de commandement ou sur le cl piochez une carte, puis défaussez-vo Vol, initiative À chaque fois que Sidar Jabari infliga combat à un joueur, renvoyez sur le carte de créature Chevalier ciblée de carte de créature Chevalier ciblée de	attaquez avec au e Zhalfir est dans la namp de bataille, pus d'une carte. e des blessures de champ de bataille une
Éminence ? À chaque fois que vous moins un chevalier, si Sidar Jabari d zone de commandement ou sur le cl piochez une carte, puis défaussez-vovol, initiative À chaque fois que Sidar Jabari infligocombat à un joueur, renvoyez sur le	attaquez avec au e Zhalfir est dans la namp de bataille, pus d'une carte. e des blessures de champ de bataille une
Éminence ? À chaque fois que vous moins un chevalier, si Sidar Jabari d zone de commandement ou sur le cl piochez une carte, puis défaussez-vovol, initiative À chaque fois que Sidar Jabari infligocombat à un joueur, renvoyez sur le	attaquez avec au e Zhalfir est dans la namp de bataille, ous d'une carte. e des blessures de champ de bataille une spuis votre cimetière. 4/3

Cavalière meurtrière	{1}{B}{B}
Créature : zombie et chevalier	R
Lien de vie	
Quand la Cavalière meurtrière meurt, mettez-l de la bibliothèque de son propriétaire.	a au-dessous
de la bibliotrieque de 3011 proprietaire.	
Fin précipitée {1}{B}{B}	
Éphémère : aventure	
Détruisez une cible, créature ou planeswalker	r. Vous
perdez 2 points de vie. (Puis exilez cette carte	
pouvez lancer la créature plus tard depuis I&#</td><td></td></tr><tr><td>Maria da Carla da Car</td><td>2/3</td></tr><tr><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td></td></tr></tbody></table>	

Cavalerie ensanguinatrice	{2}{B}
Créature : vampire et chevalier	R
Menace, lien de vie À chaque fois qu'un chevalier que vous contro inflige des blessures de combat à un joueur, mettez marqueur +1/+1 sur cette créature et créez un jeton : (C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vi d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez un carte. »)	un Sang. ous
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	2/3

Chevalier putrefondrière	{B}
Créature : zombie et chevalier	U
Contact mortel	
Perspicacité profane {2}{B} Éphémère : aventure	
Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie. (exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus depuis I'exil.)	
1	/1

Faucheur de minuit	{2}{B}	Josu Vess, chevalier liche	{2}{B}{B}
Créature : zombie et chevalier	R	Créature légendaire : zombie et chevalier	R
À chaque fois qu'une créature non-jeton que vi contrôlez meurt, le Faucheur de minuit vous inflige 1 blessure et vous piochez une carte.	ous	Kick {5}{B} (Vous pouvez payer {5}{B} supplémenta moment où vous lancez ce sort.) Menace Quand Josu Vess, chevalier liche arrive sur le chan bataille, s'il a été kické, créez huit jetons de 2/2 noire Zombie et Chevalier avec la menace.	mp de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/5

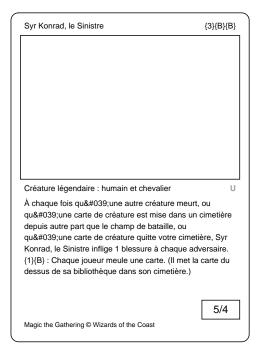
Haakon, plaie de Stromgald	{1}{B}{B}
Créature légendaire : zombie et chevalier	R
Vous pouvez lancer Haakon, plaie de Stromga	
votre cimetière, mais pas depuis une autre zon Tant que Haakon est sur le champ de bataille,	
lancer des cartes de chevalier depuis votre cirr Quand Haakon meurt, vous perdez 2 points de	
Quanta Fladitori mouri, vous peruse 2 pointe de	, vio.
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

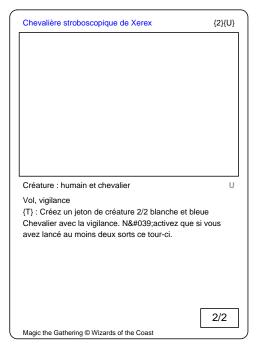
Lancière de Locthwain	{4}{B}
Créature : humain et chevalier	R
Menace À chaque fois qu'un chevalier non-je contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 vous piochez une carte.	
	5/5

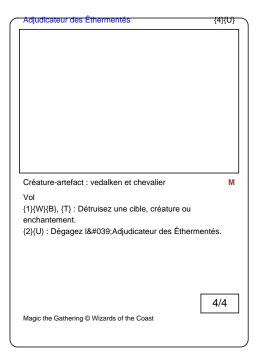
Maître d'épée amoureux	{1}{B}	Porte-étendard de Liliana {2}{E	}
Créature : humain et chevalier		Créature : zombie et chevalier	R
Lien de vie		Flash	
Bonnes grâces {B} Rituel : aventure		Quand le Porte-étendard de Liliana arrive sur le champ de bataille, piochez X cartes, X étant le nombre de créatures qui sont mortes sous votre contrôle ce tour-ci.	
Vous gagnez X points de vie et chaque adversaire points de vie, X étant le nombre de chevaliers que v contrôlez.			
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	2/1	3/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Ordre de Minuit	{1}{B}
	Créature : humain et chevalier	U
	Vol	
	L'Ordre de Minuit ne peut pas bloquer.	
	Altération du destin {1}{B}	
	Rituel : aventure	
	Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre	
	cimetière dans votre main. (Puis exilez cette carte. V	ous
	pouvez lancer la créature plus tard depuis l'ex	il.)
	Г	2/2
	Magic the Cathering @ Wireards of the Coost	2/2
◟	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Porte-étendard de Liliana	{2}{B}
Créature : zombie et chevalier Flash	R
Quand le Porte-étendard de Liliana arriv	ve sur le champ de
bataille, piochez X cartes, X étant le nor qui sont mortes sous votre contrôle ce t	
qui sont montes sous votre controle de t	oui-oi.
	3/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





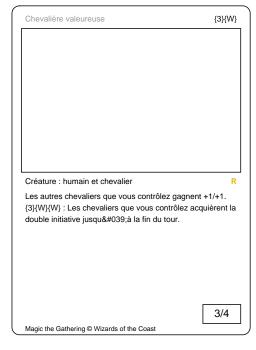


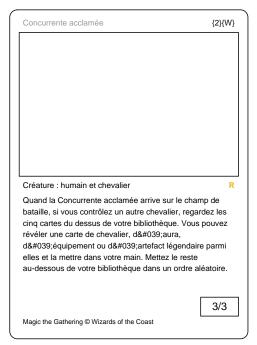
Héraut des sabots piaffants	{3}{U}
Créature : humain et chevalier	R
Équitation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec l'équitation.)	
Les autres chevaliers que vous contrôlez ont	
I'équitation.	
_	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

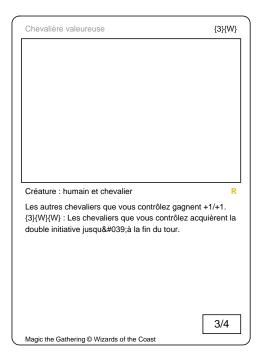
Syr Elenora, la Perspicace	{3}{U}{U}	Archétype de chevalier {1}{W}{W}	
Créature légendaire : humain et chevalier	U	Créature : humain et chevalier R	
La force de Syr Elenora, la Perspicace est ét nombre de cartes dans votre main. Quand Syr Elenora arrive sur le champ de bune carte. Les sorts que vos adversaires lancent qui cit Elenora coûtent {2} de plus à lancer.	ataille, piochez	Initiative Les autres créatures Chevalier que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont I'indestructible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	*/4	2/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

deline, cathare resplendissante	{1}{W}{W}	
réature légendaire : humain et chevalier	R	
igilance		
a force d'Adeline, cathare resplend		
pale au nombre de créatures que vous co chaque fois que vous attaquez, pour cha		
éez un jeton de créature 1/1 blanche Hur		
ngagé et attaquant ce joueur ou un plane		
u'il contrôle.		
	*/4	
agic the Gathering @ Wizards of the Coast		

Chevalier de l'Orchidée blanche	{W}{W}
Créature : humain et chevalier	R
Initiative Quand le Chevalier de I'Orchidée blanc le champ de bataille, si un adversaire contrôle terrains que vous, vous pouvez chercher dans bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur bataille, puis mélanger.	plus de votre







Créature : humain et chevalier R

Vol, vigilance
La force et l'endurance de l'Escadron
d'argentailes sont chacune égales au nombre de
créatures que vous contrôlez.
À chaque fois que l'Escadron d'argentailes
attaque, créez un nombre de jetons de créature 2/2
blanche Chevalier avec la vigilance égal au nombre
d'adversaires que vous avez.

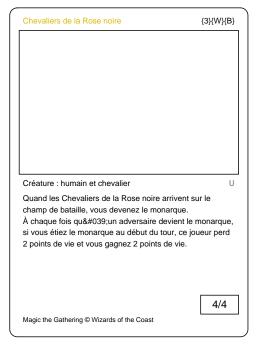
Héroïne de Fortcoutel	{2}{W}{W}
Créature : humain et chevalier	М
Cri de guerre (À chaque fois que cette créa	ture attaque,
chaque autre créature attaquante gagne +1	/+0
jusqu'à la fin du tour.) À chaque fois que l'Héroïne de Fortc	outel attaque.
créez deux jetons de créature 1/1 blanche S	
et attaquants.	
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Aryel, chevalière Vent des vertus	{2}{W}{B}
Créature légendaire : humain et chevalier	R
Vigilance	
{2}{W}, {T}: Créez un jeton de créature 2/2 bla	nche
Chevalier avec la vigilance. {B}, {T}, engagez X chevaliers dégagés que vo	
contrôlez : Détruisez une créature ciblée de for	
ou égale à X.	
-	
	4/4
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	

Arvad le maudit	{3}{W}{B}
Créature légendaire : vampire et chevalier	U
Contact mortel, lien de vie	
Les autres créatures légendaires que vous cont gagnent +2/+2.	trölez
g-g	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0,0

Chevalier cadavérique	{W}{B}
Créature : zombie et chevalier	U
À chaque fois qu'une autre créature arrive	sur le
champ de bataille sous votre contrôle, chaque ac	dversaire
perd 1 point de vie.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chevalier du dernier souffle	{5}{W}{B}
Créature : géant et chevalier	U
{3}, sacrifiez une autre créature non-jeto	•
de créature 1/1 blanche et noire Esprit a Au-delà 3 (Quand cette créature meurt,	
de créature 1/1 blanche et noire Esprit a	•
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



\bigcap	Chevalière des vagues vodaliane	{2}{W}{U}	
	Créature : ondin et chevalier	R	
	À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre ondin et/ou chevalie vous contrôlez.		
		3/3	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Créature : humain et chevalier

Contact mortel
L'endurance du Commandant de Hivermoor est égale au nombre de chevaliers que vous contrôlez. À chaque fois que le Commandant de Hivermoor attaque, un autre chevalier ciblé que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Elenda et Azor	{3}{W}{U}{B}		Lire dans les os	{2}{B}
Créature légendaire : vampire et che	valier et sphinx M		Rituel	С
Vol, parade {2} À chaque fois qu'Elenda et Az pouvez payer {X}{W}{U}{B}. Si vous cartes. Au début de chaque étape de fin, vo points de vie. Si vous faites ainsi, cré jetons de créature 1/1 noire Vampire lien de vie égal au nombre de cartes piochées ce tour-ci.	raites ainsi, piochez X us pouvez payer 4 eez un nombre de et Chevalier avec le		Regard 2, puis piochez deux cartes. de vie. (Pour appliquer regard 2, reg du dessus de votre bibliothèque. Me quel nombre d'entre elles aubibliothèque et le reste, au-dessus, (votre choix.)	ardez les deux cartes attez n'importe dessous de votre
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	<u> </u>	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coas	t

Vona, bouchère de Magan	{3}{W}{B}
Créature légendaire : vampire et chevalier	М
Vigilance, lien de vie	
{T}, payez 7 points de vie : Détruisez un p non-terrain ciblé. N'activez que pen	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vérités douloureuses	{2}{B}
Rituel	R
Convergence ? Vous piochez X cartes et vous perde points de vie, X étant le nombre de couleurs de mans dépensé pour lancer ce sort.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mélodie lointaine {3]	}{U}		Anéantir les puissants {4}	{W}
Rituel	С		Rituel	R
Choisissez un type de créature. Piochez une carte pour chaque permanent de ce type que vous contrôlez.			Détruisez toutes les créatures de force supérieure à la force d'une créature ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Voie de I'énigme	{4}{U}
Rituel	R
Un joueur ciblé pioche quatre cartes.	
Volonté des planeswalkers ? En commençan chaque joueur vote pour transplanement ou c	
transplanement gagne plus de votes, transpla chaos gagne plus de votes ou que les votes	anez-vous. Si
le chaos s'ensuit.	sont a egante,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Promesse de fidélité	{4}{W}
Rituel	R
Chaque joueur met un marqueur « serment » sur une créature qu'il contrôle et sacrifie le reste. Aucu ces créatures ne peut vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez tant qu'elle marqueur « serment » sur elle.	ne de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Désinfection temporelle {2}{W}{W}{U}	Estuaire asphyxié
	Rituel Renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire, puis détruisez toutes les créatures.	Terrain Au moment où I'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'Ile ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, I'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {U} ou {B}.
_	Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	Dépression engioutie	
		Étendues sauvages en évolution

Terrain : île et marais

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

({T}: Ajoutez {U} ou {B}.) La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base. Terrain C
{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



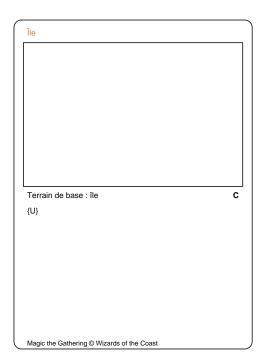






Île		
		l
		l
		l
		l
		l
		l
		l
		l
Terrain de base : île	С	
{U}		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Île prospère	
Terrain	С
L'Île prospère arrive engagée. Au moment où	
elle arrive, choisissez une couleur autre que le bleu. {T}: Ajoutez {U} ou un mana de la couleur choisie.	
(1). Ajoutez (0) ou un mana de la couleur choisie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Immensité terramorphe	
Terrain	С
{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque	е
une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.	
batalile engagee, puis melangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lacis luminombre		Marais
Terrain Au moment où le Lacis luminombre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis luminombre arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.		Terrain de base : marais C {B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Lande prospère		Marais

Terrain

Ce terrain arrive engagé. Au moment où il arrive, choisissez une couleur autre que le noir. {T}: Ajoutez {B} ou un mana de la couleur choisie.

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		(B)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Moroio		Marágago do Pojuko

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marécage de Bojuka
Terrain C
Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
{T}: Ajoutez {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire	Plaine
Terrain Ce terrain arrive engagé. {T): Ajoutez {C}. {2}, {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.	Terrain de base : plaine C & Amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; a
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine & 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;quot;src=& amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;	Terrain de base : plaine & amp;amp;amp;lt;center> <img align="enter" and;amp;amp;amp;quot;and;amp;amp;amp;quot;&it="" center""&<="" center&it="" td="" width="65"/>
p;amp;amp;gt; Magic the Gathering © Wizards of the Coast	p;amp;amp;gt; 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> p;amp;amp;gt;	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	Prairie ruisselante
Terrain de base : plaine C & De la comp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; a	Terrain : plaine et île ({T} : Ajoutez {W} ou {U}.) La Prairie ruisselante arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Prairie prospère	Sanctuaire ésotérique

Terrain

La Prairie prospère arrive engagée. Au moment où elle arrive, choisissez une couleur autre que le blanc. {T}: Ajoutez {W} ou un mana de la couleur choisie.

Temple de l'illumination	Temple de la tromperie
Terrain R Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, regard 1. {T}: Ajoutez {W} ou {U}.	Terrain Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.) {T}: Ajoutez {U} ou {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Temple de la fausse divinité	Temple du silence
Terrain (T): Ajoutez {C}(C). N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.	Terrain Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.) {T}: Ajoutez {W}; ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement	Ville portuaire
Terrain C {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.	Terrain Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez {W} ou {U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Verger exotique	Voie de I'Ascendance

Terrain

{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain que votre adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain C

La Voie de I' Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de I' identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Anneau solaire	{1}	Cachet d'Orzhov	2}
Artefact	R	Artefact	U
{T}: Ajoutez {C}{C}.		{1}, {T}: Ajoutez {W}{B}.	
()			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bannière du vainqueur	{5}
Artefact	R
Au moment où la Bannière du vainqueur arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnen +1/+1. À chaque fois que vous lancez un sort de créature du ty	
Mapic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Cachet d'ésotérisme	{2}
Artefact	R
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l&amp;#039;identité couleur de votre commandant.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cor du héraut	3}	Épée sigillée de Valéron {	3}
			3} R
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Elixir de sanie	{4}
Artefact	R
Si vous deviez lancer au moins un dé planaire, à la lancez ce nombre de dés planaires plus un et ignore	
de ces dés.	ez un
{T}: Ajoutez {C}{C}.	

Lithoforce fracturée	{2}
Artefact	С
 {T}: Ajoutez {C}. {T}: Lancez le dé planaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. 	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pierre de Guermont	{2}		Sphère du commandant	{3}
Artefact	U		Artefact	c
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.			{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pierre de I'esprit	{2}
Artefact	U
{T}: Ajoutez {C}.	
{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.	
carte.	

_		
	Sphère du commandant	{3}
	Artefact	С
	{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Maillet des forts célestes	{2}{W}		Extraction du lendemain	{X}{U}{U}
Artefact : équipement	R		Éphémère	R
Quand le Maillet des forts célestes arrive sur le bataille, attachez-le à une créature ciblée que v contrôlez. La créature équipée gagne +2/+2 et a le vol et l'initiative. Équipement {2}{W}{W}	vous		Piochez X cartes, puis défaussez-vous carte.	d'une
Magic the Gathering © Wizards of the Coast) (Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Manteau du conjurateur	{1}{W
Artefact : équipement	F
La créature équipée gagne +1/+1 et a la vigilanc À chaque fois que la créature équipée attaque, re les six cartes du dessus de votre bibliothèque. V	egardez
pouvez révéler une carte qui partage un type de	votre
pouvez révéler une carte qui partage un type de avec cette créature parmi elles et la mettre dans	
pouvez révéler une carte qui partage un type de	

Chemin vers I'exil	{W}
Éphémère	М
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut che	
dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, l sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.	a mettre
sur le champ de batalile engagee, puis melanger.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Formation inébranlable {2	2}{W}		Retour au pays	{W}
Éphémère	R		Éphémère	U
Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Addenda ? Si vous avez lancé ce sort pendant votre pl principale, mettez un marqueur +1/+1 sur chacune de créatures et elles acquièrent la vigilance jusqu'à fin du tour.	ces		Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rendre à la poussière	{2}{W}{W
Éphémère	l
Exilez une cible, artefact ou enchanteme lancé ce sort pendant votre phase princip exiler jusqu'à une autre cible, artefenchantement.	oale, vous pouvez

Suppression d'étincelle	{W}{B}
Éphémère	U
Exilez un permanent ciblé avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

′	Alliance chevaleresque	{1}{W}
	Enchantement	R
	À chaque fois que vous attaquez avec au moins deu créatures, piochez une carte.	x
	{2}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jet créature 2/2 blanche et bleue Chevalier avec la vigila	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charge des chevaliers	{1}{W}{B}
Enchantement	R
À chaque fois qu'un cheval	•
attaque, chaque adversaire perd gagnez 1 point de vie.	1 point de vie et vous
{6}{W}{B}, sacrifiez la Charge des	,
sur le champ de bataille toutes les Chevalier de votre cimetière.	s cartes de creature