Assaillant soufflecape	{3}{W}	Busard soufflecape	{1}{W}{W}
Créature : oiseau et soldat	U	Créature : oiseau et soldat	С
Vol À chaque fois que l'Assaillant soufflecape devient b vous pouvez le dégager et le retirer du combat.		Vol À chaque fois que le Busard soufflecape devier vous pouvez le dégager et le retirer du combat.	
Maria the Catherine @ Winards of the Coast	2/3	Marie the Cothodox @ Winsule of the Coost	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Assaillant soufflecape	{3}{W}
	Créature : oiseau et soldat	U
	Vol À chaque fois que l'Assaillant soufflecape devient ble vous pouvez le dégager et le retirer du combat.	oqué,
		2/3
L	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature : oiseau et soldat	C
Vol	doviont bloqué
À chaque fois que le Busard soufflecape vous pouvez le dégager et le retirer du co	
	2/2

Chef de guerre daru	{2}{W}{W}	Chef	de guerre daru {2}{W}{W	}
				7
Créature : humain et soldat	U	Créat	ture : humain et soldat	J
Les sorts de soldats que vous lancez coûte à lancer.	ent {1} de moins	Les si à lanc	sorts de soldats que vous lancez coûtent {1} de moins acer.	
Les créatures Soldat que vous contrôlez ga	agnent +1/+2.	Les ci	créatures Soldat que vous contrôlez gagnent +1/+2.	
				_
	1/1		1/1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic:	the Gathering © Wizards of the Coast	_

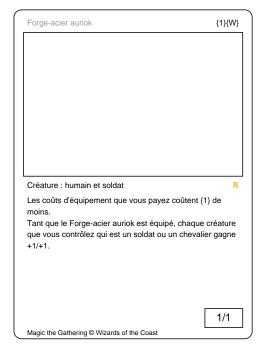
Chef de guerre daru	{2}{W}{W}
Créature : humain et soldat	U
Les sorts de soldats que vous lancez coûter à lancer.	nt {1} de moins
Les créatures Soldat que vous contrôlez ga	gnent +1/+2.
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

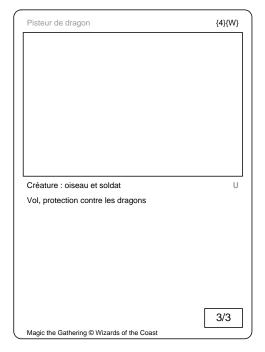
Chef de guerre daru	{2}{W}{W}
Créature : humain et soldat	U
Les sorts de soldats que vous lancez à lancer.	_
Les créatures Soldat que vous contrô	lez gagnent +1/+2.

Écrabouilleur aux poings de fer	{4}{W}	Éperonneur assaillant	{4}{W}{W}
Créature : humain et soldat	U	Créature : oiseau et soldat	U
L'Écrabouilleur aux poings de fer peut bloqu quel nombre de créatures. Mue {3}{W} (Vous pouvez lancer cette carte comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez le désirez pour son coût de mue.)	face cachée	Vol {1}: L'Éperonneur assaillant perd tour. Provocation	le vol jusqu'à la fin du
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	2/4	Magic the Gathering © Wizards of the C	2/6

Écrabouilleur aux poings de fer	{4}{W}
Créature : humain et soldat	U
L'Écrabouilleur aux poings de fer peut bloqu quel nombre de créatures.	er n'importe
Mue {3}{W} (Vous pouvez lancer cette carte	
comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez le désirez pour son coût de mue.)	z-la quand vous
,	
	2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/4

Éperonneur assaillant	{4}{W}{W}
Créature : oiseau et soldat	U
Vol {1}: L'Éperonneur assaillant perd le vo	ol jusqu'à la fin du
tour.	
Provocation	
	2/6





Forge-acier auriok

Créature: humain et soldat

R

Les coûts d'équipement que vous payez coûtent {1} de moins.

Tant que le Forge-acier auriok est équipé, chaque créature que vous contrôlez qui est un soldat ou un chevalier gagne +1/+1.

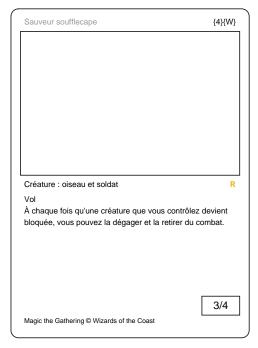
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

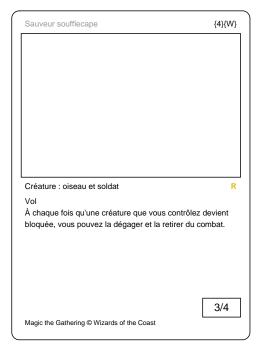
Pisteur de dragon

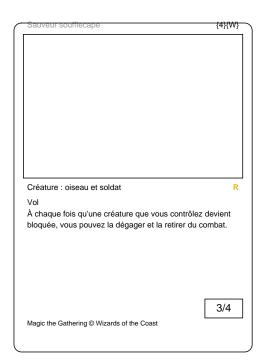
(4){W}

Créature : oiseau et soldat

Vol, protection contre les dragons







Sauveur soufflecape	{4}{W}
Créature : oiseau et soldat	R
voi À chaque fois qu'une créature que vous cor	ntrôlez devient
oloquée, vous pouvez la dégager et la retire	er du combat.
	3/4
	3/4

Ancienne tanière	Ancienne tanière
Terrain-artefact C {T}: Ajoutez {W}.	Terrain-artefact C {T}: Ajoutez {W}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Ancienne tanière	Ancienne tanière

С

Terrain-artefact

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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







Armure d'Urza	{6 }		Cape de frémisoie	{3}
Artefact	R		Artefact : équipement	U
Si une source devait vous infliger des blessures, préven 1 de ces blessures.	ez		La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.) Équipement {2}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

R
, prévenez

Artefact : équipement La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.) Équipement {2}	{3}
La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)	
La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)	
La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)	
La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)	
La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)	
La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)	
linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)	U
Equipolitin (2)	

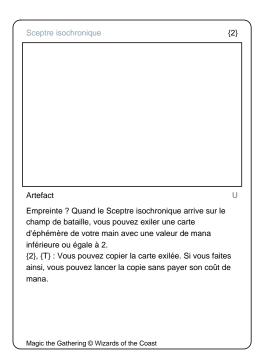
0 11 11		
Cornes d'attaque de vorrac	{2}	Marteau de guerre loxodon {3}
Artefact : équipement		Artefact : équipement R
La créature équipée a le piétinement et elle ne peut pas être bloquée par plus d'une créature. Équipement {1}		La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie. Équipement {3}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Cornes d'attaque de vorrac	{2}	Marteau de guerre loxodon {3}

Cornes d'attaque de vorrac	{2}
Artefact : équipement	С
La créature équipée a le piétinement et elle ne peut pas	
être bloquée par plus d'une créature.	
Équipement {1}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathering & Mizarus of the Coast	

Marteau de guerre loxodon	{3}
Artefact : équipement	R
La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et lien de vie.	le
Équipement {3}	
, , , , , ,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sceptre isochronique	{2}
Artefact	U
Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arr	ive sur le
champ de bataille, vous pouvez exiler une carte	e
d'éphémère de votre main avec une valeur de r inférieure ou égale à 2.	mana
{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si	vous faites
ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer s	on coût de
mana.	

Fétiche de piété	{VV}
Éphémère	С
•	C
Choisissez l'un ? ? Détruisez l'aura ciblée attachée à une créature.	
? La créature soldat ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fir	du
tour.	· uu
? Les créatures que vous contrôlez acquièrent la vigi	ilance
jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Fétiche de plété	{₩}
Éphémère	
Choisissez l'un ?	C
 ? Détruisez l'aura ciblée attachée à une créature. ? La créature soldat ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du 	
tour. ? Les créatures que vous contrôlez acquièrent la vigiland jusqu'à la fin du tour.	ce
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cause des justes	{3}{W}{W}	Couronne de respect {1}{W}
Enchantement	U	Enchantement : aura C
À chaque fois qu'une créature attaque, vou de vie.	us gagnez 1 point	Enchanter : créature La créature enchantée a la protection contre le noir et contre le rouge. Sacrifiez la Couronne de respect : La créature enchantée et les autres créatures partageant un type de créature avec elle gagnent la protection contre le noir et contre le rouge jusqu'à la fin du tour.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cause des justes {	3}{W}{W}
Enchantement	U
À chaque fois qu'une créature attaque, vous gagne de vie.	ez 1 point
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Couronne de respect	{1}{W}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	C
La créature enchantée a la protection contre le contre le rouge.	noir et
Sacrifiez la Couronne de respect : La créature e	
et les autres créatures partageant un type de cr elle gagnent la protection contre le noir et contre	
jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Écailles du dragon	{1}{W}	Sceau de l'Aube nouvelle {3}{	W}
Enchantement : aura Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+2 et a la vigilar Quand une créature avec une valeur de mana si ou égale à 6 arrive sur le champ de bataille, vous renvoyer les Écailles du dragon depuis votre cim- le champ de bataille attachées à cette créature.	upérieure s pouvez	Enchantement À chaque fois qu'une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {1}{W}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans vot main.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	Éguillan du dragan	(4)(\0)
	Ecalles du dragon	{1}{vv}
	Enchantement : aura	
	Enchanter : créature	
	La créature enchantée gagne +1/+2 et a la vigilance).
	Quand une créature avec une valeur de mana supé	rieure
	ou égale à 6 arrive sur le champ de bataille, vous po	
	renvoyer les Écailles du dragon depuis votre cimetiè le champ de bataille attachées à cette créature.	ere sur
	le champ de bataille attachées à cette créature.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
ı		

•	
Sceau de l'Aube nouvelle	{3}{W}
Enchantement	R
À chaque fois qu'une créature est mise dans votre	
cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez p	ayer
{1}{W}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans	s votre
main.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

