

Béhémoth fanal

Créature: bête

C

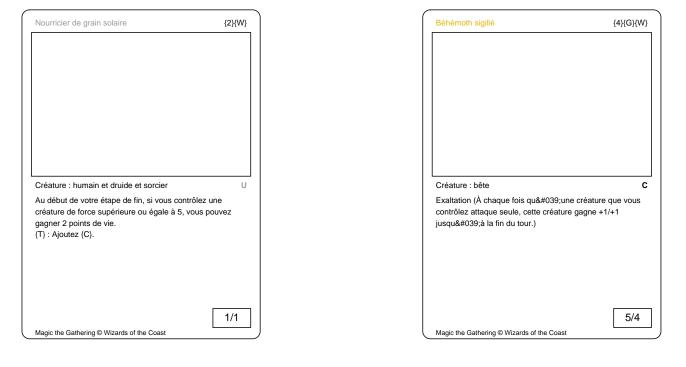
{1}: Une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5 acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Créature : elfe et clerc

C {1}{W}, {T} : Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures qui devraient être infligées à une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

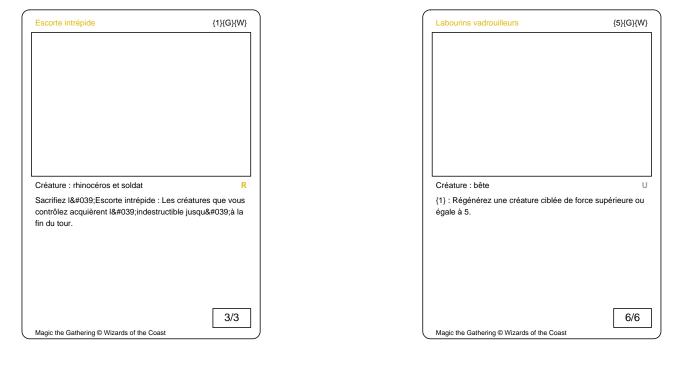


Denderson reself	(6),040
Bandemage qasali	{G}{W}
Créature : chat et sorcier	С
Exaltation (À chaque fois qu'une cré	
contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 ju	usqu'à la
fin du tour.) {1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruis	sez une cible
artefact ou enchantement.	, oz a 10 01010,
	2/2

Chevalier de la Nouvelle Alara {2}{G}{W}

Créature : humain et chevalier R

Chaque autre créature multicolore que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chacune de ses couleurs.



Guivre conscrite

Créature : guivre

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

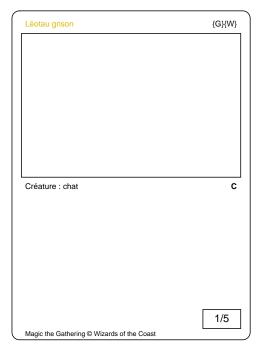
Léotau grison

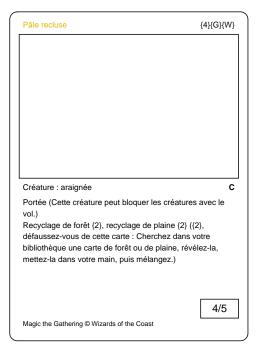
(G){W}

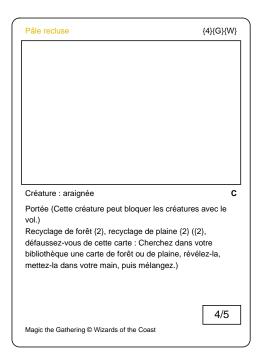
Créature : chat

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Rituel

C

Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excommunication	{2}{W}		Rayons solaires captifs	{2}{G}{W}
Rituel	С		Rituel	С
Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibl son propriétaire.	iothèque de		Cascade (Quand vous lancez ce sort, exil dessus de votre bibliothèque jusqu' exiliez une carte non-terrain d'un co pouvez la lancer sans payer son coût de r cartes exilées au-dessous de votre biblioti ordre aléatoire.) Vous gagnez 4 points de vie.	à ce que vous oût inférieur. Vous mana. Mettez les
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Espoir renaissant	{G}{W}
Rituel	U
Renvoyez une carte multicolore ciblée depuis votre cimetière dans votre main.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

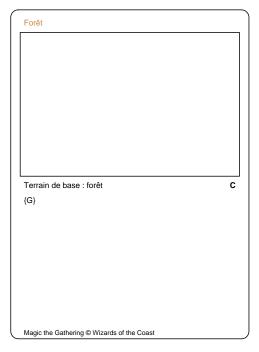
Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







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



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

С
otre bibliothèque ır le champ de

Immensité terramorphe	Plaine
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.	Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;gt;& 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;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
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 <img align="&" amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;<="" amp;amp;amp;quot;="" amp;amp;amp;quot;&="" amp;amp;amp;quot;65&="" amp;amp;amp;quot;center&="" amp;amp;amp;quot;graph="" amp;amp;amp;quot;src="&" bigw.jpg&="" manas="" td="" width="&"/> <td>Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;tl;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;quot;& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;</td>	Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;tl;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;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

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		Bénédiction de sigille {G}{	(W)
Terrain de base : plaine C		Éphémère	U
<center>& ilt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& amp;quot;></center>		Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vou contrôlez gagne +3/+3 et les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.	S
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Chemin vers I'exil {W}		Émergence puissante {2}-	{G}

Chemin vers I'exil	{VV}
Éphémère	М
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut dans sa bibliothèque une carte de terrain de bas sur le champ de bataille engagée, puis mélange	se, la mettre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Émergence puissante	{2}{G}
Enchantement	U
À chaque fois qu'une créature de force supérie ou égale à 5 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre deux marqueurs +1/+1 selle.	Э

Sigille des dieux nayens	{1}{G}{W}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +1/+1 pour	chaque créature
que vous contrôlez. Recyclage {GW} ({GW}, défaussez-vous controller.	le cette carte :
Piochez une carte.)	to conto carto .
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	