

Créature : gobelin et soldat

Célérité

Bataillon ? À chaque fois que le Loyaliste de la Légion et au moins deux autres créatures attaquent, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative et le piétinement jusqu'à la fin du tour et elles ne peuvent pas être bloquées par des jetons de créature ce tour-ci.

Norin le circonspect	{R}	Norin le circonspect	{R}
Créature légendaire : humain et guerrier	R	Créature légendaire : humain et guerrier	R
Quand un joueur lance un sort ou qu'une créature attaque, exilez Norin le circonspect. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.		Quand un joueur lance un sort ou qu'une créature attaque, exilez Norin le circonspect. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire a début de la prochaine étape de fin.	
2/	/1	2/	′ 1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Norin le circonspect	{R}
Créature légendaire : humain et guerrier	R
Quand un joueur lance un sort ou qu'une cre attaque, exilez Norin le circonspect. Renvoyez-le s	
champ de bataille sous le contrôle de son propriéta	
début de la prochaine étape de fin.	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{R}

Purphoros, dieu des Forges	{3}{R}	Frère de bande d'Ajani {1}{V
Créature-enchantement légendaire : dieu Indestructible Tant que votre dévotion au rouge est inférieure à cinq Purphoros n'est pas une créature. À chaque fois qu'une autre créature arrive sur champ de bataille sous votre contrôle, Purphoros infliblessures à chaque adversaire. {2}{R} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1, jusqu'à la fin du tour.	le ge 2	Créature : chat et soldat À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	6/5	Manic the Gathering @ Wizards of the Coast

Purphoros, dieu des Forges	{3}{R}	Frère de bande d'Ajani	{1}{\
Créature-enchantement légendaire : dieu	M	Créature : chat et soldat	
Indestructible Tant que votre dévotion au rouge est inféri Purphoros n'est pas une créature. À chaque fois qu'une autre créature champ de bataille sous votre contrôle, Pur blessures à chaque adversaire. {2}{R}: Les créatures que vous contrôlez q jusqu'à la fin du tour.	arrive sur le phoros inflige 2	À chaque fois que vous gagnez des points de vi un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d�:	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	6/5	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

 $\{1\}\{W\}$

U

2/2

{1}{W}

Frère de bande d'Ajani	{1}{W}	Garde des âmes	{W}
Créature : chat et soldat	U	Créature : humain et clerc	С
À chaque fois que vous gagnez des points	s de vie, mettez	À chaque fois qu'une autre créa	
un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande		champ de bataille, vous gagnez 1 poir	
	2/2		1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Frère de bande d'Ajani	{1}{W}
	Créature : chat et soldat	U
	À chaque fois que vous gagnez des points de vie un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d	
	uit marqueur + 1/+1 sur le Freie de bande d	e,Ajani.
		2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	212
◟	wayic the Gathering & wizards of the Coast	

Garde des âmes	{W}
Créature : humain et clerc	С
À chaque fois qu'une autre créature arrive si champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.	ur le
[1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Garde des âmes	{W}		Mentor des humbles	{2}{W}
Créature : humain et clerc	С		Créature : humain et soldat	R
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur l champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.	е		À chaque fois qu'une autre créature avec une f inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites a piochez une carte.	sous
	1/1			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

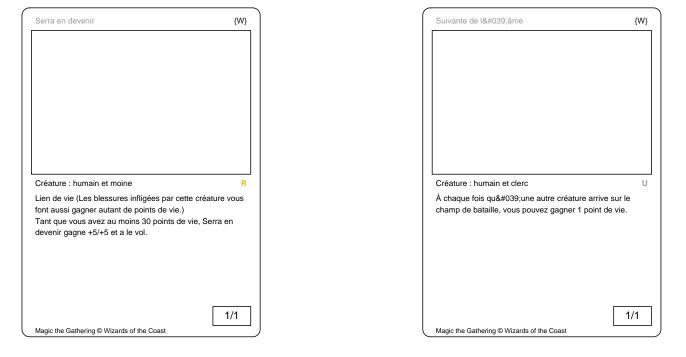
Mentor des humbles	{2}{W
Créature : humain et soldat	F
À chaque fois qu'une autre créa inférieure ou égale à 2 arrive sur le ch votre contrôle, vous pouvez payer {1}. piochez une carte.	amp de bataille sous
	2/2

Prêtresse de suture	{1}{W}
Créature : phyrexian et clerc	С
À chaque fois qu'une autre créature	
champ de bataille sous votre contrôle, vou 1 point de vie.	ıs pouvez gagner
À chaque fois qu'une autre créature	
champ de bataille sous le contrôle d' vous pouvez faire que ce joueur perde 1 p	
read pourez raire que de jeucur perde r p	onit do vioi

Prêtresse de suture	{1}{W}	Prêtresse de suture {1}{W}
Créature : phyrexian et clerc		Créature : phyrexian et clerc C
À chaque fois qu'une autre créature arrive champ de bataille sous votre contrôle, vous pouv 1 point de vie. À chaque fois qu'une autre créature arrive champ de bataille sous le contrôle d'un ad vous pouvez faire que ce joueur perde 1 point de	vez gagner s sur le dversaire,	À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 1 point de vie. À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez faire que ce joueur perde 1 point de vie.
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	1/1	1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de suture	{1}{W}
Créature : phyrexian et clerc	С
À chaque fois qu'une autre créature arrive s	
champ de bataille sous votre contrôle, vous pouve 1 point de vie.	z gagner
À chaque fois qu'une autre créature arrive s	
champ de bataille sous le contrôle d'un adv vous pouvez faire que ce joueur perde 1 point de v	
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	1/1

Serra en devenir	{W}
Créature : humain et moine	R
Lien de vie (Les blessures infligées	
font aussi gagner autant de points d Tant que vous avez au moins 30 poi	,
devenir gagne +5/+5 et a le vol.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	st .



\bigcap	Serra en devenir	{W}
	Créature : humain et moine	R
	Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature v font aussi gagner autant de points de vie.)	
	Tant que vous avez au moins 30 points de vie, Serra el devenir gagne +5/+5 et a le vol.	n
	1	/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Suivante de I'âme	{W}
Créature : humain et clerc	U
À chaque fois qu'une autre créatur champ de bataille, vous pouvez gagner 1	

Suivante de I'âme	{W}	Fonderie sacrée
Créature : humain et clerc	U	Terrain : montagne et plaine
À chaque fois qu'une autre créature arrive su champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de v		Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le
		faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.
_		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
magic the Sathering & Wizards of the Coast		magic the duticing a wizards of the dods.
Fonderie sacrée		Fonderie sacrée
Tondono adores		1 ondone sacres

Terrain : montagne et plaine R
Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain : montagne et plaine R
Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée	Mesa aride
Terrain : montagne et plaine Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.	Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Mesa aride	Mesa aride
Terrain R {T), payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez	Terrain R {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez
dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride	Montagne
Terrain (T), payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	Terrain de base : montagne C & montagne & C & montagne & C & montagne & C & montagne; lt; img width=& mp; amp; amp; quot; 65& amp; amp; amp; quot; align=& mp; amp; amp; quot; center & 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 & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;quot; align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	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;65"="" amp;amp;amp;quot;center&="" amp;amp;amp;quot;graph="" bigw.jpg&="" manas="" src="&" td="" width="&"/>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

	Plaine
	Terrain de base : plaine C
	<center>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>p;amp;amp;gt;</center>
)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	Prairie rocailleuse
	Terrain R {T): Ajoutez {C}. {WR}, {T}: Ajoutez {R}{R}, {R}{W} ou {W}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie rocailleuse	Rectorat du haut des falaises
Terrain R	Terrain R
{T}: Ajoutez {C}. {WR}, {T}: Ajoutez {R}{R}, {R}{W} ou {W}{W}.	Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
(my, (i) . Ayoung [ryfry, fryfry] ou fryfry.	T): Ajoutez (R) ou (W).
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Prairie rocailleuse	Rectorat du haut des falaises

Rectorat du haut des falaises)
Terrain	R	
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez		
une montagne ou une plaine. {T}: Ajoutez {R} ou {W}.		
(1) 1.790002 (15) 00 (17).		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		ر

Chambre de Genèse	{2}			Chambre de Genèse {2
Artefact	U		'	Artefact
À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive su champ de bataille, si la Chambre de genèse est dégagé le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.				À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille, si la Chambre de genèse est dégagée, le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast				Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Chambre de Genèse	{2}			Chambre de Genèse {2
		1	1	

,	Chambre de Genèse	{2}
	Artefact	U
	À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur champ de bataille, si la Chambre de genèse est dégagée le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chambre de Genèse	{2}
Artefact	U
À chaque fois qu'une créature non-jeton arri champ de bataille, si la Chambre de genèse est dé le contrôleur de cette créature crée un jeton de	
créature-artefact 1/1 incolore Myr.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Foudre	{R}		Foudre	{R}
Éphémère	М		Éphémère	M
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe cible.	quelle		La Foudre inflige 3 blessures à n'importe que cible.	lle
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

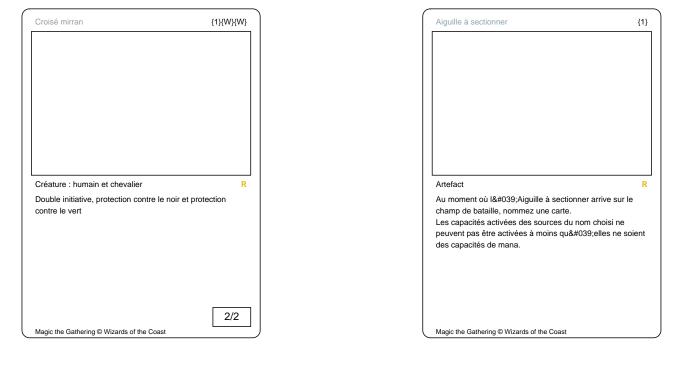
Foudre	{R}
Éphémère	M
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe cible.	quelle
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Foudre	{R}
Éphémère	М
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe cible.	quelle
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Hélice d'éclairs	{R}{W}	Hélice d'éclairs	{R}{W}
Éphémère	U	Éphémère	U
L'Hélice d'éclairs inflige 3 b	lessures à	L'Hélice d'éclair	s inflige 3 blessures à
n'importe quelle cible et vous gagi	nez 3 points de vie.	n'importe quelle cible e	et vous gagnez 3 points de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of	the Coast

_		
	Hélice d'éclairs	{R}{W}
	Éphémère	U
	L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points	de vie.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hélice d'éclairs	{R}{W}
Éphémère	U
L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points	de vie.



Croisé mirran	{1}{W}{W}
Créature : humain et chevalier	R
Double initiative, protection contre le contre le vert	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

R
nt
r

Paume déflectrice	$\{R\}\{W\}$	Usure // Déchiqueture {1}{R}
Éphémère	R	Éphémère
La prochaine fois qu'une source de votre	e choix	Détruisez un artefact ciblé.
devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, pr		
blessures. Si des blessures sont prévenues de manière, la Paume déflectrice inflige autant de		Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)
au contrôleur de cette source.	bicoodico	carte depais voite main.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paume déflectrice	{R}{W}	Usure // Déchiqueture
Éphémère La prochaine fois qu'une source devrait vous infliger des blessures ce blessures. Si des blessures sont prévimanière, la Paume déflectrice inflige a au contrôleur de cette source.	tour-ci, prévenez ces enues de cette	Éphémère Détruisez un artefact ciblé. Fusion (Vous pouvez lancer carte depuis votre main.)
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of

Usure // Déchiqueture	{1}{R}		Ligne ley de vertu {2}{W}{W}
Éphémère	U		Enchantement R
Détruisez un artefact ciblé. Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés carte depuis votre main.)	de cette		Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie. Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Ligne ley de vertu	{2}{W}{W}		Ligne ley de vertu {2}{W}{W}

Ligne ley de vertu	{2}{W}{W}
	_
Enchantement	R
Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de pouvez l'avoir sur le champ de bataille au la partie.	
Vous avez la défense talismanique (Vous ne po	
être la cible de sorts ou de capacités que vos a contrôlent.)	dversaires
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lighte ley de verta	(2)(**)(**)
Fachantana	
Enchantement Si la Ligne ley de vertu est dans votre main opouvez l'avoir sur le champ de bataille la partie.	
Vous avez la défense talismanique (Vous ne être la cible de sorts ou de capacités que vo contrôlent.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ligne ley de vertu	{2}{W}{W}
Enchantement	R
Si la Ligne ley de vertu est dans vo	otre main de départ, vous
pouvez I'avoir sur le champ	de bataille au début de
la partie. Vous avez la défense talismanique	(Vous ne nouvez nas
être la cible de sorts ou de capacit	
contrôlent.)	
Martin College College	
Magic the Gathering © Wizards of the Co	asi

Roue du soleil et de la lune	{GW}{GW}
Enchantement : aura	R
Enchantement : aura	K
Si une carte devait être mise dans le cenchanté depuis n'importe où,	
révélée et mise au-dessous de la bibli à la place.	othèque de ce joueur
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Enchantement : aura	R
Enchanter : joueur	
Si une carte devait être mise dans le cimetière du joueu	ır
enchanté depuis n'importe où, cette carte est	
révélée et mise au-dessous de la bibliothèque de ce jou	ueur
à la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	