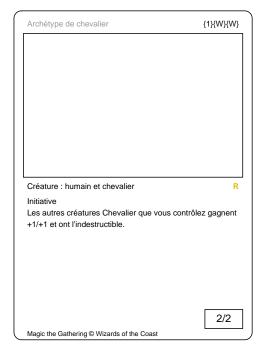


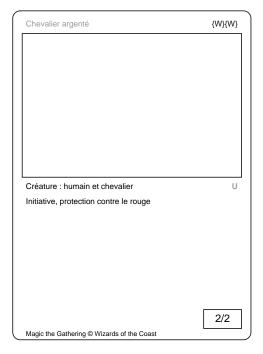
Héros du Contrefort d'Oxid	{2}{R}{R}
Créature : humain et chevalier	М
Célérité Cri de guerre (À chaque fois que cette cre chaque autre créature attaquante gagne	
fin du tour \	
fin du tour.) À chaque fois que le Héros du Contrefort les créatures de force inférieure ou égale pas bloquer ce tour-ci.	
À chaque fois que le Héros du Contrefort les créatures de force inférieure ou égale	

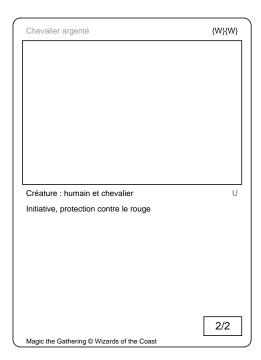
Héros du Contrefort d'Oxid	{2}{R}{R}	Archétype de chevalier	{1}{W}{W}
Créature : humain et chevalier	M	Créature : humain et chevalier	R
Célérité Cri de guerre (À chaque fois que cette créatu chaque autre créature attaquante gagne +1/+ fin du tour.) À chaque fois que le Héros du Contrefort d'O les créatures de force inférieure ou égale à 1 pas bloquer ce tour-ci.	0 jusqu'à la xid attaque,	Initiative Les autres créatures Chevalier que vo +1/+1 et ont l'indestructible.	ous contrôlez gagnent
	4/2		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		-	

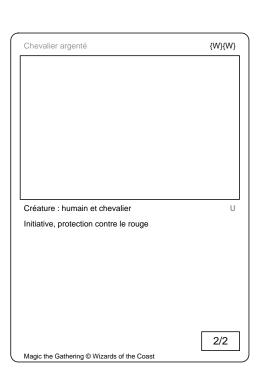
Archétype de chevalier	{1}{W}{W}
Créature : humain et chevalier	R
Initiative	
Les autres créatures Chevalier que v +1/+1 et ont l'indestructible.	ous contrôlez gagnent
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	

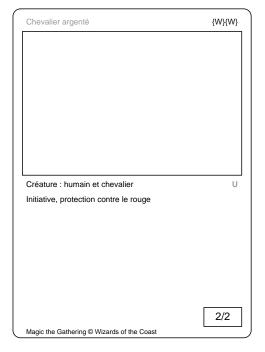
Archétype de chevalier	{1}{W}{W}
0// 1 1 1 1	
Créature : humain et chevalier Initiative	R
Les autres créatures Chevalier que vou +1/+1 et ont l'indestructible.	s contrôlez gagnent
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

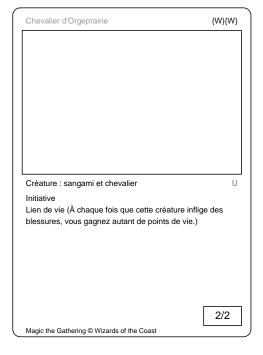


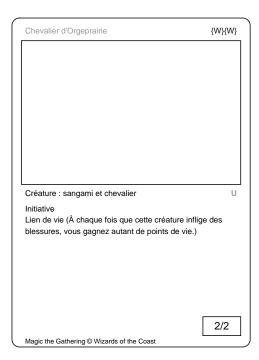












Chevalier d'Orgeprairie	{W}{W}
Créature : sangami et chevalier	U
Initiative	o o
Lien de vie (À chaque fois que cette c blessures, vous gagnez autant de poir	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Paladin tueur de perfides	{1}{W}{W}		Pyroclasme {1	}{R}
Créature : humain et chevalier	R		Rituel	U
Initiative (Cette créature inflige des blessus avant les créatures sans l'initiative.) Lien de vie (Les blessures infligées par ce font aussi gagner autant de points de vie.) Le Paladin tueur de perfides ne peut pas sorts noirs ou rouges que vos adversaires	ette créature vous) être la cible de		Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Paladin tueur de perfides	{1}{W}{W}
Créature : humain et chevalier	R
Initiative (Cette créature inflige des blessures de	combat
avant les créatures sans l'initiative.) Lien de vie (Les blessures infligées par cette cré	ature vous
font aussi gagner autant de points de vie.) Le Paladin tueur de perfides ne peut pas être la	cible de
sorts noirs ou rouges que vos adversaires contrô	
	2/2
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Pyroclasme

{1}{R}

Rituel

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Tempête de scories {1}{F	t}{R}		Tempête de scories {1}{F	R}{R}
Rituel	R		Rituel	R
Choisissez l'un ? ? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque créature. ? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque joueur.			Choisissez l'un ? ? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque créature. ? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque joueur.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

(
Tempête de scories {1	}{R}{R}
Rituel	R
Choisissez l'un ? ? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque	
créature.	-
? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque	<u>.</u>
joueur.	-
,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Voic lancinante	{1}{R}
Rituel	С
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte. Piochez deux cartes.	
Tionioz dedix cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Voic lancinante {	1}{R}		Jour de condamnation	{2}{W}{W}
Rituel			Rituel	R
	C			K
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.			Détruisez toutes les créatures.	
Piochez deux cartes.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		•		

Voic lancinante	{1}{R}	
Rituel	C	
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.		
Piochez deux cartes.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Jour de condamnation	{2}{W}{W}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures.	

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
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







Rectorat du haut des falaises	Rectorat du haut des falaises
Terrain Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine. {T}: Ajoutez {R} ou {W}.	Terrain Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine. {T}: Ajoutez {R} ou {W}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Rectorat du haut des falaises	Rectorat du haut des falaises
Terrain R Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une	Terrain R Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 blessures à n'impo	rte quelle cible		L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe	quelle cible
et vous gagnez 3 points de vie.			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'i et vous gagnez 3 points de vie.	mporte quelle cible
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hélice d'éclairs	{R}{W}
Éphémère	U
L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe que et vous gagnez 3 points de vie.	_
5	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Paume déflectrice	{R}{W}
,	
Éphémère	R
La prochaine fois qu'une source de voi infliger des blessures ce tour-ci, préver des blessures sont prévenues de cette déflectrice inflige autant de blessures a source.	nez ces blessures. Si manière, la Paume
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

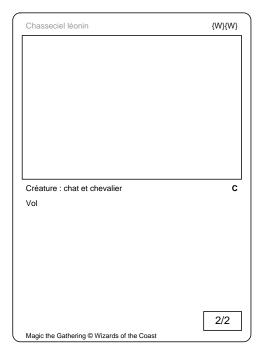
Usure // Déchiqueture	{1}{R}{W}
Éphémère	U
Usure	
{1}{R}	
Détruisez un artefact ciblé.	
Déchiqueture	
aii,baqi,beciiiquetureaii,/baqi,	
{W}	
{W}	moitiés de cette

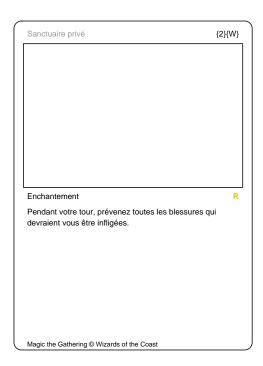
Barbelures de mana	{3}{R}	Braver la furie des sables {1}	{W}
Enchantement	R	Enchantement	U
À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour d		Les créatures que vous contrôlez ont la vigilance.	
mana, les Barbelures de mana infligent 1 blessure à joueur.	ce	Chaque créature que vous contrôlez peut bloquer une créature supplémentaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

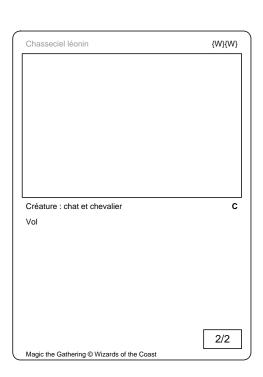
Barbelures de mana	{3}{R}
Enchantement	R
À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour d mana, les Barbelures de mana infligent 1 blessure à joueur.	

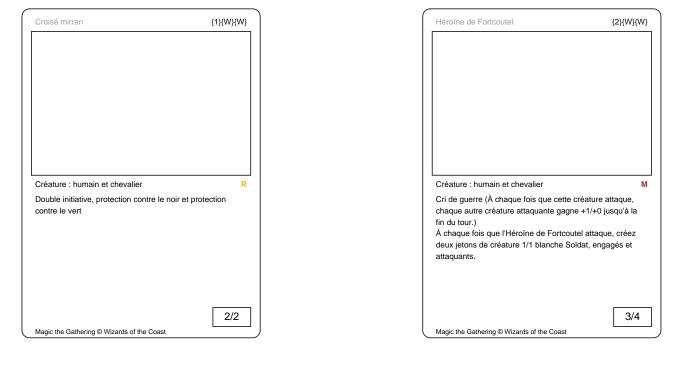
Braver la furie des sables	{1}{W}
Enchantement	U
Les créatures que vous contrôlez ont la vi	gilance.
Chaque créature que vous contrôlez peut	
créature supplémentaire.	











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

Héroïne de Fortcoutel	{2}{W}{W}
Créature : humain et chevalier	M
Cri de guerre (À chaque fois que cette chaque autre créature attaquante gagn fin du tour.)	
À chaque fois que l'Héroïne de Fortcou	•
deux jetons de créature 1/1 blanche So attaquants.	oldat, engagés et
	3/4
	3/4

Ordre du Criquet d'or	{1}{W}
Créature : sangami et chevalier	С
À chaque fois que l'Ordre du Criquet d'or attar pouvez payer {W}. Si vous faites ainsi, il acqu jusqu'à la fin du tour.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme de Boros	{R}{W}
Éphémère	U
Choisissez l'un ?	
? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible	θ,
joueur ou planeswalker. ? Les permanents que vous contrôlez acquièrent	
l'indestructible jusqu'à la fin du tour.	
? Une créature ciblée acquiert la double initiative juse	qu'à la
fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ordre du Criquet d'or	{1}{W}
Créature : sangami et chevalier	C
À chaque fois que l'Ordre du Criquet	d'or attaque, vous
pouvez payer {W}. Si vous faites ains jusqu'à la fin du tour.	si, il acquiert le vol
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme de Boros	(R){W}
Éphémère	U
Choisissez l'un ?	
? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible	,
joueur ou planeswalker.	
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.	
? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusque de la company	u'à la
fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Furie d'Aurélia	{X}{R}{W}
Éphémère	М
La Furie d'Aurélia inflige X blessures réparties le désirez entre n'importe quel nombre de cible	
chaque créature blessée de cette manière. Les	sjoueurs
blessés de cette manière ne peuvent pas lance non-créature ce tour-ci.	er de sort
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Initiative pour la légion {R}{W}	
Enchantement M	
Les créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+0. Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent +0/+1.	
{R}{W}, Exilez l'Initiative pour la légion : Exilez toutes les créatures que vous contrôlez. Au début du prochain combat, renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaires, et ces créatures acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Initiative pour la légion	{R}{W}
Enchantement	M
Les créatures rouges que vous contrôlez gagnent	
Les créatures blanches que vous contrôlez gagner	nt +0/+1.
{R}{W}, Exilez l'Initiative pour la légion : Exilez tout créatures que vous contrôlez. Au début du prochai	
combat, renvoyez ces cartes sur le champ de bata	
le contrôle de leur propriétaires, et ces créatures a la célérité jusqu'à la fin du tour.	cquièrent
a colonia juoqua a ini au tout.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	