Arcaniste de la Horde de I'effroi {1){R}	Arcaniste de la Horde de I'effroi	{1}{F
Créature : zombie et sorcier R	Créature : zombie et sorcier	
Piétinement À chaque fois que l'Arcaniste de la Horde de l'effroi attaque, vous pouvez lancer depuis votre cimetière une carte d'éphémère ou de rituel ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à la force de l'Arcaniste de la Horde de l'effroi sans payer son coût de mana. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place.	Piétinement À chaque fois que l'Arcaniste de la Horde de l'effroi attaque, vous pouvez lancer depuis votre cimetière une carte d'éphémère ou de rituel cib avec une valeur de mana inférieure ou égale à la force l'Arcaniste de la Horde de l'effroi sans pa son coût de mana. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place.	lée e de ayer
1/3 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/3

Arcaniste de la Horde de l'effroi	{1}{R}	
Créature : zombie et sorcier	R	
Piétinement		
À chaque fois que I'Arcaniste de la Horde de		
I'effroi attaque, vous pouvez lancer depuis votre		
cimetière une carte d'éphémère ou de rituel ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à la force de		
l'Arcaniste de la Horde de l'effroi sans p		
son coût de mana. Si cette carte devait être mise dar	•	
votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place.		
	1/3	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	.,,	

Arcaniste de la Horde de l'effroi $\{1\}\{R\}$ Créature : zombie et sorcier Piétinement À chaque fois que I'Arcaniste de la Horde de I'effroi attaque, vous pouvez lancer depuis votre cimetière une carte d'éphémère ou de rituel ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à la force de I'Arcaniste de la Horde de I'effroi sans payer son coût de mana. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place. 1/3

 $\{1\}\{R\}$

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du corps intrépide {W}	Garde du corps intrépide	{W}
Créature : humain et chevalier U	Créature : humain et chevalier	U
Au moment où la Garde du corps intrépide arrive sur le champ de bataille, choisissez une autre créature que vous contrôlez. Sacrifiez la Garde du corps intrépide : Une créature choisie acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.	Au moment où la Garde du corps intrépide arrive champ de bataille, choisissez une autre créature contrôlez. Sacrifiez la Garde du corps intrépide : Une créat acquiert l'indestructible jusqu'à la fi	e que vous ture choisie
2/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	2/1

Garde du corps intrépide	{W}
Créature : humain et chevalier	U
Au moment où la Garde du corps intrépide arrive su	r le
champ de bataille, choisissez une autre créature qui contrôlez.	e vous
Sacrifiez la Garde du corps intrépide : Une créature	choisie
acquiert I'indestructible jusqu'à la fin de	u tour.
_	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Garde du corps intrépide	-{W}
Créature : humain et chevalier	U
Au moment où la Garde du corps intrépide arrive sur champ de bataille, choisissez une autre créature que contrôlez.	
Sacrifiez la Garde du corps intrépide : Une créature cl acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

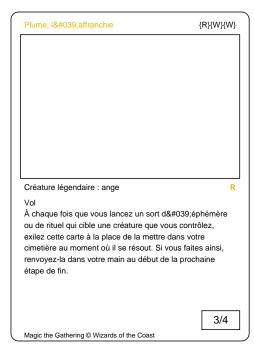
Légionnaire de la dixième circonscription	{R}{W}	Légionnaire de la dixième circonscription {R	R}{W}
Créature : humain et soldat	U	Créature : humain et soldat	U
Célérité Á chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Légionnaire de la dixième circonscription, mettez un marqueur +1/+1 sur la Légionnaire de la dixième circonscription, puis regard 1.		Célérité À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Légionnaire de la dixième circonscription, mettez un marqueur +1/+1 sur la Légionnaire de la dixième circonscription, puis regard 1.	
	2/2		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Légionnaire de la dixième circonscription	{R}{W}
Créature : humain et soldat	U
	U
Célérité À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le	
Légionnaire de la dixième circonscription, mettez	
marqueur +1/+1 sur la Légionnaire de la dixième	
circonscription, puis regard 1.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Légionnaire de la dixième circonscription	{R}{W}
Créature : humain et soldat	U
Célérité À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Légionnaire de la dixième circonscription, mettez ur	n
marqueur +1/+1 sur la Légionnaire de la dixième circonscription, puis regard 1.	
Γ	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	212

Plume, I'affranchie	{R}{W}{W}
Créature légendaire : ange	R
Vol	
A chaque fois que vous lancez un sor ou de rituel qui cible une créature que	
exilez cette carte à la place de la mett	,
cimetière au moment où il se résout.	•
renvoyez-la dans votre main au début étape de fin.	de la prochaine
ctape de iii.	
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/4
magic the dathering with vitalius of the Coast	

Plume, I'affranchie	{R}{W}{W}
Créature légendaire : ange	R
Vol	
A chaque fois que vous lancez un sort o ou de rituel qui cible une créature que v	
exilez cette carte à la place de la mettre	,
cimetière au moment où il se résout. Si	
renvoyez-la dans votre main au début c étape de fin.	de la prochaine
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Plume, I'affranchie

Créature légendaire : ange

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui cible une créature que vous contrôlez, exilez cette carte à la place de la mettre dans votre cimetière au moment où il se résout. Si vous faites ainsi, renvoyez-la dans votre main au début de la prochaine étape de fin.

Renforts héroïques	$\{2\}\{R\}\{W\}$	Renforts héroïques {2	:}{R}{W}
Rituel Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Solo Jusqu'à la fin du tour, les créatures que v contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la célérit peuvent attaquer et {T} ce tour-ci.)	ous/	Rituel Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat. Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la célérité. (El peuvent attaquer et {T} ce tour-ci.)	U
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Renforts héroïques	{2}{R}{\	N}
Rituel		U
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat. Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vou		
contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la célérité. (peuvent attaquer et {T} ce tour-ci.)	(Elles	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Renforts héroïques	{2}{R}{W
Rituel	L
Créez deux jetons de créature 1/1 blant Jusqu' à la fin du tour, les créatur contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la peuvent attaquer et {T} ce tour-ci.)	es que vous
F	
peuvent attaquer et {1} ce tour-ci.)	
rds of the Coast	

Fonderie sacrée	Fonderie sacrée
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 : 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.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Fonderie sacrée	Fonderie sacrée
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 : 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.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;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;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;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 & Amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; a	Terrain de base : plaine C & 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;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
Montagne	Plaine
Terrain de hase : montanne	Terrain de base : plaine
Terrain de base : montagne C & Amp;amp;amp;tt;center>& Amp;amp;amp; t;timg 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/bigR.jpg& Amp;amp;amp;quot;& Amp;amp;amp;amp;amp;tt;/center& Amp;amp;amp;gt;	Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;lt;center>
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	Rectorat du haut des falaises
Terrain de base : plaine <center>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"&</center>	Terrain Ce terrain arrive 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 Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine. {T}: Ajoutez {R} ou {W}.	Terrain Ce terrain arrive 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	Course de Samut	{R}
Terrain R	Éphémère	c
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine. {T}: Ajoutez {R} ou {W}.	Une créature ciblée gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour. Rega	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the C	past

_	Course de Samut	{R}
L	Éphémère	С
	Une créature ciblée gagne +2/+1 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Regard 1.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Course de Samut	{R}
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +2/+1 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Regard 1.	
jacqua, cooja la iii da toali rogala ii	
Marie the Catherine @ Wiserude of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Course de Samut	{R}		Rage téméraire	{R}
Éphémère	С		Éphémère	U
Une créature ciblée gagne +2/+1 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Regard 1.			La Rage téméraire inflige 4 blessures à une créature cib que vous ne contrôlez pas et 2 blessures à une créature ciblée que vous contrôlez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rage téméraire	{R
Éphémère	l
La Rage téméraire inflige 4 blessure que vous ne contrôlez pas et 2 bless ciblée que vous contrôlez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	st

Rage téméraire	{R}
Éphémère	U
La Rage téméraire inflige 4 blessures à une créature d	ciblée
que vous ne contrôlez pas et 2 blessures à une créatu ciblée que vous contrôlez.	ire
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Frappe provocatrice	{W}	Frappe provocatrice	{W}
Éphémère	С	Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin c	lu	Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du	
tour. Piochez une carte.		tour. Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Frappe provocatrice	(W)
Éphémère	c
Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du	
tour.	
Piochez une carte.	

Frap	pe provocatrice	{W}
Éph	émère	С
Une tour	créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du	ı
Pioc	hez une carte.	

Lumière protectrice	{W}		Histoire de Bénalia	{1}{W}{W}
Éphémère Une créature ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Regard 1. (Les blessures e effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas la créature.)	U at les		Enchantement : saga (Au moment où cette saga arrive su après votre pioche, ajoutez un marc Sacrifiez après III.) I, II ? Créez un jeton de créature 2/2 avec la vigilance. III ? Les chevaliers que vous contrô jusqu'à la fin du tour.	queur « sapience ». 2 blanche Chevalier
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coa	st

Lumière protectrice	{W}
Éphémère	U
Une créature ciblée acquiert l'indestructible	е
jusqu'à la fin du tour. Regard 1. (Les bless	
effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas la	a
créature.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Histoire de Bénalia	{1}{W}{W}
Enchantement : saga	N
(Au moment où cette saga arrive sur après votre pioche, ajoutez un marqu Sacrifiez après III.)	•
I, II ? Créez un jeton de créature 2/2 avec la vigilance.	blanche Chevalier
III ? Les chevaliers que vous contrôle	ez gagnent +2/+1

Histoire de Bénalia	1}{W}{W}
Enchantement : saga	M
(Au moment où cette saga arrive sur le champ de après votre pioche, ajoutez un marqueur « sapiene Sacrifiez après III.)	
I, II ? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevavec la vigilance.	alier
III ? Les chevaliers que vous contrôlez gagnent +2 jusqu'à la fin du tour.	/+1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

