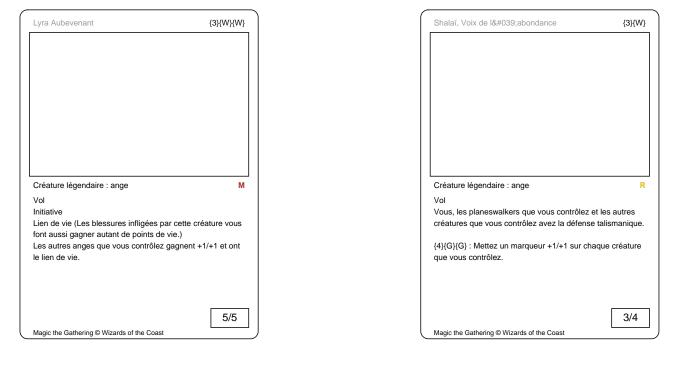
Familier de Djoïra	{4}	Familier de Djoïra	{4}
Créature-artefact : oiseau	U	Créature-artefact : oiseau	U
Vol Les sorts historiques que vous lancez coûtent {1} de à lancer. (Les artefacts, les légendaires et les sagas historiques.)		Vol Les sorts historiques que vous lancez coûtent {1} de n à lancer. (Les artefacts, les légendaires et les sagas s historiques.)	
	2/2		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Familier de Djoïra	{4}
Créature-artefact : oiseau	U
Vol	
Les sorts historiques que vous lancez coûter à lancer. (Les artefacts, les légendaires et les historiques.)	
nistoriques.)	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Familier de Djoïra	{4}
Créature-artefact : oiseau	U
Vol	ant (4) de maine
Les sorts historiques que vous lancez coût à lancer. (Les artefacts, les légendaires et historiques.)	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Lyra Aubevenant	{3}{W}{W}
Créature légendaire : ange	М
Vol	
Initiative Lien de vie (Les blessures infligée	s par cette créature vous
font aussi gagner autant de points	de vie.)
Les autres anges que vous contrô le lien de vie.	lez gagnent +1/+1 et ont
io non do vic.	
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Co	past

Shalaï, Voix de I'abondance

Créature légendaire : ange

Vol

Vous, les planeswalkers que vous contrôlez et les autres créatures que vous contrôlez avez la défense talismanique.

{4}{G}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Aurélia, archétype de justice	{2}{R}{W}	Plume, I'affranchie	{R}{W}{V
Créature légendaire : ange Vol Mentor (À chaque fois que cette créature atta un marqueur +1/+1 sur une créature attaqua force inférieure.) Au début du combat pendant votre tour, choi jusqu'à une créature ciblée que vous o Jusqu'à la fin du tour, cette créature g acquiert le piétinement si elle est rouge, et au vigilance si elle est blanche.	nte ciblée de sissez contrôlez. agne +2/+0,	Créature légendaire : ange Vol À chaque fois que vous lancez un sort d&# ou de rituel qui cible une créature que vous exilez cette carte à la place de la mettre da cimetière au moment où il se résout. Si vou renvoyez-la dans votre main au début de la étape de fin.</td><td>s contrôlez, ins votre us faites ainsi,</td></tr><tr><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td>2/5</td><td>Magic the Gathering @ Wizards of the Coast</td><td>3/4</td></tr></tbody></table>	

Aurélia, archétype de justice Créature légendaire : ange Vol Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.) Au début du combat pendant votre tour, choisissez jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne +2/+0, acquiert le piétinement si elle est rouge, et acquiert la vigilance si elle est blanche.		
Vol Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.) Au début du combat pendant votre tour, choisissez jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne +2/+0, acquiert le piétinement si elle est rouge, et acquiert la vigilance si elle est blanche.	Aurélia, archétype de justice	{2}{R}{W}
Vol Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.) Au début du combat pendant votre tour, choisissez jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne +2/+0, acquiert le piétinement si elle est rouge, et acquiert la vigilance si elle est blanche.		
Vol Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.) Au début du combat pendant votre tour, choisissez jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne +2/+0, acquiert le piétinement si elle est rouge, et acquiert la vigilance si elle est blanche.		
Vol Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.) Au début du combat pendant votre tour, choisissez jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne +2/+0, acquiert le piétinement si elle est rouge, et acquiert la vigilance si elle est blanche.		
Vol Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.) Au début du combat pendant votre tour, choisissez jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne +2/+0, acquiert le piétinement si elle est rouge, et acquiert la vigilance si elle est blanche.		
Vol Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.) Au début du combat pendant votre tour, choisissez jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne +2/+0, acquiert le piétinement si elle est rouge, et acquiert la vigilance si elle est blanche.		
Vol Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.) Au début du combat pendant votre tour, choisissez jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne +2/+0, acquiert le piétinement si elle est rouge, et acquiert la vigilance si elle est blanche.		
Vol Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.) Au début du combat pendant votre tour, choisissez jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne +2/+0, acquiert le piétinement si elle est rouge, et acquiert la vigilance si elle est blanche.		
Vol Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.) Au début du combat pendant votre tour, choisissez jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne +2/+0, acquiert le piétinement si elle est rouge, et acquiert la vigilance si elle est blanche.		
Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.) Au début du combat pendant votre tour, choisissez jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne +2/+0, acquiert le piétinement si elle est rouge, et acquiert la vigilance si elle est blanche.	Créature légendaire : ange	M
un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.) Au début du combat pendant votre tour, choisissez jusqu' à une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu' à la fin du tour, cette créature gagne +2/+0, acquiert le piétinement si elle est rouge, et acquiert la vigilance si elle est blanche.	Vol	
force inférieure.) Au début du combat pendant votre tour, choisissez jusqu' à une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu' à la fin du tour, cette créature gagne +2/+0, acquiert le plétinement si elle est rouge, et acquiert la vigilance si elle est blanche.		
Au début du combat pendant votre tour, choisissez jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne +2/+0, acquiert le piétinement si elle est rouge, et acquiert la vigilance si elle est blanche.	·	blée de
Jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne +2/+0, acquiert le piétinement si elle est rouge, et acquiert la vigilance si elle est blanche.	•	z
acquiert le piétinement si elle est rouge, et acquiert la vigilance si elle est blanche.		
vigilance si elle est blanche.		
		it ia
		2/5
Madic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2,0

Plume, I'affranchie $\{R\}\{W\}\{W\}$ Créature légendaire : ange 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. 3/4 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

 $\{R\}\{W\}\{W\}$

3/4

I lana, pourvoyeuse de navire {3}{R}{W}		Etreinte de lave {1}{R}
Créature légendaire : ange et artificier U	¹	Rituel U
Vol, initiative À chaque fois qu'une aura ou qu'un équipement que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez renvoyer cette carte dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin. 3/3	1	L'Étreinte de lave inflige 4 blessures à une créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_		
	Tiana, pourvoyeuse de navire	{3}{R}{W}
	Créature légendaire : ange et artificier	U
	Vol, initiative	
	À chaque fois qu'une aura ou qu'une équipement que vous contrôlez est mis dans un	
	depuis le champ de bataille, vous pouvez renvoy carte dans la main de son propriétaire au début d	
	prochaine étape de fin.	
		3/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Étreinte de lave

Rituel

L'Étreinte de lave inflige 4 blessures à une créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Braisereth	Montagne
Terrain Le Château Braisereth arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne. {T}: Ajoutez {R}. {1}{R}{R}, {T}: Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center>& amp;amp;amp;quot; filigm width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot; src=& 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
Châreau Braiserath	
Château Braisereth	Montagne

Terrain

Le Château Braisereth arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne.

{T}: Ajoutez {R}.

{1}{R}{R}, {T}: Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Terrain de base : montagne	
<center>&ar ;lt;img width="65&am align="center&ar src="graph/manas/bigR.jp; amp;quot;>&tt</center>	p;amp;quot; mp;quot; g&

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;gt;& 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;

Rectorate du heaut des fablices Terrain de base : plaine C Semp amp amp que production de l'acceptant pump que s'amp amp amp que controllère, approprie production de l'acceptant de l'acceptant pump que s'amp amp amp que controllère que vous ne controllère, etc		
Earning de base : plaine Ce terrain de base : plaine Ce demang ampang (territer & amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp;	Plaine	Rectorat du haut des falaises
Plaine Terrain de base : plaine C &tcenter&qtc&ttign="stign="es"src=&	⁢center>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"&	Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
Terrain de base : plaine C ⁢center& ;ltimg width="65" sitc="graph/manas/bigW,jpg& ;amp;quot;>⁢/center&am p;amp;amp;gt;	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Terrain de base : plaine C ⁢center& ;ltimg width="65" sitc="graph/manas/bigW,jpg& ;amp;quot;>⁢/center&am p;amp;amp;gt;		
>" glign="eenter&	Plaine	Rectorat du haut des falaises
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Terrain de base : plaine C <center&tt;img "&t="" align="center" center&am<="" src="graph/manas/bigW.jpg" td="" width="65"><td>Terrain R Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.</td></center&tt;img>	Terrain R Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises	Heaume de la multitude {4}
Terrain R Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine. {T}: Ajoutez {R} ou {W}.	Artefact légendaire : équipement R Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton qui est une copie de la créature équipée, excepté que le jeton n'est pas légendaire si la créature équipée est légendaire. Ce jeton acquiert la célérité. Équipement {5}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Rectorat du haut des falaises	Lamenoire reforgée (2)
Rectorat du haut des falaises	/ Lamenone relorgee

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). Ajoutez (ity ou (vv).	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lamenoire reforgée	{2}
Artefact légendaire : équipement	R
La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque terrain q vous contrôlez. Équipement de créature légendaire {3} Équipement {7}	ue
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ombrelance	{1}		Folie furieuse {1}{R}	ř
Artefact légendaire : équipement	M		Éphémère C	 ;
La créature équipée gagne +1/+1 et a le piétinement et le lien de vie. {1}: Les permanents que vos adversaires contrôlent perdent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Équipement {2}			Une créature attaquante ciblée gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Taillebraise	{4}{R}{R}
Artefact légendaire : équipement	M
Flash	
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque attaquante que vous contrôlez.	créature
Quand le Taillebraise arrive sur le champ de bata	,
attachez-le à une créature ciblée que vous contrô La créature équipée gagne +1/+1 et a la double ir	
le piétinement. Équipement {3}	
Equipement (3)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Folie furieuse	{1}{R}
Éphémère	С
Une créature attaquante ciblée gagne +3/+3 et ac piétinement jusqu'à la fin du tour.	equiert le
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Folie furieuse	{1}{R}		Frappe fervente	{R}
Éphémère			Éphémère	
Une créature attaquante ciblée gagne +3/+3 et acc			Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert	_
piétinement jusqu'à la fin du tour.			l'initiative et la célérité jusqu'à la fin du tour	
			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		

Frappe fervente	{R}
4	
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert	_
I'initiative et la célérité jusqu'à la fin du tou	Ι.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

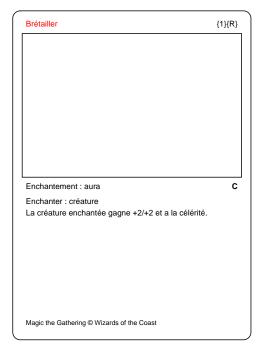
Jugement sommaire	{1}{W}
Éphémère	
Le Jugement sommaire inflige 3 blessures à une cre engagée ciblée. Addenda ? Si vous avez lancé ce sort pendant votre principale, il inflige 5 blessures à la place.	éature
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

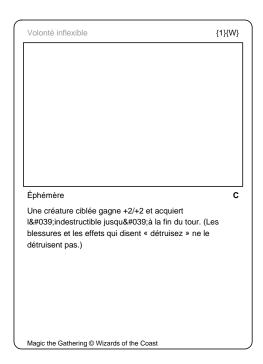
Jugement sommaire	{1}{W}		Jugement sommaire	{1}{W}
Éphémère	c		Éphémère	С
Le Jugement sommaire inflige 3 blessures à une créa engagée ciblée.	ture		Le Jugement sommaire inflige 3 blessures à une engagée ciblée.	créature
Addenda ? Si vous avez lancé ce sort pendant votre principale, il inflige 5 blessures à la place.	phase		Addenda ? Si vous avez lancé ce sort pendant v principale, il inflige 5 blessures à la place.	otre phase
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		(Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Jugement sommaire	(1)()()()	(Volonté inflexible	(1)(\\\\
ougement sommane	{1}{W}		VOIOTILE ITITIEXIDIE	{1}{W}

Jugement sommaire	{1}{W}		
Éphémère	С		
Le Jugement sommaire inflige 3 blessures à une créa engagée ciblée.	ture		
Addenda ? Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase			
principale, il inflige 5 blessures à la place.			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			

Volonté inflexible	{1}{W}
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert 'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Le	s
blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)	

Volonté inflexible	{1}{W}
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert	
I'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Le blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le	S
détruisent pas.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





Enchantement : aura C
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et a la célérité.

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Rage hystérique	{1}{R}		Tout ce qui brille	{1}{W}
Enchantement : aura	С		Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	(E1)		Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +2/+1 et a la mer ne peut pas être bloquée excepté par deux créa			La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque ar et/ou enchantement que vous contrôlez.	eract
plus.)				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rage hystérique	{1}{R}
Enchantement : aura	
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +2/+1 et a la menace. (ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures	
plus.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tout ce qui brille	{1}{W}
Enchantement : aura	С
Enchanter: créature La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque art et/ou enchantement que vous contrôlez.	efact
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

