Écuyer d'airain	{3}		Cartographe kor	{3}{W}
Créature-artefact : myr	U		Créature : kor et éclaireur	С
{T}: Attachez un équipement ciblé que vous contrôle une créature ciblée que vous contrôlez.	z à		Quand la Cartographe kor arrive sur le ch vous pouvez chercher dans votre bibliothe plaine, la mettre sur le champ de bataille mélanger.	èque une carte de
	1/3			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mage ambisort	{1}{R}{R}
Créature : humain et sorcier	R
Flash	
Quand le Mage ambisort arrive sur le	champ de bataille,
copiez un sort d'éphémère ou d	
pouvez choisir de nouvelles cibles pou	ir cette copie.
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature : humain et soldat

Réputation 1 (Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient réputée.)

Quand le Chercheur de reliques devient réputé, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

Barillia Gapastieri, pararigori	\ZJ(VV)
Créature légendaire : humain et chevalier	U
Initiative, vigilance, lien de vie	
Les sorts d'aura et d'équipement	que vous
lancez coûtent {1} de moins à lancer.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Cathering & medica of the coast	

Créature légendaire : humain et soldat	R
Au début de chaque combat, les créatures que vo	
contrôlez acquièrent l'initiative jusqu' du tour si une créature que vous contrôlez a	a la fin
'initiative. C'est vrai aussi pour le vol	l, le
contact mortel, la double initiative, la célérité, la de	éfense
alismanique, I'indestructible, le lien de vie,	
menace, la portée, la furtivité, le piétinement et la	vigilance.
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Exploratrice d'Oreskos	{1}{W}
Créature : chat et éclaireur	Ш
Quand I'Exploratrice d'Oreskos arrive s	
champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque	
jusqu'à X cartes de plaine, X étant le nombre joueurs qui contrôlent plus de terrains que vous. Rév	
ces cartes, mettez-les dans votre main, puis mélang	
Г	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	212
- •	

Sram, chef édificateur	{1}{W}
Créature légendaire : nain et conseiller	R
À chaque fois que vous lancez un sort d'	
d'équipement ou de véhicule, piochez un	ne carte.
	0.40
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Tueur cuirassé {2}{V	/}	Tiana, pourvoyeuse de navire {	[3}{R}{W}
Créature : humain et guerrier	<b>_</b>	Créature légendaire : ange et artificier	U
Quand le Tueur cuirassé arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'aura ou d'équipement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.		Vol, initiative À chaque fois qu'une aura ou qu'un équipement que vous contrôlez est mis dans un cin depuis le champ de bataille, vous pouvez renvoyer carte dans la main de son propriétaire au début de prochaine étape de fin.	cette
3/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

Voloscille	{1}{W}{W}	Wyleth, âme de I'a
Créature : élémental	U	Créature légendaire : hu
Vol Quand le Voloscille arrive sur le un autre permanent ciblé. Renvo champ de bataille sous le contrô début de la prochaine étape de f	yez cette carte sur le le de son propriétaire au	Piétinement À chaque fois que Wylet piochez une carte pour o qui lui sont attachés.
Magic the Gathering © Wizards of the 0	Coast	Magic the Gathering © Wizar

Wyleth, âme de l'acier

Créature légendaire : humain et guerrier

M

Piétinement

À chaque fois que Wyleth, âme de l'acier attaque, piochez une carte pour chaque aura et chaque équipement qui lui sont attachés.

Assaut implacable {2}{R}	{R}		Fournaise immolatrice de Jaya {X}{R}{	{R}
Rituel	M		Rituel légendaire	R
Dégagez toutes les créatures qui ont attaqué ce tour-ci. Cette phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire.			(Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker.) Choisissez jusqu'à trois cibles. La Fournaise immolatrice de Jaya inflige X blessures à chacune d'elles.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		

Fournaise immolatrice de Jaya	{X}{R}{R}
Rituel légendaire	R
(Vous ne pouvez lancer un rituel légenda contrôlez une créature légendaire ou un Choisissez jusqu'à trois cibles. La	planeswalker.)
immolatrice de Jaya inflige X blessures à d'elles.	à chacune
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	Coup d'état militaire	{X}{W}{W}
	Rituel Créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat. S supérieur ou égal à 5, détruisez toutes les autres	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vents de Rajh	(3){W}{W}	Caverne oubliée	
Rituel	R	Terrain	С
Détruisez toutes les créatures qui ne sont pas enc Elles ne peuvent pas être régénérées.	hantées.	La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.  {T} : Ajoutez {R}.  Recyclage {R} ({R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Carrière de pierre	
Terrain	U
La Carrière de pierre arrive sur le champ de bataille	
engagée.	
{T}: Ajoutez {R} or {W}.	

Cordillère marquée par les vents		
Terrain	С	
Ce terrain arrive engagé.  Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.  {T}: Ajoutez {R} ou {W}.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J

Étendues sauvages en évolution		Forteresse des tueurs
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 R {T}: Ajoutez {C}. {R}{W}, {T}: Une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert la vigilance et la célérité jusqu'à la fin du tour.
		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	
Forteresse des tueurs		Garnison de Boros

Terrain

{T}: Ajoutez {C}. {R}{W}, {T}: Une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert la vigilance et la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Terrain	U
La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.	
Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de	
bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.	
{T} : Ajoutez {R}{W}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Immensité terramorphe	Mémorial à la guerre
Terrain {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre biblic une carte de terrain de base, mettez-la sur le cham bataille engagée, puis mélangez.	Terrain  Le Mémorial à la guerre arrive sur le champ de bataille engagé.  {T}: Ajoutez {R}.  {4}{R}, {T}, sacrifiez le Mémorial à la guerre : Détruisez un terrain ciblé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Landes empiétantes	Montagne

Terrain

(T): Ajoutez (C).(4), (T), sacrifiez les Landes empiétantes: Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de base : montagne C
<center&amp;amp;gt;&amp;amp;amp;ti;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/bigR.jpg&amp;amp;amp;quot;&amp;amp;amp;gt;&amp;amp;amp;lt;/center&amp;amp;amp;gt;

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	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

Passage des malandrins	Paysage myriadaire
Terrain  {T}: Ajoutez {C}.  {4}, {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.	Terrain  Ce terrain arrive engagé. {T}: Ajoutez {C}. {2}, {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Passage des malandrins	Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Plaine

Terrain

{T}: Ajoutez {C}.

{4}, {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

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>  pamp;amp;gt;	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 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>  pamp;amp;gt;	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 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>  pamp;amp;gt;	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	Promenade transguilde
Terrain de base : plaine C & & amp;amp;amp;lt;center>& amp;amp;amp;amp;quot; fo & amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;	Terrain C  La Promenade transguilde arrive sur le champ de bataille engagée.  Quand la Promenade transguilde arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.  {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Porte de la guilde de Boros	Solcastel, forteresse de la Légion

	_		
Steppes retirées		Tour de la Rupture	
Terrain C		Terrain	C
Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {W}. Recyclage {W}		La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.  Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.  {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_
Tour de commandement		Anneau de Thiune {2	:}
			٦

Tour de commandement	
Terrain	
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Anneau de Thiune	{2}
Artefact : équipement	U
La créature équipée a la vigilance.  Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1	Sur
la créature équipée si elle est blanche.	oui
Équipement {1}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Anneau de Valkas	{2}		Bottes de piedagile	{2}
Artefact : équipement	U		Artefact : équipement	R
La créature équipée a la célérité. Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 la créature équipée si elle est rouge. Équipement {1}	sur		La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.) Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'èquipement que lorsque vous pourriez lance un rituel.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Anneau solaire	{1}
Artefact	R
{T}: Ajoutez {C}{C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cachet de Boros	{2}
Artefact	U
{1}, {T} : Ajoutez {R}{W}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cape hantee	{3}		Forgeur de soleil	{3}
Artefact : équipement La créature équipée a la vigilance, le piétinement et la célérité. Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement qu lorsque vous pourriez lancer un rituel.)			Artefact : équipement  La créature équipée gagne +4/+0.  {R}{W}, détachez le Forgeur de soleil : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère rouge oi blanche avec une valeur de mana inférieure ou égale à lancez cette carte sans payer son coût de mana. Puis	
Magic the Gathering   Wizards of the Coast			mélangez. Équipement (3)	
		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Epée de la vengeance (3)	Hurlefeu {
Artefact : équipement  La créature équipée gagne +2/+0 et a l'initiative, la vigilance, le piétinement et la célérité.  Équipement (3) ((3) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	Artefact : équipement  La créature équipée a la double initiative. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.) Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{3}

{3}

Lame du héros {	(2)	Longue-vue de I'explorateur {1}
Artefact : équipement	U	Artefact : équipement C
La créature équipée gagne +3/+2. À chaque fois qu'une créature légendaire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez lui attacher la Lame du héros. Équipement (4) ((4): Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)		À chaque fois que la créature équipée attaque, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille engagée. Équipement {1} {{1}: Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lamenoire reforgee	{2}
Artefact légendaire : équipement	R
La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque terrain	que
vous contrôlez.	
Équipement de créature légendaire {3} Équipement {7}	
Equiperion (1)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Sattlething & Mizards of the Coast	

Marteau de guerre loxodon	{3}
Autofoot i favinoment	
Artefact : équipement  La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et lien de vie.  Équipement {3}	R le
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Masque d'Avacyn	{2}
Artefact : équipement	U
La créature équipée gagne +1/+2 et a la défe	ense
talismanique. (Elle ne peut pas être la cible d	
capacités que vos adversaires contrôlent.)	
Équipement {3} ({3} : Attachez à une créature	e ciblée que
vous contrôlez. N'attachez l'équ	ipement que
lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Solacier incandescent {1}{I	R}
Artefact : équipement	R
La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque adversaire	
que vous avez. À chaque fois que la créature équipée subit des blessures	
elle inflige autant de blessures à n'importe quelle	',
cible	
Équipement {4}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Scinde-os	{1}
Artefact : équipement	С
La créature équipée gagne +2/+0. Équipement {1}	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Fissuration	{1}{R}
Éphémère	U
Choisissez I'un ?	
? La Fissuration inflige 3 blessures à une créature	ciblée.
? Détruisez un artefact ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hâte	{R}		Parole d'appropriation {3}{I	R}{R}
Éphémère	С		Éphémère	R
Une créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la f du tour. Piochez une carte.	in		Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, le joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)  Dégagez un permanent ciblé et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Orage de comètes	{X}{R}{R}
Éphémère	М
Multikick {1} (Vous pouvez payer {1} supp de fois que vous le souhaitez au moment ce sort.)	olémentaire autant
Choisissez n'importe quelle cible, pune autre cible pour chaque fois que ce s	ort a été kické.
L'Orage de comètes inflige X bless d'elles.	sures à chacune
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Poings de flamme	{1}{R}
4	
Éphémère	С
Piochez une carte. Jusqu'à la fin du tour créature ciblée acquiert le piétinement et gagne +1/chaque carte que vous avez piochée ce tour-ci.	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	,

Rage de bataille temurienne	[1}{R}		Ricochet incontrôlé	{2}{R}{R}
Éphémère			Éphémère	R
Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.			Vous pouvez choisir de nouvelles d d'éphémère ou de rituel cibl	•
Férocité ? Cette créature acquiert aussi le piétinement			sort. Vous pouvez choisir de nouve	
jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez une créat de force supérieure ou égale à 4.	ure		copie.	
Maria da Calanda Calanda Cara				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

Retombées volcaniques	{1}{R}{R
Éphémère	
Ce sort ne peut pas être contreca	
Les Retombées volcaniques inflic créature et à chaque joueur.	

Cadeau généreux	{2}{W}
Éphémère	U
Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée de créature 3/3 verte Éléphant.	un jeton
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme de l'aube	{1}{W}	Désenchanteme	ent {1}{W}
Éphémère	U	Éphémère	C
Choisissez I'un ? ? Prévenez toutes les blessures de combat quêtre infligées ce tour-ci. ? Régénérez une créature ciblée. ? Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible.	ii devraient		ble, artefact ou enchantement.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering	g © Wizards of the Coast

Condamnation	{W}
Éphémère	U
Mettez une créature attaquante ciblée au-desso bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur nombre de points de vie égal à son endurance.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Formation inébranlable	{2}{W}
i omation liebranable	{Z}{VV}
Éphémère	R
Les créatures que vous contrôlez acquière	
I'indestructible jusqu'à la fin of Addenda? Si vous avez lancé ce sort pen	
principale, mettez un marqueur +1/+1 sur créatures et elles acquièrent la vigilance ju	
fin du tour.	154u',a 1a

Posture valeureuse	{1}{W}	Retour au pays	{W}
Éphémère	U	Éphémère	U
Choisissez l'un ? ? Une créature ciblée acquiert l'ir jusqu'à la fin du tour.(Les blessur qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.; ? Détruisez une créature ciblée d' supérieure ou égale à 4.	es et les effets	Exilez une créature ciblée. Son co nombre de points de vie égal à sa	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the C	past

Rendre à la poussière	{2}{W}{W}
Éphémère	U
Exilez une cible, artefact ou enchantement.	
ancé ce sort pendant votre phase principale	
exiler jusqu'à une autre cible, artefact enchantement.	tou
Alona nomen.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
ago no canoning a rizardo or me codat	

Zénith de Blancsoleil	{X}{W}{W}{W}
4	
Éphémère	R
Créez X jetons de créature 2/2 blanche Cha Zénith de Blancsoleil dans la bibliothèque o propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme de Boros	{R}{W}
Éphémère	U
Choisissez I'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	
jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Paume déflectrice	(R){W}
Éphémère	R
La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévene blessures. Si des blessures sont prévenues de cette manière, la Paume déflectrice inflige autant de blessu au contrôleur de cette source.	z ces
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Maîtri	se de l'art de la guerre	{2}{RW}{RW}
Éphé	mère	R
1	ncez ce sort qu'avant la déclara uants.	ation des
Vous	choisissez quelles créatures attaquer	nt ce tour-ci.
	choisissez quelles créatures bloquent nent ces créatures bloquent.	t ce tour-ci et
Magic	the Gathering © Wizards of the Coast	

Réaction // Résurgence	{RW}{RW}
Éphémère	R
<b>Réaction<td>•</td></b>	•
RW}{RW} Éphémère	•
La Réaction inflige 5 blessures à la créature at bloqueuse ciblée.	taquante ou
<b>Résurgence<td>o;gt;</td></b>	o;gt;
{3}{R}{W}	
Rituel	
Les créatures que vous contrôlez acquièrent	<b></b>
Mariaton Gathering Pull Variation for Scalab #039; à la Cette phase principale est suivie d' une	
combat supplémentaire, puis d'une pha	
supplémentaire.	

Usure // Déchiqueture {1}{R	}	Aide de Sigarda	{VV}
Éphémère l	J	Enchantement	R
Détruisez un artefact ciblé. Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)		Vous pouvez lancer les sorts d d'équipement comme s& À chaque fois qu'un équipem de bataille sous votre contrôle, vous l'attacher à une créature ciblé	e;ils avaient le flash. ent arrive sur le champ pouvez
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coas	t

		Au
Aide de Sigarda	{W}	
	$\neg$	
		Er
Enchantement	R	Er Qı
Vous pouvez lancer les sorts d'aura et		de
d'équipement comme s'ils avaient le flash.		La
À chaque fois qu'un équipement arrive sur le cha	np	
de bataille sous votre contrôle, vous pouvez l'attacher à une créature ciblée que vous contrôle	_	
18#039;attacher a une creature cibiee que vous controle	2.	
		Ma
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Enchantement : aura Enchanter : créature	U
Quand I' Autorité incontestable arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.  La créature enchantée a la protection contre les créature  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Foi intacte (3	3}{W}		Rune de garde providentielle	{2}{W}
Enchantement : aura	U		Enchantement : aura	R
Enchanter : une créature que vous contrôlez Quand la Foi intacte arrive sur le champ de bataille, ex une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Foi intacte quitte le champ de bataille.  La créature enchantée gagne +2/+2.	ilez		Vous pouvez lancer la Rune de garde providentielle c si elle avait le flash si elle cible un commandant. Enchanter : créature La créature enchantée a l'indestructible.	omme
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Manteau d'esprits	{1}{W
Enchantement : aura	ı
Enchanter : aura Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +1/+1 et a la protection	n
contre les créatures.	

Sur les ailes de Serra	{3}{W}
Enchantement légendaire : aura	U
Enchanter : créature  La créature enchantée est légendaire, gagne +1/+1	et a le
vol, la vigilance et le lien de vie.	Ct a lo
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

