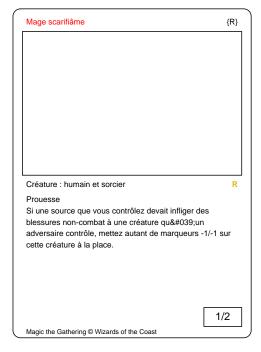
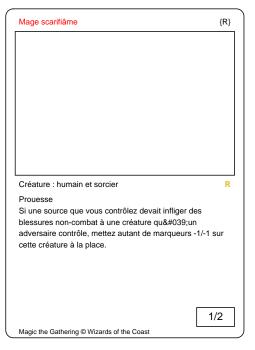
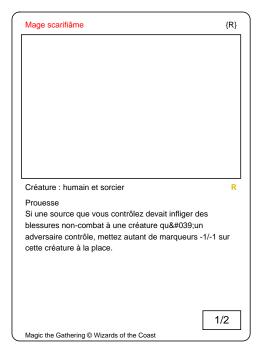
Fielleux du four	{1}{R}	Fielleux du four	{1}{R}
Créature : élémental et bête	С	Créature : élémental et bête	С
À chaque fois que vous lancez un sort d' ou de rituel, le Fielleux du four gagne +3/+0 jusc la fin du tour.		À chaque fois que vous lancez un sort d'éphér ou de rituel, le Fielleux du four gagne +3/+0 jusqu� la fin du tour.	
	1/2		1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fielleux du four	{1}{R}
Créature : élémental et bête	С
À chaque fois que vous lancez un sort o ou de rituel, le Fielleux du four gagne + la fin du tour.	
	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature : élémental et bête À chaque fois que vous lancez un sort d'ép ou de rituel, le Fielleux du four gagne +3/+0 jusqu	
À chaque fois que vous lancez un sort d'ép ou de rituel, le Fielleux du four gagne +3/+0 jusqu	
À chaque fois que vous lancez un sort d'ép ou de rituel, le Fielleux du four gagne +3/+0 jusqu	
À chaque fois que vous lancez un sort d'ép ou de rituel, le Fielleux du four gagne +3/+0 jusqu	
À chaque fois que vous lancez un sort d'ép ou de rituel, le Fielleux du four gagne +3/+0 jusqu	С
la fin du tour.	hémère
	1/2







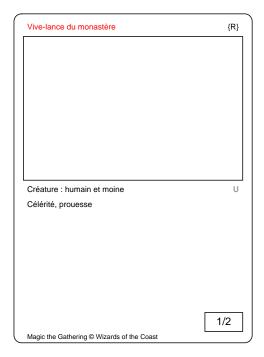
Mage scarifiâme

Créature : humain et sorcier

Prouesse
Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures non-combat à une créature qu'un adversaire contrôle, mettez autant de marqueurs -1/-1 sur cette créature à la place.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Vive-lance du monastère

(R)

Créature : humain et moine
Célérité, prouesse

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vive-lance du monastère

{R}

Créature : humain et moine
Célérité, prouesse

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vive-lance du monastère

{R}

Créature : humain et moine
Célérité, prouesse

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

		_	
Lumimancienne rusée	{W}		Lumimancienne rusée {W}
Créature : humain et sorcier	U		Créature : humain et sorcier U
Sorcellerie ? À chaque fois que vous lancez ou copiez sort d'éphémère ou de rituel, la Lumimancienne rusée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.			Sorcellerie ? À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, la Lumimancienne rusée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast
- Lumimancienne rusée	{ ₩ }		Lumimancienne rusée {W}

Lumimancienne rusée	{₩
Créature : humain et sorcier	l
Sorcellerie ? À chaque fois que vous lancez ou copi	
sort d'éphémère ou de rituel, la Lumimancien	ne
rusée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lumimancienne rusée	{₩}
Créature : humain et sorcier	U
Sorcellerie ? À chaque fois que vous lancez ou copie	
sort d'éphémère ou de rituel, la Lumimancien	
rusée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rituel Rituel Rituel Rituel Cu Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu' à la fin du tour. (Chacune de ces créatures comme vous le désirez entre jusqu' à deux cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si x est supérieur ou égal à 6, l' lmpact de Fracassecrâne inflige deux fois X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place. Rituel Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu' à la fin du tour. (Chacune de ces créatures epeut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu' elle attaque.) Piochez une carte. Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	Impact de Fracassecrâne	{X}{R}{R}	Passer à travers	{R}
L'Impact de Fracassecrâne inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre jusqu'à deux cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si X est supérieur ou égal à 6, l'Impact de Fracassecrâne inflige deux fois X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place. Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour. (Chacune de ces créatures peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.) Piochez une carte. Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
L'Impact de Fracassecrâne inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre jusqu'à deux cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si X est supérieur ou égal à 6, l'Impact de Fracassecrâne inflige deux fois X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place. Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour. (Chacune de ces créatures peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.) Piochez une carte. Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
L'Impact de Fracassecrâne inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre jusqu'à deux cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si X est supérieur ou égal à 6, l'Impact de Fracassecrâne inflige deux fois X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place. Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour. (Chacune de ces créatures peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.) Piochez une carte. Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
L'Impact de Fracassecrâne inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre jusqu'à deux cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si X est supérieur ou égal à 6, l'Impact de Fracassecrâne inflige deux fois X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place. Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour. (Chacune de ces créatures peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.) Piochez une carte. Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
L'Impact de Fracassecrâne inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre jusqu'à deux cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si X est supérieur ou égal à 6, l'Impact de Fracassecrâne inflige deux fois X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place. Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour. (Chacune de ces créatures peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.) Piochez une carte. Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
L'Impact de Fracassecrâne inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre jusqu'à deux cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si X est supérieur ou égal à 6, l'Impact de Fracassecrâne inflige deux fois X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place. Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour. (Chacune de ces créatures peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.) Piochez une carte. Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
L'Impact de Fracassecrâne inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre jusqu'à deux cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si X est supérieur ou égal à 6, l'Impact de Fracassecrâne inflige deux fois X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place. Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour. (Chacune de ces créatures peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.) Piochez une carte. Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
L'Impact de Fracassecrâne inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre jusqu'à deux cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si X est supérieur ou égal à 6, l'Impact de Fracassecrâne inflige deux fois X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place. Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour. (Chacune de ces créatures peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.) Piochez une carte. Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
L'Impact de Fracassecrâne inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre jusqu'à deux cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si X est supérieur ou égal à 6, l'Impact de Fracassecrâne inflige deux fois X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place. Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour. (Chacune de ces créatures peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.) Piochez une carte. Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
réparties comme vous le désirez entre jusqu' à deux cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si X est supérieur ou égal à 6, l'lmpact de Fracassecrâne inflige deux fois X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place. jusqu' à la fin du tour. (Chacune de ces créatures peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu' elle attaque.) Piochez une carte. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Rituel	M	Rituel	c
cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si X est supérieur ou égal à 6, l'Impact de Fracassecrâne inflige deux fois X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place. peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.) Piochez une carte. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	L'Impact de Fracassecrâne inflige X blesse	ures	Les créatures que vous contrôlez acquièrent l	le piétinement
égal à 6, l'Impact de Fracassecrâne inflige deux fois X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place. Ou au planeswalker qu'elle attaque.) Piochez une carte. Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place. Piochez une carte. Magic the Gathering © Wizards of the Coast				ıbat au joueur
Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
	cibles à la place.			
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast			

Impact de Fracassecrâne	$\{X\}\{R\}\{R\}$
Rituel	М
L'Impact de Fracassecrâne inflige X	blessures
réparties comme vous le désirez entre jusc	qu'à deux
cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si X	•
égal à 6, l'Impact de Fracassecrâne	-
X blessures réparties comme vous le désir	rez entre ces
cibles à la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Passer à travers	{R}
Rituel	С
Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétiner jusqu'à la fin du tour. (Chacune de ces créatures peut infliger son surplus de blessures de combat au jou ou au planeswalker qu'elle attaque.) Piochez une carte.	nent
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{R}

С

Passer à travers	{R}
Rituel	С
Les créatures que vous contrôlez acquières jusqu'à la fin du tour. (Chacune de c	•
peut infliger son surplus de blessures de co	
ou au planeswalker qu'elle attaque.)	
Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dilacérer	$\{R\}\{W\}$
Rituel	U
Choisissez I'un ?	
? Dilacérer inflige 3 blessures à une cible, créature c	u
planeswalker. ? Détruisez une cible, artefact ou enchantement.	
: Detruisez une cibie, arteract ou enchantement.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	Passer à travers	{R}
	Rituel	С
	Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinem jusqu' à la fin du tour. (Chacune de ces créatures peut infliger son surplus de blessures de combat au joue ou au planeswalker qu' elle attaque.) Piochez une carte.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dilacérer	{R}{W}
Rituel	U
Choisissez I'un ? ? Dilacérer inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker. ? Détruisez une cible, artefact ou enchantement.	ı
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fonderie sacrée		Fonderie sacrée
Terrain : montagne et plaine R Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.		Terrain : montagne et plaine R Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Fonderie sacrée		Fonderie sacrée
Terrain : montagne et plaine R Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.		Terrain : montagne et plaine R Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;img width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot; align=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		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 kamp;amp;amp;tl;center>& mp;amp;amp;quot;fimg width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;quot;& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;

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	Point de vue exaltant
Terrain de base : plaine & amp;amp;amp;lt;center>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg">&tt/center>	Terrain Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins. {T}: Ajoutez {R} ou {W}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine	Point de vue exaltant
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;&="" amp;amp;amp;quot;65&="" amp;amp;amp;quot;graph="" amp;amp;quot;center&="" bigw.jpg&="" manas="" src-&="" td="" width="&"/> <td>Terrain Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins. {T}: Ajoutez {R} ou {W}.</td>	Terrain Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins. {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	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

Croissance mutagénique	(GP)	Croissance mutagénique {GP	?}
Éphémère	U	Éphémère	U
({GP} peut être payé au choix avec {G} ou	2 points de vie.)	({GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)	
Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu�	139:à la fin du	Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du	
tour.	,00,a ia iii aa	tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Croissance mutagénique	{GP}
Éphémère	U
({GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de	vie.)
Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin d tour.	u
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Croissance mutagénique	{GP}
Éphémère	U
({GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de	vie.)
Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin d	du
tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Force brute	{R}		Fou	udre	{R}
			L		
Éphémère	С		Épl	hémère	R
Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.			La cibl	Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle le.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Mag	gic the Gathering © Wizards of the Coast	

Force brute	{R}
Fall (as has	_
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Foudre	{R}		Tire-boyaux {R	P}
Éphémère	R		Éphémère	С
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.			({RP} peut être payé au choix avec {R} ou deux points de vie.) Le Tire-boyaux inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Tire-boyaux	{RP}
Éphémère	С
({RP} peut être payé au choix avec {R} ou deux point	_
vie.)	
Le Tire-boyaux inflige 1 blessure à n'importe qui cible.	uelle
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chemin vers I'exil	W}	Hélice d'éclairs	{R}{W}
Éphémère	M	Éphémère	U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.		L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessur n'importe quelle cible et vous gagnez 3 p	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chemin vers I':exil	{W}
Chemin vers i&#u39;exii	\vv _j
Éphémère	М
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut cher	cher
dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.	a mettre
sur le champ de bataille engagee, puis melanger.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
g.: Lattoring & Theated of the Count	

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

Manamorphose	{1}{RG}		Manamorphose	{1}{RG}
Éphémère	U		Éphémère	U
Ajoutez deux manas de la combinaison de mana	coloré de		Ajoutez deux manas de la combinaison	de mana coloré de
votre choix. Piochez une carte.			votre choix. Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Manamorphose	{1}{RG}
Éphémère	U
Ajoutez deux manas de la combin votre choix.	aison de mana coloré de
Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Co	

Manamorphose	{1}{RG}
Éphémère	U
Ajoutez deux manas de la combinaison de mana	coloré de
votre choix. Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Arcaniste de la Horde de l'effroi	{1}{R}	Grande maîtresse âmefeu	{1}{W}
Créature : zombie et sorcier	R	Créature : humain et moine	М
Piétinement À chaque fois que l'Arcaniste de la Horde l'effroi attaque, vous pouvez lancer depuis cimetière une carte d'éphémère ou de ritu avec une valeur de mana inférieure ou égale à la l'Arcaniste de la Horde de l'effroi sa son coût de mana. Si cette carte devait être mise votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place.	votre el ciblée I force de ns payer	Lien de vie Les sorts d'éphémère et de rituel que voi ont le lien de vie. {2}{UR}{UR}: La prochaine fois, ce tour-ci, que un sort d'éphémère ou de rituel depuis vi mettez cette carte dans votre main à la place de cimetière au moment où elle se résout.	vous lancez otre main,
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	1/3	Magic the Gathering [®] Wizards of the Coast	2/2

_		
	Gobelin des rues	{2}{R}
	Créature : gobelin et shamane	U
	À chaque fois que vous lancez un sort d'éphou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à cha adversaire.	
		2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Scribe de lumière léonin	{1}{W}
Créature : chat et clerc	R
Sorcellerie ? À chaque fois que vous la sort d'éphémère ou de rituel, les contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à	s créatures que vous
	2/2

Lurrus de la Tanière des rêves {1}{WB}{WB}		Pointe de lave {R}
Créature légendaire : chat et cauchemar Compagnon ? Chaque carte de permanent de votre deck de départ a un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. (Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.) Lien de vie Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort de permanent d'une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre cimetière.		Rituel: arcane C La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
<u></u>		Pi Lui (MARWAR)

Éclairer la piste	{2}{R}
Rituel	U
Spectacle {R}	
Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque	
Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pour	vez
jouer ces cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dislocation {1}{E	BP}{BP}
Éphémère	U
({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux poin vie.)	ts de
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin	du
tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
wayic the Gathering @ wizards of the Codst	

Choc	{R}
Éphémère	С
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe cible.	quelle
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rage de bataille temurienne	{1}{R}
Éphémère	С
Une créature ciblée acquiert la double initiative	
jusqu'à la fin du tour.	
Férocité ? Cette créature acquiert aussi le piétineme	
jusqu' à la fin du tour si vous contrôlez une cré de force supérieure ou égale à 4.	alure
de loise supoliculo du aguilo d'	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

ĺ.	Dard de lave	{R}
	Éphémère	С
	Le Dard de lave inflige 1 blessure à n'importe que cible.	elle
	Flashback ? Sacrifiez une montagne. (Vous pouvez land	cer
	cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sauvagerie revigorée	{1}{R}
Éphémère	U
Choisissez I'un ? ? Une créature ciblée gagne +4/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. ? Deux créatures ciblées gagnent +2/+0 et acquières piétinement jusqu'à la fin du tour.	nt le
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Abri {1	}{W}		Usure // Déchiqueture	{1}{R}
Éphémère	С		Éphémère	U
Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu' fin du tour. Piochez une carte.	à la		Détruisez un artefact ciblé. Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux carte depuis votre main.)	∢ moitiés de cette
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bénédiction de I'apôtre	{1}{WP}
Éphémère	С
({WP} peut être payé au choix avec {W} ou 2 p	oints de vie.)
Un artefact ciblé ou une créature ciblée que vo acquiert la protection contre les artefacts ou co couleur de votre choix jusqu'à la fin du t	ontre la