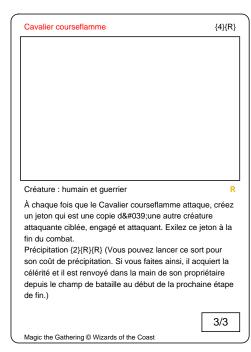
Belliciste des frontières	{3}{R}
Créature : humain et guerrier	U
À chaque fois qu'au moins une créature att	
de vos adversaires ou un planeswalker qu'i ces créatures acquièrent la menace jusqu'à	
tour.	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4

Célébrant de combat	{2}{R}
Créature : humain et guerrier	М
Si le Célébrant de combat n' pas	s été surmené ce
tour-ci, vous pouvez le surmener au m	
Quand vous faites ainsi, dégagez toute créatures que vous contrôlez et cette p	
d'une phase de combat supplén	
créature surmenée ne se dégage pas p	pendant votre
prochaine étape de dégagement.)	
	4/1
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	·



Conscrits zélés

Créature : humain et guerrier

Célérité

Quand les Conscrits zélés arrivent sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'un permanent ciblé jusqu'à la fin du tour. Dégagez ce permanent. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erkenbrand, Lord of Westfold****	{3}{R}		Humble défecteur	{1}{R}
Créature légendaire : humain et soldat	U		Créature : humain et gredin	U
Whenever Erkenbrand, Lord of Westfold or anoth creature enters the battlefield under your control, you control get +1/+0 until end of turn.			{T}: Piochez deux cartes. Un adver contrôle de l' Humble défecte pendant votre tour.	
	3/3			2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coa	st

Gimli des Cavernes Étincelantes	{2}{R}
Créature légendaire : nain et guerrier	R
Double initiative	
À chaque fois qu'une autre créature légenda arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle,	
un marqueur +1/+1 sur Gimli des Cavernes Étincela	
À chaque fois que Gimli inflige des blessures de co	mbat à
un joueur, créez un jeton Trésor.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mentor exigeant	{1}{R}
Créature : humain et clerc À chaque fois qu'un adversai d'un artefact, d'une cre terrain sur le champ de bataille, si c capacité de mana, le Mentor exigea ce joueur.	eature ou d'un e n'est pas une
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	2/2

Archiviste du Gondor	{2}{U}	Beregond de la Garde	{3}{W}
Créature : humain et conseiller	R	Créature légendaire : humain et solda	t R
Quand votre commandant inflige des blessur à un joueur, s'il n'y a pas de mo devenez le monarque. Au début de l'étape de fin du monarqu pioche une carte.	es de combat narque, vous	À chaque fois que Beregond de la Ga humain arrive sur le champ de bataille les créatures que vous contrôlez gagn acquièrent la vigilance jusqu'à l	rde ou un autre e sous votre contrôle, nent +1/+1 et
	2/3		3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	<u> </u>		

Denethor, voyant de la Pierre	{1}{U}
Créature légendaire : humain et noble	R
Quand Denethor, voyant de la Pierre arrive sur le d	hamp de
bataille, regard 2. {3}{R}, {T}, sacrifiez Denethor : Un joueur ciblé dev	ient le
monarque. Denethor inflige 3 blessures à n'i quelle cible.	mporte
_	
	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Capitaine de Lossarnach	{3}{W}
Créature : humain et soldat	R
Initiative	
A chaque fois que la Capitaine de Lossarr humain arrive sur le champ de bataille sou	
engagez une créature ciblée qu'un contrôle.	
Au début de votre entretien, créez un jetor	n de créature 1/1
blanche Humain et Soldat.	
	3/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Carabin du front {2}{	W}	Chasseur de fielleux	{1}{W}{W}
Créature : humain et clerc	R	Créature : humain et clerc	U
Bataillon ? À chaque fois que le Carabin du front et au moins deux autres créatures attaquent, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.  Sacrifiez le Carabin du front : Contrecarrez un sort ciblé avec {X} dans son coût de mana à moins que son contrôleur ne paie {3}.		Quand le Chasseur de fielleux arrive su bataille, vous pouvez exiler une autre c Quand le Chasseur de fielleux quitte le renvoyez, sous le contrôle de son propi exilée sur le champ de bataille.	réature ciblée. champ de bataille,
3/3 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	1/3

	Champions de Minas Tirith	{5}{W}
	Créature : humain et soldat	R
	Quand les Champions de Minas Tirith arrivent sur	le champ
	de bataille, vous devenez le monarque.  Au début du combat pendant le tour de chaque ad	lversaire.
	si vous êtes le monarque, cet adversaire peut pay	er {X}, X
	étant le nombre de cartes dans sa main. S'i fait pas, il ne peut pas vous attaquer à ce combat.	i ne ie
	Magic the Cothering @ Wigards of the Const	4/6
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chers disparus	{4}{W}{W}
Créature : esprit	R
Vol Tant que les Chers disparus son	it dans votre cimetière.
chaque créature Humain que vo	us contrôlez arrive sur le
champ de bataille avec un marq sur elle.	ueur +1/+1 supplémentaire
our one.	
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

Leayere devouce	(9)(6)
Créature : humain et soldat	R
Flash	
Quand I'Écuyère dévouée arrive s	sur le champ de
bataille, prévenez toutes les blessures q	qui devraient vous
être infligées ce tour-ci. À chaque fois que des blessures qui dev	vaiont vous ôtro
infligées sont prévenues, mettez autant	
+1/+1 sur I'Écuyère dévouée.	ao marqaoaro
. ,	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Protectrice du bastion	{2}{W}
Créature : humain et soldat	R
Les créatures Commandant que vous ce	ontrôlez gagnent
+2/+2 et ont l'indestructible.	
	- 10
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Gardien de prison du palais	{2}{W}{W}
Créature : humain et soldat	U
Quand le Gardien de prison du palais arrive	sur le champ
de bataille, vous devenez le monarque.  Quand le Gardien de prison du palais arrive	eur la chamn
de bataille, exilez une créature ciblée qu�	
adversaire contrôle jusqu'à ce qu	39;un
adversaire devienne le monarque.	
	2/2
	2/2

Rangers de I'orée	{2}{W}
Créature : humain et éclaireur et ranger	R
Initiative Vous pouvez regarder la carte du dessus de v	otre
bibliothèque à tout moment.	
Tant qu'un adversaire contrôle plus de t vous, vous pouvez jouer des terrains depuis le	
votre bibliothèque. (Vous ne pouvez jouer un t	
cette manière que s'il vous reste une m	ise en jeu de
terrain disponible.)	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Renforts de I'Ost Gris	{3}{W}	Voyageur hâlé	{W}
Créature : esprit et soldat	R	Créature : humain et nomade et	clerc R
Vol, parade {3} Quand les Renforts de l'Ost Gris arriv champ de bataille, exilez le cimetière d ciblé. Mettez sur les Renforts de l'Os nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombr créature exilées de cette manière.	39;un joueur t Gris un	{W}, {T}: Cherchez dans votre b terrain, révélez-la, mettez-la dan mélangez. N'activez que s plus de terrains que vous.	s votre main, puis
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	1/1	Magic the Gathering ® Wizards of the t	1/1

Sonneur de cloche du village	{2}{W}
Créature : humain et éclaireur	С
Flash	
Quand le Sonneur de cloche du village arrive si de bataille, dégagez toutes les créatures que vo	
contrôlez.	Jus
	1/4

Aragorn, roi du Gondor	{1}{U}{R}{W}
Créature légendaire : humain et nob	le M
Vigilance, lien de vie	
Quand Aragorn, roi du Gondor arrive	•
bataille, vous devenez le monarque.	
bataille, vous devenez le monarque. À chaque fois qu'Aragorn atta	que, jusqu'à une
À chaque fois qu'Aragorn atta créature ciblée ne peut pas bloquer	que, jusqu'à une ce tour-ci. Si vous êtes
À chaque fois qu'Aragorn atta	que, jusqu'à une ce tour-ci. Si vous êtes
À chaque fois qu'Aragorn atta créature ciblée ne peut pas bloquer le monarque, les créatures ne peuve	que, jusqu'à une ce tour-ci. Si vous êtes
À chaque fois qu'Aragorn atta créature ciblée ne peut pas bloquer le monarque, les créatures ne peuve	que, jusqu'à une ce tour-ci. Si vous êtes

Boromir, espoir du Gondor	{2}{W}{U}
Créature légendaire : humain et guerrie	r R
À chaque fois que Boromir, espoir du G champ de bataille ou attaque, regardez	
dessus de votre bibliothèque. Vous pou	
carte d'humain ou d'artefa mettre dans votre main. Mettez le reste	•
votre bibliothèque dans un ordre aléatoi	ire.
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Faramir, Intendant du Gondor	{1}{W}{U}
Créature légendaire : humain et noble	R
À chaque fois qu'une créature lége	ndaire avec une
valeur de mana supérieure ou égale à 4 a de bataille sous votre contrôle, vous devel	
Au début de votre étape de fin, si vous ête	
créez deux jetons de créature 1/1 blanche	Humain et
Soldat.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cavallers du Rohan  (3){R}{W}  Créature: humain et chevalier  R  Quand les Cavaliers du Rohan arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 rouge Humain et Chevalier avec le piétinement et la célérité.  Précipitation {4}{R}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la
Quand les Cavaliers du Rohan arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 rouge Humain et Chevalier avec le piétinement et la célérité. Précipitation {4}{R}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour
Quand les Cavaliers du Rohan arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 rouge Humain et Chevalier avec le piétinement et la célérité. Précipitation {4}{R}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour
Quand les Cavaliers du Rohan arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 rouge Humain et Chevalier avec le piétinement et la célérité. Précipitation {4}{R}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour
Quand les Cavaliers du Rohan arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 rouge Humain et Chevalier avec le piétinement et la célérité. Précipitation {4}{R}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour
Quand les Cavaliers du Rohan arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 rouge Humain et Chevalier avec le piétinement et la célérité. Précipitation {4}{R}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour
Quand les Cavaliers du Rohan arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 rouge Humain et Chevalier avec le piétinement et la célérité. Précipitation {4}{R}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour
Quand les Cavaliers du Rohan arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 rouge Humain et Chevalier avec le piétinement et la célérité. Précipitation {4}{R}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour
Quand les Cavaliers du Rohan arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 rouge Humain et Chevalier avec le piétinement et la célérité. Précipitation {4}{R}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour
Quand les Cavaliers du Rohan arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 rouge Humain et Chevalier avec le piétinement et la célérité. Précipitation {4}{R}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour
Quand les Cavaliers du Rohan arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 rouge Humain et Chevalier avec le piétinement et la célérité. Précipitation {4}{R}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour
Quand les Cavaliers du Rohan arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 rouge Humain et Chevalier avec le piétinement et la célérité. Précipitation {4}{R}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour
bataille, créez deux jetons de créature 2/2 rouge Humain et Chevalier avec le piétinement et la célérité. Précipitation {4}{R}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour
Chevalier avec le piétinement et la célérité. Précipitation {4}{R}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour
son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la
célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)
4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prince Imrahii le Beau	{W}{U}
Créature légendaire : humain et noble	U
Créature légendaire : humain et noble À chaque fois que vous piochez votre deuxième chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 bla Humain et Soldat.	e carte à
À chaque fois que vous piochez votre deuxième chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 bla	e carte à
À chaque fois que vous piochez votre deuxième chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 bla	e carte à
À chaque fois que vous piochez votre deuxième chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 bla	e carte à

Appel à I'aide	{4}{R}		Dévotion grandissante	{3}{W}{W}
Rituel	R	F	Rituel	R
Acquérez le contrôle de toutes les créatu adversaire ciblé contrôle jusqu'à la Dégagez ces créatures. Elles acquièrent jusqu'à la fin du tour. Vous ne pour ce joueur ce tour-ci. Vous ne pouvez pas créatures ce tour-ci.	fin du tour. la célérité vez pas attaquer	s j f	Créez cinq jetons de créature 1/1 bla sort a été lancé depuis un cimetière, jetons à la place. Flashback (7}{W}{W} (Vous pouvez la depuis votre cimetière pour son coût ensuite.)	créez dix de ces ancer cette carte
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<u> </u>
	-			

Tremblement de terre	{X}{R}	Festivités du couchant	{1}{W}
Rituel Le Tremblement de terre inflige X blessu créature sans le vol et à chaque joueur.	R	Rituel Si un adversaire a plus de points de gagnez 4 points de vie. Si un adversaire contrôle plus de credeux jetons de créature 1/1 blanche Si un adversaire a plus de cartes er piochez une carte.	U vie que vous, vous éatures que vous, créez Humain.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coa	st .

Visions de gloire {4}	{W}			Moquerie du haut des remparts (3){R}	{W}
Rituel	R			Rituel	R
Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain pour chaque créature que vous contrôlez. Flashback {8}{W}{W}. Ce sort coûte {X} de moins à lanc de cette manière, X étant la valeur de mana la plus élev d'un commandant que vous possédez sur le chan de bataille ou dans la zone de commandement. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour so coût de flashback. Exilez-la ensuite.)	ée np		1	Incitez toutes les créatures que vos adversaires contrôle Jusqu'à votre prochain tour, ces créatures ne peuvent pas bloquer. (Jusqu'à votre prochain tou ces créatures attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)	r,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			,	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		•			

- En ovent Entingent	(V)(D)(\A/\
En avant, Eorlingas !	{X}{R}{W}
Rituel	R
Créez X jetons de créature 2/2 rouge Humain e avec le piétinement et la célérité.	et Chevalier
À chaque fois qu'au moins une créature	que vous
contrôlez inflige des blessures de combat à au	moins un
joueur ce tour-ci, vous devenez le monarque.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

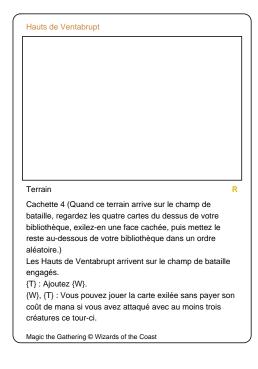
Verdict suprême	{1}{W}{W}{U}
Rituel	R
Ce sort ne peut pas être contrecarré. Détruisez toutes les créatures.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

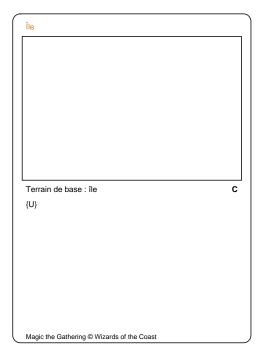
Champ de ruine	Cordillère marquée par les vents
Terrain U	Terrain C
{T}: Ajoutez {C}. {2}, {T}, sacrifiez le Champ de ruine: Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille, puis mélange.	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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Chutes de soufre	Cour retirée
Terrain  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.  {T}: Ajoutez {U} ou {R}.	Terrain  Au moment où ce terrain arrive, choisissez un type de créature.  {T}: Ajoutez {C}.  {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi ou pour activer une capacité d'une source créature du type choisi.

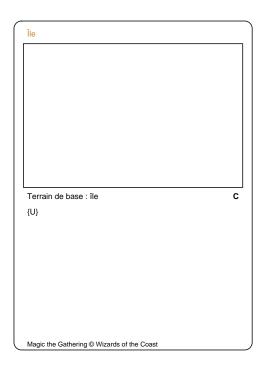
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

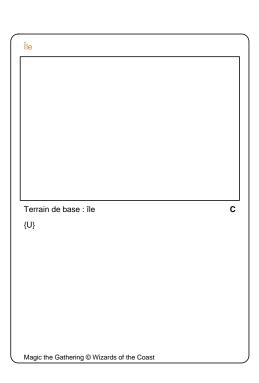
Crique tranquille		Forge de campagne
Terrain Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {W} ou {U}.	c	Terrain  {T}: Ajoutez {C}.  {T}: Ajoutez {R} ou {W}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Étendues sauvages en évolution		Forteresse glaciaire

(T), sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.









Île		Immensité terramorphe
Terrain de base : île		Terrain
{U}		{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île	
Terrain de base : île	С
{U}	Ū
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lacis calmerage	١
Terrain R	
Au moment où le Lacis calmerage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de plaine de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis calmerage arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {R} ou {W}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J

С

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		Passage des malandrins
Terrain de base : montagne C		Terrain U
<center><img &<="" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg" td="" width="65"/><td></td><td>{T}: Ajoutez {C}. {4}, {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.</td></center>		{T}: Ajoutez {C}. {4}, {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	]	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Passage des malandrins		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

Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;tt;center>"f5"align="center"src="graph/manas/bigW.jpg"""""""&qt;"""&amp

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&a p;amp;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&a p;amp;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;

Terrain: plaine est lite  ((17): Apostez (M) rou (U1)  La Praira cusselante arrive arrive chemp de batallie engagle à moira que vous ne contrôlez au moins deux terrains de base.  Magic the Gathering & Wizordo of the Coost   Magic the Gathering & Wizordo of the Coost   Terrain  R  Ce terrain arrive engagle à moira que vous ne contrôlez une montagne ou une plaine. ((7): Apostez (R) ou (W).		
(IT): Ajoutez (W) ou (U).  La Prairie ruisselante arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.  (IT): Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de lâ-amp;#039;identité couleur de votre commandant.  (IT): Ajoutez un mana de la couleur de votre commandant.  (IT): Ajoutez un mana de la couleur de votre commandant.  (IT): Ajoutez un mana de la couleur de votre commandant.  (IT): Ajoutez un mana de la couleur de votre commandant.  (IT): Ajoutez un mana de la couleur de votre commandant.  (IT): Ajoutez un mana de la couleur de votre commandant.  (IT): Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de lâ-amp;#039;identité couleur de votre commandant.  (IT): Ajoutez un mana de la couleur de votre commandant.  (IT): Ajoutez un mana de la couleur de votre commandant.  (IT): Ajoutez un mana de la couleur de votre commandant.  (IT): Ajoutez un mana de la couleur de votre commandant.  (IT): Ajoutez un mana de la couleur de votre commandant.  (IT): Ajoutez un mana de la couleur de votre commandant.	Prairie ruisselante	Tour de commandement
Rectorat du haut des falaises  Trône de la Cité Haute  Terrain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.  Trône de la Cité Haute  (T): Ajoutez (C).  (4), (T), sacrifiez le Trône de la Cité Haute : Vous devenez	Terrain : plaine et île  ({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)  La Prairie ruisselante arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux	Terrain C {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de
Rectorat du haut des falaises  Trône de la Cité Haute  Terrain  R  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.  Trône de la Cité Haute  (T): Ajoutez (C).  (4), (T), sacrifiez le Trône de la Cité Haute : Vous devenez	Manic the Gathering @ Wizards of the Coast	Manic the Gathering @ Wizards of the Coast
Terrain R Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.  Terrain R {T}: Ajoutez {C}. {4}, {T}, sacrifiez le Trône de la Cité Haute : Vous devenez		
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.  {T} : Ajoutez {C}.  {4}, {T}, sacrifiez le Trône de la Cité Haute : Vous devenez	Rectorat du haut des falaises	Trône de la Cité Haute
	Terrain R Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.	Terrain  {T}: Ajoutez {C}.  {4}, {T}, sacrifiez le Trône de la Cité Haute : Vous devenez

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

	_	
Verger exotique		Voie de I'Ascendance
Terrain R		Terrain C
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain que votre adversaire contrôle pourrait produire.		La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.  {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Ville portugire		Anneau solaire

Ville portuaire	
Terrain	R
Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville	
portuaire arrive sur le champ de bataille engagée. {T} : Ajoutez {W} ou {U}.	

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

Babiole du voyageur	{1}	Cachet d'éso	térisme {2}
Artefact {2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherche votre bibliothèque une carte de terrain de base, m cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.	ettez	l'identité	na de la couleur de votre choix de e couleur de votre commandant.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering ®	Mizards of the Coast
Bannière du vainqueur	{5}	Cor du héraut	{3}

Bannière du vainqueur	{5}
Artefact	R
Au moment où la Bannière du vainqueur arrive sur le	
champ de bataille, choisissez un type de créature.  Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagn	ent
+1/+1.	OIIL
À chaque fois que vous lancez un sort de créature du choisi, piochez une carte.	type
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	(-)
Artefact	U
Au moment où le Cor du héraut arrive sur	le champ de
bataille, choisissez un type de créature. Les sorts de créatures du type choisi que	vous lancez
coûtent {1} de moins à lancer. Au début de votre entretien, regardez la c	arte du dessus de
votre bibliothèque. Si c'est une cart type choisi, vous pouvez la révéler et la m	
main.	lettre dans votre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Couronne du Gondor	{3}	Porte des Destinées {4	.}
Artefact légendaire : équipement	R	Artefact	2
La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez.  Quand une créature légendaire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, s'il n'y a pas de monarque, vous devenez le monarque.  Équipement {4}. Cette capacité coûte {3} de moins à act si vous êtes le monarque.		Au moment où la Porte des Destinées arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. À chaque fois que vous lancez un sort de ce type, mettez un marqueur « charge » sur la Porte des Destinées. Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lame d'héritage	{3}
Artefact : équipement	U
La créature équipée gagne +3/+1. À chaque fois que la créature équipée meurt, vous pour révéler les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu' à ce que vous révéliez une carte de créatur qui partage un type de créature avec elle. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Équipement {1}	

Sphère du com	ımandant	{3}
Artefact		С
	n mana de la couleur de votre choix de couleur de votre commandant.	
	nère du commandant : Piochez une carte.	

Sphère du commandant	{3}	Talisman de progrès	{2}
Artefact {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de	c	Artefact {T}: Ajoutez {C}.	U
l'identité couleur de votre commandant. Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.		T): Ajoutez {W} ou {U}. Le Talisman de p inflige 1 blessure.	orogrès vous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Talisman de conviction	{2}
Artefact	U
{T}: Ajoutez {C}.	
$\{T\}$ : Ajoutez $\{R\}$ ou $\{W\}.$ Le Talisman de conviction vous inflige 1 blessure.	

Urne de pensée	{2}
Artefact	U
II n'y a pas de limite au nombr	e de cartes dans votre
{T} : Ajoutez {C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chemin vers I'exil	{W}	Perdu dans la légende {\mathbb{W}	/}{W}
Éphémère	М	Éphémère	U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la me sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.		Mettez un permanent historique non-terrain ciblé dans bibliothèque de son propriétaire en quatrième position partir du dessus. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)	
Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Formation inébraniable	<del>{2}{W}</del>	
		Retour au pays
Éphémère	R	
Les créatures que vous contrôlez acquièrent		Éphémère
I'indestructible jusqu'à la fin du tour.		Exilez une créatu
Addenda? Si vous avez lancé ce sort pendant votre principale, mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d créatures et elles acquièrent la vigilance jusqu& fin du tour.	e ces	nombre de points
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
	J	Magic the Gathering

Retour au pays	{W}
Éphémère	U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.	
nombre de points de vie egal à sa force.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Animosité partagée	{2}{R}		Allégeance au royaume	{4}{U}
Enchantement	R		Enchantement : aura	R
À chaque fois qu'une créature que vous cont			Enchanter : créature	
attaque, elle gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tor			Quand I'Allégeance au royaume arrive sur le ch	amp
chaque autre créature attaquante qui partage un type créature avec elle.	e de		de bataille, vous devenez le monarque. Le monarque contrôle la créature enchantée.	
			La créature enchantée attaque à chaque combat si	
			possible et ne peut pas vous attaquer.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		·	-	

Cour de la Colère	{3}{R}{R}
Enchantement	R
Quand la Cour de la Colère arrive sur le cha vous devenez le monarque.	mp de bataille,
Au début de votre entretien, la Cour de la Co blessures à n'importe quelle cible. Si	-
monarque, elle inflige 7 blessures à la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Antienne du maréchal	{2}{W}{W}
Enchantement	R
Multikick {1}{W} (Vous pouvez payez {	
supplémentaires autant de fois que vou moment où vous lancez ce sort.)	us le souhaitez au
Les créatures que vous contrôlez gagn Quand I'Antienne du maréchal a	
de bataille, renvoyez sur le champ de b	
X cartes de créature ciblées de votre c	
nombre de fois que l'Antienne de kickée.	u marechal a ete

Lumière de bannissement	{2}{W}
Enchantement	C
Quand cet enchantement arrive, exilez un permanen	
non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôl	
jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.	9
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	



Il ? Créez deux jetons de créature 2/2 rouge Humain et Chevalier avec le piétinement et la célérité.

III ? Mettez un marqueur « indestructible » sur Magic the Gathering © Wizard of the Const devenez le monarque.