Onem adjoint d'argent	127
Créature-artefact : mercenaire	
Quand le Shérif adjoint d'argent arrive sur le ch bataille, vous pouvez chercher dans votre biblic carte de terrain de base ou une carte de déser puis mélanger et la mettre au-dessus de votre	othèque une t, la révéler,
{T}: Une créature ciblée que vous contrôlez ga jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vou lancer un rituel.	-
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	1/2

Shérif adjoint d'argent {2
Créature-artefact : mercenaire
Quand le Shérif adjoint d'argent arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de désert, la révéler, puis mélanger et la mettre au-dessus de votre bibliothèque. {T}: Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.
1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

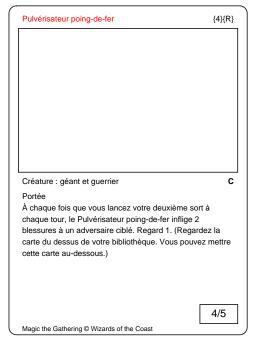
Casse-cou de la Flotte implacable	{1}{R}
Créature : humain et pirate	R
Initiative Quand la Casse-cou de la Flotte implacable :	arrive sur le
champ de bataille, exilez une carte d'éphémé	
ciblée depuis le cimetière d'un adversaire. Vo	•
lancer ce tour-ci, et du mana de n'importe qu être utilisé pour lancer ce sort. Si ce sort dev	,, ,
dans un cimetière ce tour-ci, exilez-le à la pla	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/ 1
wagic the Gathering & Wizards of the Coast	

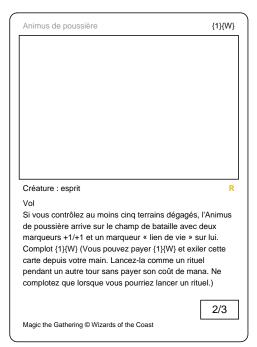
Franc-tireur à longues cornes	{2}{R}
Créature : minotaure et gredin	U
Portée	
Quand le Franc-tireur à longues cornes devient co inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.	omploté, il
Complot {3}{R} (Vous pouvez payer {3}{R} et exile	er cette
carte depuis votre main. Lancez-la comme un ritu	el
pendant un autre tour sans payer son coût de ma	
complotez que lorsque vous pourriez lancer un rit	uei.)
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

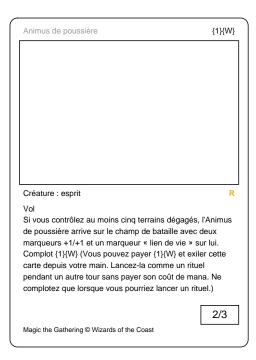
Franc-tireur à longues cornes	{2}{R}	Invocateur de tempête d'écailles {2}{I	R}
Créature : minotaure et gredin	U	Créature : humain et psychagogue	U
Portée Quand le Franc-tireur à longues cornes devient complinflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Complot {3}{R} (Vous pouvez payer {3}{R} et exiler cet carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. No complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	tte	À chaque fois que l'Invocateur de tempête d'écailles attaque, créez un jeton de créature 3/1 rouge Dinosaure s vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale 4.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Invocateur de tempête d'écailles	{2}{R}
Créature : humain et psychagogue	U
À chaque fois que l'Invocateur de tempête d'éca attaque, créez un jeton de créature 3/1 rouge Di vous contrôlez une créature de force supérieure	nosaure si
4.	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

Pulvérisateur poing-de-fer	{4}{R}
Créature : géant et guerrier	С
Portée	·
À chaque fois que vous lancez votre deuxièn chaque tour, le Pulvérisateur poing-de-fer inf	
blessures à un adversaire ciblé. Regard 1. (F	Regardez la
carte du dessus de votre bibliothèque. Vous cette carte au-dessous.)	pouvez mettre
,	
	4/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/3







Carabin hors-la-loi	{1}{W}
Créature : humain et gredin	С
Lien de vie	
Quand le Carabin hors-la-loi meurt, piochez	une carte.
	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/3

Carabin hors-la-loi	{1}{W}		Citadins vengeurs	{2}{W}
Créature : humain et gredin	С		Créature : humain et citoyen	С
Lien de vie Quand le Carabin hors-la-loi meurt, piochez	une carte.		À chaque fois qu'au moins une autre créatur contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1	
,,,			vengeurs.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/3		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3
g Danoing o Made of the Odds		,	g.: 2 Sanding S M.Zaras S. in Soudi	

Citadins vengeurs	{2}{W}
Créature : humain et citoyen	c
À chaque fois qu'au moins une autre c contrôlez meurt, mettez un marqueur - vengeurs.	
	3/3

Citadins vengeurs	{2}{W
Créature : humain et citoyen	C
À chaque fois qu'au moins une autre contrôlez meurt, mettez un marqueu vengeurs.	e créature que vous

Citadins vengeurs	{2}{W}		Vigilante de Port-Augure	{1}{W}
Créature : humain et citoyen			Créature : humain et mercenaire	U
À chaque fois qu'au moins une autre créature qu			La Vigilante de Port-Augure a la double ir	
contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le	es Citadins		vous avez commis un crime ce tour-ci. (C	
vengeurs.			adversaires, tout ce qu'ils contrôlent et/ou leur cimetière est un crime.)	r des carles de
	3/3			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

$\overline{}$		
	Grand abolisseur	{W}{W}
	Créature : humain et clerc	R
	Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent p	
	de sorts ou activer les capacités d'artefacts, de c ou d'enchantements.	reatures
	ou d'enchantements.	
		2/2
	Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	212
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vigilante de Port-Augure	{1}{W]
Créature : humain et mercenaire	U
La Vigilante de Port-Augure a la doubl vous avez commis un crime ce tour-ci. adversaires, tout ce qu'ils contrôlent et	. (Cibler des
leur cimetière est un crime.)	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ertha Jo, mentor des frontières	{2}{R}{W}		Crépitement de puissance	$\{X\}\{X\}\{X\}\{R\}\{R\}$
Créature légendaire : kor et conseiller	U		Rituel	М
Quand Ertha Jo, mentor des frontières arrive su			Ciblez jusqu'à X cibles. Le Crépitemer	
de bataille, créez un jeton de créature 1/1 rouge Mercenaire avec « {T} : Une créature ciblée que			cinq fois X blessures à chacune d'elle	5.
contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'a				
lorsque vous pourriez lancer un rituel. » À chaque fois que vous activez une capacité qu	ıi cihle une			
créature ou un joueur, copiez cette capacité. Vo				
choisir de nouvelles cibles pour cette copie.				
	2/4			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Taii Wakeen, fine gâchette	{R}{W}
Créature légendaire : humain et mercenaire	R
À chaque fois qu'une source que vous contrô une créature un nombre de blessures non-co l'endurance de cette créature, piochez une ca	mbat égal à
{X}, {T}: Si une source que vous contrôlez de des blessures non-combat à un permanent o ce tour-ci, elle inflige autant de blessures plu	u à un joueur
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Embrocher les critiques {	2}{R
Rituel	c
Spectacle {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son co de spectacle à la place de son coût de mana si un	ût
adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.)	
Embrocher les critiques inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.	

Embrocher les critiques {2}	{R}
Rituel	С
Spectacle {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût	
de spectacle à la place de son coût de mana si un	
adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.) Embrocher les critiques inflige 3 blessures à n'importe	
quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pillage de réquisition	{W}
Rituel	U
Impétuosité (Choisissez au moins un coût supplémenta	aire.)
(4) 2 Dátroisean un entefect ciblé	
+ {1} ? Détruisez un artefact ciblé. + {1} ? Détruisez un enchantement ciblé.	
+ {1} ? Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature	
qu'un joueur ciblé contrôle.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pillage de réquisition	{W}
Rituel	U
Impétuosité (Choisissez au moins un coût supplém	entaire.)
+ {1} ? Détruisez un artefact ciblé.	
+ {1} ? Détruisez un enchantement ciblé.	
+ {1} ? Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créat qu'un joueur ciblé contrôle.	ture
qu'un joueur cible controle.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine	Bottes à lavéperons {1	}
Terrain de base : plaine C {W}	Artefact : équipement La créature équipée gagne +1/+0 et a la célérité et parade {1} (À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {1}.) Équipement {1} Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bottes à lavéperons	{1}
Artefact : équipement	U
La créature équipée gagne +1/+0 et a la célérité et para	
{1} (A chaque fois que cette créature devient la cible d'us sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle,	n
contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce	
joueur ne paie {1}.)	
Équipement {1}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bottes à lavéperons	{1}
Artefact : équipement	U
La créature équipée gagne +1/+0 et a	
{1} (À chaque fois que cette créature sort ou d'une capacité qu'un adversai	
contrecarrez ce sort ou cette capacité	
joueur ne paie {1}.)	
Équipement {1}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bottes de piedagile	{2}		Bottes de piedagile	{2}
Artefact : équipement	U		Artefact : équipement	U
Arteract : equipément 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.) Équipément {1} {{1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipément que lorsque vot pourriez lancer un rituel.)	e		Arteract : equipement 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'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Bottes de piedagile	{2}		Bottes de piedagile	{2}

Bottes de piedagile	{2}
Artefact : équipement	U
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	Э
vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vou	JS
pourriez lancer un rituel.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Bottes de piedagile	{2}
	Artefact : équipement	U
	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'équipement que lorsque vou pourriez lancer un rituel.)	
_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bottes de pionnier	{2}		Lasso-tonnerre	{2}{W}
Artefact : équipement	U		Artefact : équipement	U
La créature équipée a la traversée des terrains non-base (Elle ne peut pas être bloquée tant que le joueur défense contrôle au moins un terrain non-base.) Équipement {2}			Quand le Lasso-tonnerre arrive sur le champ attachez-le à une créature ciblée que vous co La créature équipée gagne +1/+1. À chaque fois que la créature équipée attaque une créature ciblée que le joueur défenseur créquipement {2}	ontrôlez. e, engagez
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	
		•		

Lasso-tonnerre {	2}{W}
Artefact : équipement	U
Quand le Lasso-tonnerre arrive sur le champ de batail attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez. La créature équipée gagne +1/+1.	le,
A chaque fois que la créature équipée attaque, engage une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle. Équipement {2}	ez
Equipement (2)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Électrodominance	{X}{R}{R}
Éphémère	R
Electrodominance inflige X blessures à n'importe cible. Vous pouvez lancer une carte avec une vale mana inférieure ou égale à X depuis votre main si son coût de mana.	quelle eur de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Électrodominance	$\{X\}\{R\}\{R\}$	Rapide de la gâchette	{R}
Éphémère	R	Éphémère	С
Electrodominance inflige X blessures à n'import cible. Vous pouvez lancer une carte avec une va	•	Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour. Les créatures qu	
mana inférieure ou égale à X depuis votre main son coût de mana.		adversaire ciblé contrôle perdent l'initiative et la double initiative jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rapide de la gâchette	{R}
Éphémère	С
Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 e acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour. Les créatures adversaire ciblé contrôle perdent l'initiative et la doubl initiative jusqu'à la fin du tour.	qu'un
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Réciproquer	{R}{R}
Éphémère	U
Impétuosité (Choisissez au moins un coût suppléme	ntaire.)
+ {1} ? Copiez une cible, sort d'éphémère, sort de rit	uel,
capacité activée ou capacité déclenchée. Vous pouv	/ez
choisir de nouvelles cibles pour cette copie. + {1} ? Remplacez la cible d'un sort ciblé ou d'une ca	nnaoitá
ciblée avec une cible unique.	араспе
,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	

Réciproquer	{R}{R}	Affrontement final {W}	
Éphémère	U	Éphémère M	J
Impétuosité (Choisissez au moins un coi	ût supplémentaire.)	Impétuosité (Choisissez au moins un coût supplémentaire.)	
+ {1} ? Copiez une cible, sort d'éphémèr capacité activée ou capacité déclenchée choisir de nouvelles cibles pour cette cop + {1} ? Remplacez la cible d'un sort ciblé ciblée avec une cible unique.	. Vous pouvez pie.	+ {1}? Toutes les créatures perdent toutes leurs capacités jusqu'à la fin du tour. + {1}? Choisissez une créature que vous contrôlez. Elle acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. + {3}{W}{W}? Détruisez toutes les créatures.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Tir truqué	{4}{R}
<u></u>	
Éphémère	С
Le Tir truqué inflige 6 blessures à une créature ciblée	et 2
blessures à jusqu'à un autre jeton de créature ciblé.	

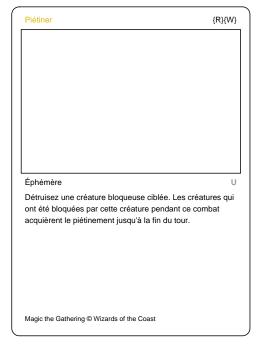
Châtiment féroce	{1}{W}
Éphémère	С
Tranchage {5}{W} (Vous pouvez la coût de tranchage. Si vous faites a	•
entre crochets.) Détruisez une créature [attaquante	al ciblóo
Deli disez dile creature [attaquante	aj cibiee.

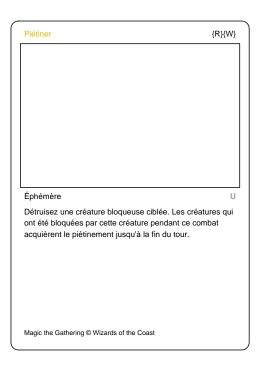
Châtiment féroce {1}	{W}	Intervention bovine	{1}{W}
Éphémère	С	Éphémère	U
Tranchage {5}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de tranchage. Si vous faites ainsi, retirez les mots entre crochets.) Détruisez une créature [attaquante] ciblée.		Détruisez une cible, artefact ou créature crée un jeton de créature 2/2 blanche Bo	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Intervention bovine	{1}{W}
fab (m.) m	-
Éphémère	
Détruisez une cible, artefact ou créature. Son contrôle crée un jeton de créature 2/2 blanche Bovidé.	eur
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Levee de bouciler {1}	{VV}
Éphémère	С.
Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. Elle acquiert le lien de vie et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » la détruisent pas.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Levée de bouclier {1}	{W}
Éphémère	С
Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. Elle acquiert le lien de vie et l'indestructible jusqu'à la fin du our. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » a détruisent pas.)	ne
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





Enchantement

Å chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 rouge

Mercenaire avec « {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

Complot {2}{R} (Vous pouvez payer {2}{R} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Rassemblement sulfureux	{1}{R}		Capture au lasso	{3}{W}
Enchantement	U		Enchantement	U
À chaque fois que vous lancez votre deux chaque tour, créez un jeton de créature 1. Mercenaire avec « {T} : Une créature ciblicontrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du to lorsque vous pourriez lancer un rituel. » Complot {2}{R} (Vous pouvez payer {2}{R carte depuis votre main. Lancez-la comm pendant un autre tour sans payer son coû complotez que lorsque vous pourriez lance.	/1 rouge ée que vous ur. N'activez que } et exiler cette e un rituel it de mana. Ne		Quand la Capture au lasso arrive sur le exilez un permanent non-terrain ciblé o contrôle jusqu'à ce que la Capture au le bataille. Quand la Capture au lasso arrive sur le créaz un jeton de créature 1/1 rouge M.: Une créature ciblée que vous contrôle jusqu'à la fin du tour. N'activez que lors lancer un rituel.	qu'un adversaire lasso quitte le champ e champ de bataille, flercenaire avec « {T} ez gagne +1/+0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Capture au lasso	(3){(5)
Enchantement	
exilez un permane	au lasso arrive sur le champ de bataille nt non-terrain ciblé qu'un adversaire que la Capture au lasso quitte le cham
créez un jeton de d	au lasso arrive sur le champ de bataille créature 1/1 rouge Mercenaire avec « { ée que vous contrôlez gagne +1/+0 ur. N'activez que lorsque vous pourriez

Duel à midi	{1}{W}
Enchantement	R
Aucun joueur ne peut lancer plus d'un sort par tour. {4}{R}, sacrifiez le Duel à midi : Il inflige 5 blessures à n'importe quel cible.	à
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Duel à midi	{1}{W}
Enchantement	R
Aucun joueur ne peut lancer plus d'un sort par tour. {4}{R}, sacrifiez le Duel à midi : Il inflige 5 blessures n'importe quel cible.	à
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Repose en paix	I}{W}
Enchantement Enchantement	R
Quand Repose en paix arrive sur le champ de bataille, exilez tous les cimetières.	
Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cimetic d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.	ère
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Joie des compagnons	{1}{R}{W}{W}
Enchantement	M
Au début de votre entretien, choisis	sez l'un au hasard.
Créez un jeton de créature rouge e caractéristiques.	t blanche avec ces
? 3/1 Humain et Guerrier avec le pi	étinement et la célérité.
? 2/1 Humain et Clerc avec le lien o	le vie et la célérité.
2 4/2 Humain at Cradin avea la afte	érité et « Quand cette
créature arrive sur le champ de bat	allie, elle inflige 1
	allie, elle inflige 1

Joie des compagnons	{1}{R}{W}{W}
Enchantement Au début de votre entretien, choi Créez un jeton de créature rouge caractéristiques. ? 3/1 Humain et Guerrier avec le ? 2/1 Humain et Clerc avec le lie ? 1/2 Humain et Gredin avec la c créature arrive sur le champ de t blessure à n'importe quelle cible.	e et blanche avec ces piétinement et la célérité. n de vie et la célérité. rélérité et « Quand cette pataille, elle inflige 1
Magic the Gathering © Wizards of the G	Coast

