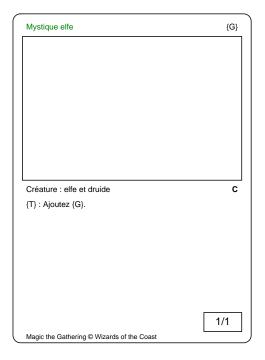
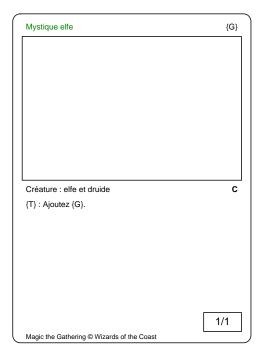
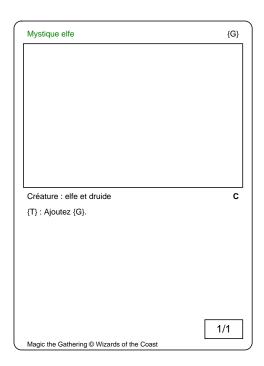
Éclaireuse des clairières	{G}		Ē	claireuse des clairières	{G}
Créature : elfe et éclaireur	С		С	Créature : elfe et éclaireur	С
Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)	la		ci	Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être ible de sorts ou de capacités que vos adversaires ontrôlent.)	la
_					
	/1				/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	M	lagic the Gathering © Wizards of the Coast	

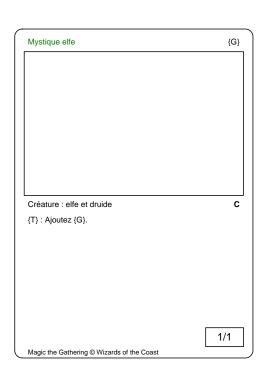
_		
	Éclaireuse des clairières	{G}
	Créature : elfe et éclaireur	С
	Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)	la
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/1

Éclaireuse des clairières	{G}
Créature : elfe et éclaireur	С
Défense talismanique (Cette créature ne peut par cible de sorts ou de capacités que vos adversaire contrôlent.)	









Pisteur de sorcière {1}{G}	{G}	Pisteur de sorcière	{1}{G}{G}
Créature : loup	R	Créature : loup	R
Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.) À chaque fois qu'un adversaire lance un sort bleu ou noir pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Pisteur de sorcière.		Défense talismanique (Cette créa cible de sorts ou de capacités que contrôlent.) À chaque fois qu'un adversaire la pendant votre tour, mettez un ma Pisteur de sorcière.	e vos adversaires nce un sort bleu ou noir
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3	Magic the Gathering © Wizards of the Co	gast 3/3

_		
	Pisteur de sorcière	{1}{G}{G}
	Créature : loup	R
	Défense talismanique (Cette créature ne peut pa cible de sorts ou de capacités que vos adversain	
	contrôlent.) À chaque fois qu'un adversaire lance un sort ble pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 s	
	Pisteur de sorcière.	
		3/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pisteur de sorcière

Créature : loup

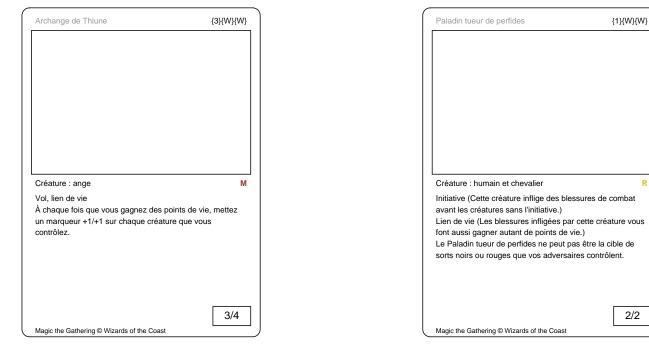
R

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort bleu ou noir pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Pisteur de sorcière.

3/3

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast



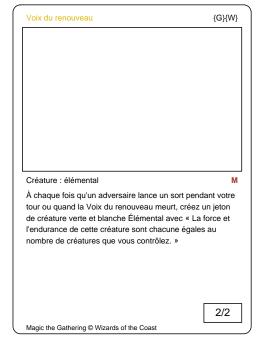
Archange de Thiune	{3}{W}{W}
Créature : ange	M
Vol, lien de vie	
À chaque fois que vous gagnez des	
un marqueur +1/+1 sur chaque créa contrôlez.	iture que vous
	0/4
	3/4
Magic the Gathering @ Wizards of the Coa	et

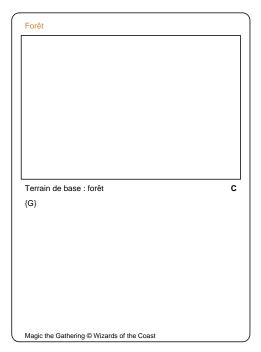
Paladin tueur de perfides	{1}{W}{W}
Créature : humain et chevalier	R
Initiative (Cette créature inflige des bl	
avant les créatures sans l'initiative.)	lessures de combat
Lien de vie (Les blessures infligées p	
font aussi gagner autant de points de Le Paladin tueur de perfides ne peut	
sorts noirs ou rouges que vos advers	•
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Paladin tueur de perfides	{1}{W}{W}	Voix du renouveau	{G}{W}
Créature : humain et chevalier	R	Créature : élémental	М
Initiative (Cette créature inflige des blessures avant les créatures sans l'initiative.) Lien de vie (Les blessures infligées par cette font aussi gagner autant de points de vie.) Le Paladin tueur de perfides ne peut pas être sorts noirs ou rouges que vos adversaires co	créature vous	À chaque fois qu'un adversaire lanc tour ou quand la Voix du renouveau de créature verte et blanche Élémer l'endurance de cette créature sont c nombre de créatures que vous cont	n meurt, créez un jeton ntal avec « La force et chacune égales au
	2/2		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	st

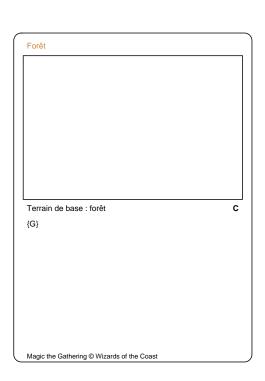
Paladin tueur de perfides	{1}{W}{W}
Créature : humain et chevalier	R
Initiative (Cette créature inflige des blessure avant les créatures sans l'initiative.)	es de combat
Lien de vie (Les blessures infligées par cette	e créature vous
font aussi gagner autant de points de vie.) Le Paladin tueur de perfides ne peut pas êti	re la cible de
sorts noirs ou rouges que vos adversaires o	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Voix du renouveau	{G}{W}
Créature : élémental	М
À chaque fois qu'un adversaire lance tour ou quand la Voix du renouveau r de créature verte et blanche Élément l'endurance de cette créature sont ch nombre de créatures que vous contrô	neurt, créez un jeton al avec « La force et acune égales au
	2/2









Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







	_	
Forêt		Jardin du temple
Terrain de base : forêt C {G}		Terrain : forêt et plaine Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Forêt		Jardin du temple

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	

Jardin du temple	`
Terrain : forêt et plaine	R
Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le	
faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jardin du temple		Plaine
Terrain : forêt et plaine Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.		Terrain de base : plaine C {W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast) (Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Jardin du temple		Plaine
Terrain : forêt et plaine		Terrain de hase : plaine

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{W}

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







Charme de Selesnya	{G}{W}
Éphémère	U
Choose one ?	
? Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le	е
piétinement jusqu'à la fin du tour.	
? Exilez une créature ciblée de force supérieure 5.	e ou egale a
? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Cheva vigilance.	alier avec la
-	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme de Selesnya	{G}{W}
Éphémère	U
Choose one ?	
? Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le	
piétinement jusqu'à la fin du tour.	
? Exilez une créature ciblée de force supérieure of 5.	ou égale a
créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevali	or avec la
vigilance.	ci avec ia
·	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme de Selesnya	{G}{W}
Éphémère	U
Choose one ?	
? Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le	
piétinement jusqu'à la fin du tour. ? Exilez une créature ciblée de force supérieure ou	énale à
5.	egale a
? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier vigilance.	avec la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme de Selesnya	{G}{W}
Éphémère	U
Choose one ?	
? Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le	
piétinement jusqu'à la fin du tour.	
? Exilez une créature ciblée de force supérieure ou 5.	ı égale à
? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalie	r avec la
vigilance.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Armure éthérée	{VV}	Armure etheree	{VV}
Enchantement : aura Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.	c {w}	Enchantement : aura Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.	C
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast	

Armure éthérée	{W}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque	
enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Armure éthérée	{W}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque	
enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Courage inébranlable	{1}{G}{W}	Courage inébranlable	{1}{G}{W}
Enchantement : aura	U	Enchantement : aura	U
Enchanter : créature		Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +2/+2 et le lien de vie.	a le pietinement et	La créature enchantée gagne +2/+2 le lien de vie.	et a le piétinement et
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	st

Courage inébranlable	{1}{G}{W}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piéti le lien de vie.	nement et
le lien de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Courage inébranlable	{1}{G}{W}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	noment of
La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétir le lien de vie.	iement et
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Don d'Orzhova {1}{WB}{	WB}	Don d'Orzhova	{1}{WB}{WB}
Enchantement : aura	С	Enchantement : aura	С
Enchanter : créature		Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol et le lien vie.	de	La créature enchantée gagne +1/+1 et a vie.	le vol et le lien de
vie.		vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		-	

Don d'Orzhova	{1}{WB}{WB}
Enchantement : aura	C
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +	1/+1 et a le vol et le lien de
vie.	

Don d'Orzhova	{1}{WB}{WB}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vo	al et le lien de
vie.	or et le lieft de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hydre kalonienne	{3}{G}{G}			Sage de la spirale	{1}{G}
Créature : hydre	М		_	Créature : elfe et druide	R
Piétinement L'Hydre kalonienne arrive sur le champ de bataille quatre marqueurs +1/+1 sur elle. À chaque fois que l'Hydre kalonienne attaque, doi nombre de marqueurs +1/+1 sur chaque créature contrôlez.	ublez le			Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur l champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou endurance est supérieur à celle de cette créature, m un marqueur +1+/1 sur cette créature.) {T}: Ajoutez {G} pour chaque marqueur +1/+1 sur la de la spirale.	ı son nettez
	0/0				1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Hydre kalonienne	{3}{G}{G}
	Créature : hydre	М
	Piétinement	
	L'Hydre kalonienne arrive sur le champ de bat quatre marqueurs +1/+1 sur elle.	aille avec
	À chaque fois que l'Hydre kalonienne attaque, nombre de marqueurs +1/+1 sur chaque créat contrôlez.	
		0/0
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0,0

Sage de la spirale	{1}{G}
Créature : elfe et druide Évolution (À chaque fois qu'une créature ar champ de bataille sous votre contrôle, si sa endurance est supérieur à celle de cette cr un marqueur +1+/1 sur cette créature.)	force ou son
{T}: Ajoutez {G} pour chaque marqueur +1, de la spirale.	/+1 sur la Sage

Sage de la spirale	{1}{G}	Souveraine imposante {1}{W
Créature : elfe et druide	R	Créature : humain et noble
Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive su champ de bataille sous votre contrôle, si sa force endurance est supérieur à celle de cette créature, un marqueur +1+/1 sur cette créature.) {T}: Ajoutez {G} pour chaque marqueur +1/+1 sur de la spirale.	ou son , mettez	Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/2	2/1 Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Souveraine imposante	{1}{W}
Créature : humain et noble	R
Les créatures que vos adversaires con	trôlent arrivent sur le
champ de bataille engagées.	
	2/1

Planeswalker : Ajani	М
+1} : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez u +1/+1 sur elle.	•••
-3}: Une créature ciblée acquiert le vol et nitiative jusqu'à la fin du tour.	la double
-8} : Créez X jetons de créature 2/2 blanch rotre total de points de vie.	ne Chat, X étant
	4/

Ajani, meneur de la bande {1}	W}{W}		Braver les éléments {W
Planeswalker : Ajani	М	ļ '	Éphémère
 {+1}: Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marque +1/+1 sur elle. {-3}: Une créature ciblée acquiert le vol et la double initiative jusqu'à la fin du tour. {-8}: Créez X jetons de créature 2/2 blanche Chat, X votre total de points de vie. 			Choisissez une couleur. Les créatures blanches que vous contrôlez acquièrent la protection contre la couleur choisie jusqu'à la fin du tour. Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Braver les éléments	{W}		Braver les éléments {W
		Ιı	

Braver les éléments	{W}
Éphémère	U
Choisissez une couleur. Les créature	s blanches que vous
contrôlez acquièrent la protection cor	ntre la couleur choisie
jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Braver les éléments	{W}
4	
Éphémère	U
Choisissez une couleur. Les créatures blanches que v contrôlez acquièrent la protection contre la couleur ch jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Braver les éléments			Chemin de la bravoure	{2}{W}
Éphémère	U		Enchantement	R
Choisissez une couleur. Les créatures blanches que v contrôlez acquièrent la protection contre la couleur che jusqu'à la fin du tour.			Tant que votre total de points de vie est s votre total de points de vie de départ, les vous contrôlez gagnent +1/+1. À chaque fois qu'au moins une créature d attaque, vous gagnez un nombre de poin nombre de créatures attaquantes.	créatures que que vous contrôlez
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chemin de la bravoure	{2}{W
Enchantement	F
Tant que votre total de points de vie es votre total de points de vie de départ, le vous contrôlez gagnent +1/+1.	
À chaque fois qu'au moins une créatur attaque, vous gagnez un nombre de po	•
nombre de créatures attaquantes.	
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	