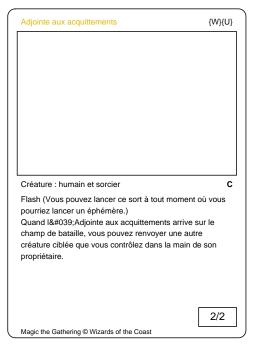
Pisteur invisible	{1}{U}
Créature : humain et gredin	U
Défense talismanique (Cette créature ne p	
cible de sorts ou de capacités que vos adv	ersaires
contrôlent.) Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué	5 .
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

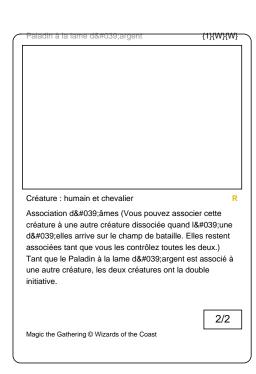
Pisteur invisible	{1}{U}
Créature : humain et gredin	U
Défense talismanique (Cette créature ne	
cible de sorts ou de capacités que vos a contrôlent.)	adversaires
Le Pisteur invisible ne peut pas être blo	qué.
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pisteur invisible	{1}{U]
Créature : humain et gredin	U
Défense talismanique (Cette créature ne pu cible de sorts ou de capacités que vos advi contrôlent.)	
Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué	١.
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Pisteur invisible	{1}{U}
Γ		
L		
	Créature : humain et gredin	U
	Défense talismanique (Cette créature ne peut pas êt	re la
	cible de sorts ou de capacités que vos adversaires	
	contrôlent.) Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.	
	20 1 lotodi ililiololo no podi pao odo bioque.	
	Г	1/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/ 1
$\overline{}$	magic the Gathering @ Mizards of the Coast	

Paladin à la lame d'argent	{1}{W}{W}
Créature : humain et chevalier	R
Association d'âmes (Vous pouvez a	
créature à une autre créature dissociée que d' elles arrive sur le champ de bataill	
associées tant que vous les contrôlez toute	
Tant que le Paladin à la lame d'arge une autre créature, les deux créatures ont	
initiative.	ia double
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2





Adjointe aux acquittements	{W}{U}
Créature : humain et sorcier	С
Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout r pourriez lancer un éphémère.) Quand I'Adjointe aux acquittements champ de bataille, vous pouvez renvoyer créature ciblée que vous contrôlez dans la propriétaire.	s arrive sur le une autre
	2/2

Bassin d'élevage		Bassin d'élevage
Terrain : forêt et île Au moment où le Bassin d'élevage 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 : forêt et île Au moment où le Bassin d'élevage 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
Bassin d'élevage		Bassin d'élevage
Terrain : forêt et île R Au moment où le Bassin d'élevage 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 : forêt et île Au moment où le Bassin d'élevage 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	l	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paramet de Oalrétel)	Factoria
Bosquet de Solpétal		Fontaine sacrée
Terrain Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine. (T): Ajoutez (G) ou {W}.		Terrain : plaine et île Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Bosquet de Solpétal		Fontaine sacrée
Terrain Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine. {T}: Ajoutez {G} ou {W}.		Terrain : plaine et île Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.
	1	

Fontaine sacrée	Forteresse glaciaire
Terrain : plaine et île Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.	Terrain Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île. {T}: Ajoutez {W} ou {U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Fontaine sacrée	Forteresse glaciaire
Terrain : plaine et île Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.	Terrain Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île. {T}: Ajoutez {W} ou {U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain: forêt et plaine Au moment où le Jurdin du temple amine our le champ de bataille ongagé. Au moment où le Jurdin du temple amine our le champ de bataille ongagé. Mage: the Gathering & Wilazrd of the Coas Mage: the Gathering & Wil	Jardin du temple		Jardin du temple
Jardin du temple 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.	Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le		Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le
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 : 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		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
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. 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.)	
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. 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.	Jardin du temple		Jardin du temple
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le		Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center> pamp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine		Charme de Selesnya	(G){W}
Terrain de base : plaine C		Éphémère	U
<center>></center>		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 é; 5. ? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avigilance.	-
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J '	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plaine	
	\neg
Terrain de base : plaine	С
<center>&am</center>	р
;lt;img width="65"	;
align="center"	
src="graph/manas/bigW.jpg&am	•
;amp;quot;>p;amp;amp;gt;	11
p,amp,amp,gt,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

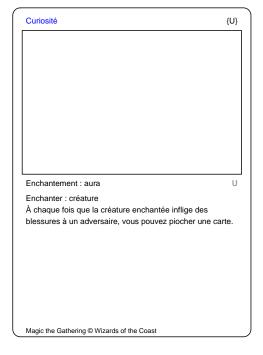
Charme de Selesnya	{G}{W}
Éphémère	U
Choose one ?	
? Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu' à la fin du tour.	
? Exilez une créature ciblée de force supérieure ou	énale à
5.	oguio u
? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier	avec la
vigilance.	
Magic the Gathering ©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

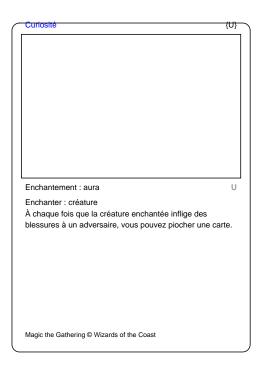
Charme de Selesnya	{G}{W}		Ranc?ur	{G}
Éphémère	U		Enchantement : aura	U
Choose one ? ? Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. ? Exilez une créature ciblée de force supérieure ou 5. ? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier vigilance.	-		Enchanter: créature La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement. Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		

_		
	Ranc?ur	{G}
	Enchantement : aura	U
	Enchanter : créature La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement. Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ranc?ur	(G)
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement. Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

- 1
U
_





Curiosité	{U}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une	carte.
Maria II. Oallaria OWrasha (II. Oasa	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Curiosité	{U}		Armure éthérée	{W}
Enchantement : aura	U		Enchantement : aura	U
Enchanter : créature À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une	carte.		Enchanter: créature La créature enchantée gagne +1/+1 po enchantement que vous contrôlez et el enchantement el enchanteme	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		

Armure éthérée	{W}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'	l·initiativa
enerialitement que vous controlez et elle a la#000	,iiiiiauvo.

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

Armure éthérée	{W}	Blocus de sécurité {2}{W	}
Enchantement : aura	U	Enchantement : aura	J
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+1 pour cha enchantement que vous contrôlez et elle a l&		Enchanter : terrain Quand la Barricade de sécurité arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance. Le terrain enchanté a « (T) : Prévenez la prochaine 1 blessure qui devrait vous être infligée ce tour-ci. »	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Blocus de sécurité {	(2){W}
Enchantement : aura	U
Enchanter : terrain	
Quand la Barricade de sécurité arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 blanche Cheva avec la vigilance.	
Le terrain enchanté a « {T} : Prévenez la prochaine 1	
blessure qui devrait vous être infligée ce tour-ci. »	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cercle de I'oubli	{2}{W}
Enchantement Quand le Cercle de l'oubli arrive bataille, exilez un autre permanent nor	•
Quand le Cercle de l'oubli quitte bataille, renvoyez, sous le contrôle de	
carte exilée sur le champ de bataille.	son proprietaile, ia

Cercle de I'oubli	{2}{W}	Cercle de I'oubli	{2}{W}
Enchantement	U	Enchantement	U
Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le char		Quand le Cercle de l'oubli arri	•
bataille, exilez un autre permanent non-terrain cib Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ d		bataille, exilez un autre permanent n Quand le Cercle de l'oubli qui	
bataille, renvoyez, sous le contrôle de son proprié		bataille, renvoyez, sous le contrôle d	e son propriétaire, la
carte exilée sur le champ de bataille.		carte exilée sur le champ de bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coas	
iviagic the Gathering & Wizards of the Coast		wagic the Gathering @ wizards of the coas	·

Cercle de l'oubli	{2}{W}
Enchantement	U
Quand le Cercle de l'oubli arrive su bataille, exilez un autre permanent non-tei Quand le Cercle de l'oubli quitte le bataille, renvoyez, sous le contrôle de son carte exilée sur le champ de bataille.	rrain ciblé. champ de

Enchantement : aura

C
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 tant qu'elle est un humain. Sinon, elle ne peut ni attaquer ni bloquer.

Liens de foi	{1}{W}		Odontosectomie {1	}{W}
Enchantement : aura	С		Enchantement : aura	С
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +2/+2 tant qu'6	allo ost		Enchanter : créature Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligée	20
un humain. Sinon, elle ne peut ni attaquer ni bloque			par la créature enchantée.	55
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		_		
Malédiction de I'épuisement {2	2}{W}{W}	Ι.	Odontosectomie {1	}{W}

Malédiction de I'épuisement	$\{2\}\{W\}\{W\}$
Enchantement : aura et malédiction	U
Enchanter : joueur Le joueur enchanté ne peut pas lancer plus par tour.	s d'un sort
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Odontosectomie

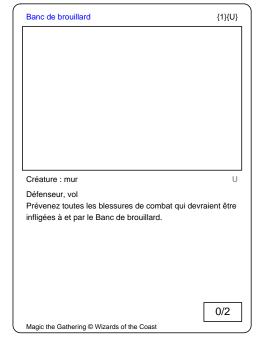
Enchantement : aura
C
Enchanter : créature
Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées
par la créature enchantée.

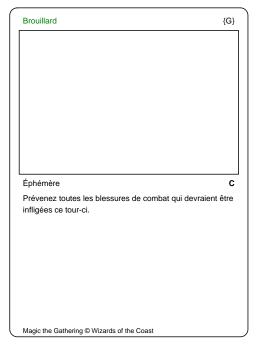
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

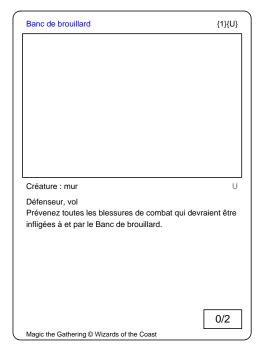
Pacifisme {1	1}{W}		Courage inébranlable	{1}{G}{W}
Enchantement : aura	С		Enchantement : aura	U
Enchanter : créature La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.			Enchanter : créature La créature enchantée gagne +2/+2 et a le p le lien de vie. (Les blessures infligées par la aussi gagner autant de points de vie à son d	créature font
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		•		

Pacifisme	{1}{W}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Courage inébrantable	{1}{G}{W}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piéti le lien de vie. (Les blessures infligées par la cré	
aussi gagner autant de points de vie à son cont	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Ephémère C
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard	{ G }		Toucher réparateur	{G}
Éphémère	С		Éphémère	
Prévenez toutes les blessures de combat qui d	levraient être		Régénérez une créature ciblée.	
infligées ce tour-ci.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
				-

Brouillard	{G}
fall (a) \a	
Éphémère	C
Prévenez toutes les blessures de co infligées ce tour-ci.	ombat qui devraient être
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	st

Toucher réparateur	{G}
Éphémère	С
Régénérez une créature ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Instant d'heroïsme	{1}{W}		Jamais plus !	{1}{W}{W}
Éphémère	С		Enchantement	R
Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquie jusqu'à la fin du tour.	ert le lien de vie		Au moment où Jamais plus! ar bataille, nommez une carte non	
			La carte nommée ne peut pas é	itre lancée.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

Instant d'héroïsme	{1}{W}
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le lien c jusqu'à la fin du tour.	le vie
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jamais plus !	{1}{W}{W}
Enchantement	R
Au moment où Jamais plus ! arrive sur le cham	p de
bataille, nommez une carte non-terrain. La carte nommée ne peut pas être lancée.	

Obeissance aveugle	{1}{W}		Sphere de securité	{4}{W}
Enchantement	R		Enchantement	U
Extorsion (À chaque fois que vous lancez u pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, ch. perd 1 point de vie et vous gagnez autant d Les artefacts et les créatures que vos adve contrôlent arrivent sur le champ de bataille	aque adversaire le points de vie.) rsaires		Les créatures ne peuvent vous attaque planeswalkers que vous contrôlez à m contrôleur ne paie {X} pour chacune de étant le nombre d'enchantemen contrôlez.	oins que leur e ces créatures, X
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		l	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Obéissance aveugle	{1}{W}
Enchantement	R
Extorsion (À chaque fois que vous lancez pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, c perd 1 point de vie et vous gagnez autant	chaque adversaire
Les artefacts et les créatures que vos adv	
contrôlent arrivent sur le champ de bataill	e engagés.