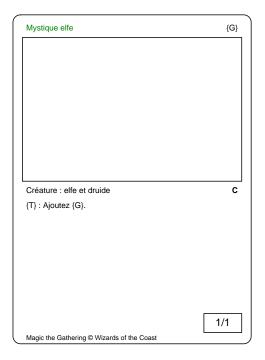
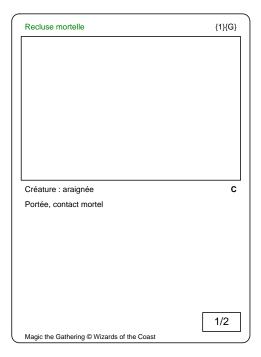


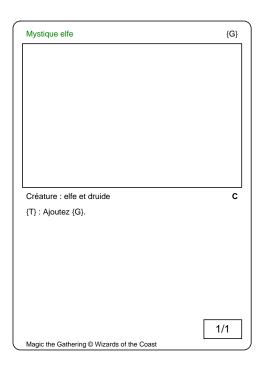
Guerrière au c?ur fidèle	{3}{G}		Maître des batailles centaure	{3}{G}{G}
Créature : humain et guerrier	С		Créature : centaure et guerrier	U
Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort q			Héroïque ? À chaque fois que vous lancez ur	
la Guerrière au c?ur fidèle, mettez deux marqueurs sur la Guerrière au c?ur fidèle.	+1/+1		le Maître des batailles centaure, mettez trois +1/+1 sur le Maître des batailles centaure.	narqueurs
	2/2			3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

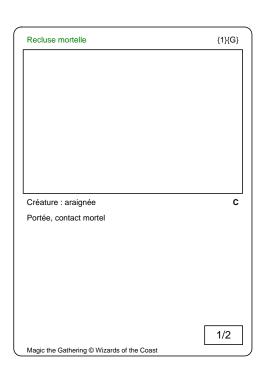
	Guerrière au c?ur fidèle	{3}{G}
l	Créature : humain et guerrier	С
	Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort q la Guerrière au c?ur fidèle, mettez deux marqueurs sur la Guerrière au c?ur fidèle.	
	Maria the Culturian & Winneste of the Court	2/2
(Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Maître des batailles centaure	{3}{G}{G}
Créature : centaure et guerrier	U
Héroïque ? À chaque fois que vous lanc le Maître des batailles centaure, mettez +1/+1 sur le Maître des batailles centau	trois marqueurs
	2/2
	3/3









Cavalière au destrier ailé {1}{W}{W	V}	Chef de phalange	{W}{W}
Créature : humain et chevalier	<u>c</u>	Créature : humain et soldat	U
Vol Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible		Héroïque ? À chaque fois que vous le Chef de phalange, mettez un ma	
la Cavalière au destrier ailé, mettez un marqueur +1/+1 su la Cavalière au destrier ailé.		chaque créature que vous contrôle	
la Cavallere au destitei alle.			
	\neg		
2/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Co.	1/1

Cavalière au destrier ailé	{1}{W}{W}
Créature : humain et chevalier	
Vol	С
Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un soi	
la Cavalière au destrier ailé, mettez un marqueur la Cavalière au destrier ailé.	+1/+1 Sur
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Griffon setessien	{4}{W}
Créature : griffon	С
Vol {2}{G}{G}: Le Griffon setessien ga la fin du tour. N'activez qu& tour.	

Hoplite favori	{W}		Chroniqueur de héros	{1}{G}{W}
Créature : humain et soldat	U		Créature : centaure et sorcier	U
Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qu			Quand le Chroniqueur de héros arrive sur le	
le Hoplite favori, mettez un marqueur +1/+1 sur le Ho favori et prévenez toutes les blessures qui devraient			bataille, piochez une carte si vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.	une créature
infligées ce tour-ci.			area an marquean i iii i an	
	1/2			3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Prêtresse de bataille setessienne	{1}{W}
Créature : humain et clerc	С
Héroïque ? À chaque fois que vous lancez la Prêtresse de bataille setessienne, vous de vie.	un sort qui cible
40 110.	
	1/3
	.,,

Chroniqueur de héros	{1}{G}{W}
Créature : centaure et sorcier	U
Quand le Chroniqueur de héros arrive s bataille, piochez une carte si vous contr avec un marqueur +1/+1 sur elle.	

Heure du repas {2}	-{G}	Victoire contre I'infâme	{5}{W}
Rituel Choisissez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Quand cette créature meurt ce tour-ci, vous gagnez 3 points de vie. Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre cette créature. (Chacune inflige une contrôlez se bat contre cette créature.)	C	Rituel Détruisez une créature ciblée de force su à 4. Regard 1. (Regardez la carte du des bibliothèque. Vous pouvez mettre cette c de votre bibliothèque.)	sus de votre
nombre de blessures égal à sa force à I'autre.) Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Heure du repas	{2}{G
Rituel	
Choisissez une créature ciblée qu'un a contrôle. Quand cette créature meurt ce tourgagnez 3 points de vie. Une créature ciblée contrôlez se bat contre cette créature. (Chac nombre de blessures égal à sa force à l	ci, vous que vous une inflige un
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

{5}{W}

U

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







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







Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
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>&tt/center>	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65"samp;amp;quot;samp;	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>&tt/center>	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65"samp;amp;quot;samp;	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>&tt/center>	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65"samp;amp;quot;samp;	it;

Arc de Nyléa {1	{G}{G}	Croissance gigantesque {G	}
Artefact-enchantement légendaire Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont le contact mortel. {1}{G}, {T} : Choisissez l'un ? ? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. ? L'Arc de Nyléa inflige 2 blessures à une créa avec le vol ciblée. ? Vous gagnez 3 points de vie. ? Mettez jusqu'à quatre cartes ciblées de votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	tture	Éphémère Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the dathering witzered of the obest		magic are carriering @ Wizards of the coast	_

Croissance gigantesque	{G}
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.	

Leçon des guerriers	{G}
Éphémère	U
Jusqu'à la fin du tour, jusqu'à deux cré ciblées que vous contrôlez acquièrent chacune « À fois que cette créature inflige des blessures de com	chaque
joueur, piochez une carte. »	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Leçon des guerriers	{G}		Carnage intrépide	{2}{W}
Éphémère	U		Éphémère	U
Jusqu'à la fin du tour, jusqu'à deux créat			Jusqu'à deux créatures ciblées	
ciblées que vous contrôlez acquièrent chacune « À ch			+2/+2 jusqu'à la fin du tour.	gagnom ondound
fois que cette créature inflige des blessures de comba	t à un			
joueur, piochez une carte. »				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tristesse de l'artisan {3	3}{G}
Éphémère Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Regard	U 2
(Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothè Mettez n'importe quel nombre d'entre elle: au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus dans n'importe quel ordre.)	que. s

Éphémère

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune
+2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast

Valeur du sage de guerre	{1}{W}	Pacifisme	{1}{W}
Éphémère	С	Enchantement : aura	С
Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu' tour. Regard 1. (Regardez la carte du dessus		Enchanter : créature La créature enchantée ne peut ni	attaquer ni bloquer
bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte		La creature criciamee ne peut ni	attaquei ili bioquei.
de votre bibliothèque.)			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Co	nast
Valeur du sage de guerre	{1}{W}	Pacifisme	{1}{W}

′	Valeur du sage de guerre {1}	{W}
	Éphémère	С
	Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre	
	bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessou de votre bibliothèque.)	S
	de votte bibliottieque.)	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

