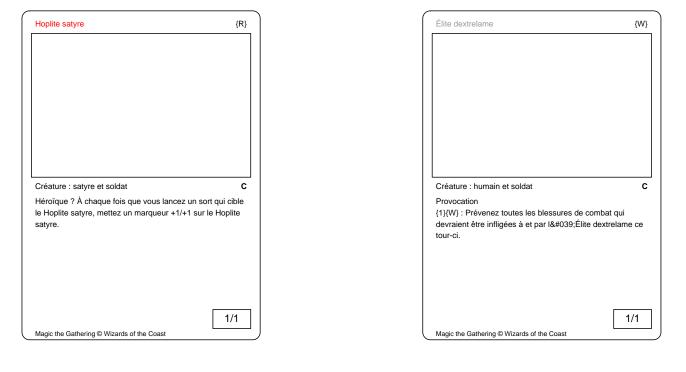
Croisé akroen	{R}		Croisé akroen	{R}
Créature : humain et soldat	С		Créature : humain et soldat	С
Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui le Croisé akroen, créez un jeton de créature 1/1 rouge Soldat avec la célérité.			Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cib le Croisé akroen, créez un jeton de créature 1/1 rouge Soldat avec la célérité.	le
1	/1		1/1	ı
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Croisé akroen	{R}
Créature : humain et soldat	С
Héroïque ? À chaque fois que vous lancez le Croisé akroen, créez un jeton de créature Soldat avec la célérité.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	{R}
Créature : humain et soldat	С
Héroïque ? À chaque fois que vous lancez u le Croisé akroen, créez un jeton de créature Soldat avec la célérité.	

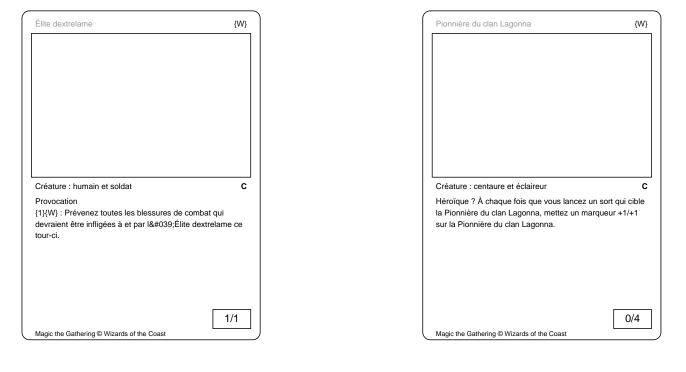


Hoplite satyre		{R}
Créature : satyre	et soldat	С
	que fois que vous lancez mettez un marqueur +1/+	
		1/1
		1/1

Élite dextrelame

Créature : humain et soldat

Provocation
{1}{W} : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par l'Élite dextrelame ce tour-ci.



Élite dextrelame	{W}
Créature : humain et soldat	С
Provocation	
{1}{W}: Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par l'Élite dextrelame	Ce
tour-ci.	, 66
1	/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pionnière du clan Lagonna	{W}
Créature : centaure et éclaireur	С
Héroïque ? À chaque fois que vous lancez la Pionnière du clan Lagonna, mettez un n sur la Pionnière du clan Lagonna.	

Pionnière du clan Lagonna	{W}	Cordillère marquée par les vents
Créature : centaure et éclaireur Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui la Pionnière du clan Lagonna, mettez un marqueur +1 sur la Pionnière du clan Lagonna.		Terrain C 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	0/4	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnière du clan Lagonna	{W}
Créature : centaure et éclaireur	С
Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un	sort qui cible
la Pionnière du clan Lagonna, mettez un marq	ueur +1/+1
sur la Pionnière du clan Lagonna.	
	0/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cordillère marquée par les vents

Terrain
C
Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T}: Ajoutez {R} ou {W}.

Cordillère marquée par les vents	Montagne	
Terrain C Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {R} ou {W}.	&a ;lt;img width= align=& src=&ar	se: montagne C mp;lt;center>& "65" amp;amp;quot;center" np;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;gt;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		ering © Wizards of the Coast
Cordillère marquée par les vents	Montagne	
Terrain C Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {R} ou {W}.	Terrain de ba &a ;tt;img width= align=&a src=&a	se: montagne C mp;lt;center>& "65" amp;amp;quot;center" np;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

p;amp;amp;gt;

Montagne	Plaine
Terrain de base : montagne C & Amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; a	Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;lt;center>& amp;amp;amp;lt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg& amp;amp;amp;quot;& 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	Plaine
Terrain de hase : montanne	Terrain de base : plaine
Terrain de base : montagne C & Amp;amp;amp;tt;center>& Amp;amp;amp; t;timg width=& Amp;amp;amp;quot;65& Amp;amp;amp;quot; align=& Amp;amp;amp;quot;center& Amp;amp;amp;quot; src=& Amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& Amp;amp;amp;quot;& Amp;amp;amp;amp;amp;tt;/center& Amp;amp;amp;gt;	Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;lt;center>
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	Croissance mutagénique {GP}
Terrain de base : plaine C	Éphémère
Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;tt;center&	Éphémère ({GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.) Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine	Croissance mutagénique {GP}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éphémère

((GP) peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique	{GP}	Bénédiction de Karametra {W}
Éphémère	U	Éphémère C
({GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 pc Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu' tour.		Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si c'est une créature enchantée ou une créature-enchantement, elle acquiert aussi la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Bénédiction de Karametra	{W}
Éphémère	C
Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à tour. Si c'est une créature enchantée ou u	
créature-enchantement, elle acquiert aussi la dé	
talismanique et l'indestructible jusqu du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts o	
capacités que vos adversaires contrôlent. Les bl les effets qui disent « détruisez » ne le détruiser	
ies ellets qui diserit « detruisez » lie le detruiser	п раб.)

Bénédiction de Karametra	{₩}
Éphémère	
Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du	
tour. Si c'est une créature enchantée ou une créature-enchantement, elle acquiert aussi la défense	
talismanique et l'indestructible jusqu'à la fir	1
du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Les blessures	et
les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sans une égratignure	{W}	Sans une égratignure {W	}
Éphémère Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu' fin du tour. Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exil au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l sans payer son coût de mana.) Magic the Gathering © Wizards of the Coast	ez-le	Éphémère Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour. Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exi sans payer son coût de mana.) Magic the Gathering © Wizards of the Coast	•

Sans une égratignure	{W}
Éphémère	U
Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la	
protection contre la couleur de votre choix jusqu' fin du tour.	à la
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exile	ez-le
au moment où il se résout. Au début de votre prochain	
entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l' sans payer son coût de mana.)	9;exil
,	

Cartouche de zèle	{R}
Enchantement : aura et cartouche	С
Enchanter : une créature que vous contrôlez Quand le Cartouche de zèle arrive sur le champ de	bataille,
une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. La créature enchantée gagne +1/+1 et a la célérité.	
une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.	
une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.	
une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.	

Cartouche de zèle	{R}	Manteau de dragon	{R}
Enchantement : aura et cartouche	С	Enchantement : aura	С
Enchanter : une créature que vous contrôlez Quand le Cartouche de zèle arrive sur le champ de ba une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. La créature enchantée gagne +1/+1 et a la célérité.	ataille,	Enchanter : créature Quand le Manteau de dragon arrive sur le champ de bataille, piochez une carte. La créature enchantée a « {R} : Cette créature gagne + jusqu'à la fin du tour. »	·1/+0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Manteau de dragon	{R}
Enchantement : aura	С
Enchanter: créature Quand le Manteau de dragon arrive sur le champ de bataille, piochez une carte. La créature enchantée a « {R}: Cette créature gagne +	-1/+0
jusqu'à la fin du tour. »	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Manteau de dragon	{R}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
Quand le Manteau de dragon arrive sur le champ de	
bataille, piochez une carte. La créature enchantée a « {R} : Cette créature gagne -	L1/±0
jusqu'à la fin du tour. »	F 1/ T U
,q	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Manteau de dragon	{R}	Armure éthérée	{W}
Enchantement : aura	С	Enchantement : aura	U
Enchanter : créature Quand le Manteau de dragon arrive sur le bataille, piochez une carte. La créature enchantée a « {R} : Cette cré jusqu'à la fin du tour. »		Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1 enchantement que vous contrôle	
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

Armure éthérée	{W}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	U
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque	e
	0.::
enchantement que vous contrôlez et elle a l	9;muauve.
enchantement que vous contrôlez et elle a l	e;muauve.
enchantement que vous contrôlez et elle a I	e,inilalive.
enchantement que vous contrôlez et elle a l	e,iriilalive.
enchantement que vous contrôlez et elle a I	e,muauve.

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	

{W}

U

Armure éthérée {\	W}	Cartouche de solidarité	{W}
Enchantement : aura Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiativ	U	Enchantement : aura et cartouche Enchanter : une créature que vous contrôlez Quand le Cartouche de solidarité arrive sur le bataille, créez un jeton de créature 1/1 blancl avec la vigilance. La créature enchantée gagne +1/+1 et a l	C e champ de he Guerrier
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

$\overline{}$	Cartouche de solidarite	{VV}
	Enchantement : aura et cartouche	С
	Enchanter : une créature que vous contrôlez Quand le Cartouche de solidarité arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrie avec la vigilance.	
	La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiativ	e.
	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Cartouche de solidarité	{₩}
Each and an and a super at a supe	
Enchantement : aura et cartouche	С
Enchanter: une créature que vous contrôlez Quand le Cartouche de solidarité arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.	
La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiative	э.

Cartouche de solidarité	(W)	Ombre de hyène {W}
Enchantement : aura et cartouche Enchanter : une créature que vous contrôlez Quand le Cartouche de solidarité arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier	С	Enchantement : aura C Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiative. Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et
avec la vigilance. La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiative Magic the Gathering © Wizards of the Coast		détruite, a la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.) Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de hyène	{W}
Enchantement : aura	C
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiat Armure totémique (Si la créature enchantée devait êtr détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)	
Magic the Gathering [®] Wizards of the Coast	

_	Ombre de hyène	{W}
	Enchantement : aura	С
	Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiativ Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ombre de hyène	{W}	Yeux de la sentinelle	(W)
Enchantement : aura Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiative Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)	C e.	Enchantement : aura Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+1 et a la vigilance. Échappée ? {W}, exilez deux autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)	С
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

\bigcap	Yeux de la sentinelle	{W}
	Enchantement : aura	С
	Enchanter : créature	
	La créature enchantée gagne +1/+1 et a la vigilance. Échappée ? {W}, exilez deux autres cartes de votre	
	cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre	
	cimetière pour son coût d'échappée.)	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Yeux de la sentinelle	{W}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+1 et a la vigilance. Échappée ? {W}, exilez deux autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)	,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

