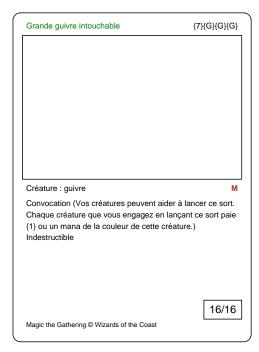
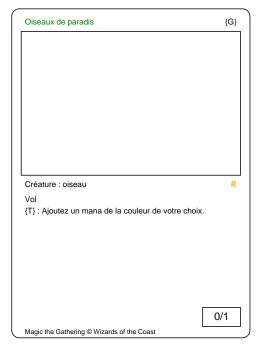
Druidesse de paradis {1}{0	}	Druidesse de paradis {1}	{G}
Créature : elfe et druide	<u> </u>	Créature : elfe et druide	U
La Druidesse de paradis a la défense talismanique tant qu'elle est dégagée. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.) {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.		La Druidesse de paradis a la défense talismanique tant qu'elle est dégagée. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
2/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1

Druidesse de paradis	{1}{G}	Druidesse de paradis	{1}{0
Créature : elfe et druide	U	Créature : elfe et druide	
La Druidesse de paradis a la défense ta qu'elle est dégagée. (Elle ne peu de sorts ou de capacités que vos adver {T}: Ajoutez un mana de la couleur de	nt pas être la cible saires contrôlent.)	La Druidesse de paradis a la défense qu'elle est dégagée. (Elle ne pe de sorts ou de capacités que vos adve {T} : Ajoutez un mana de la couleur de	eut pas être la cible ersaires contrôlent.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1

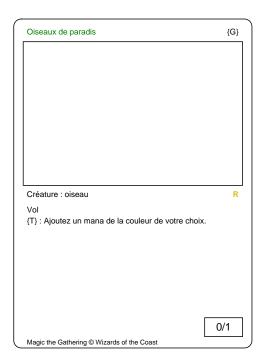
{1}{G}

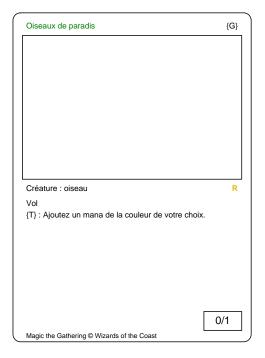
2/1

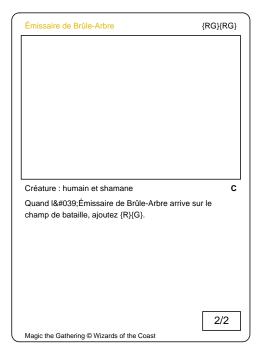


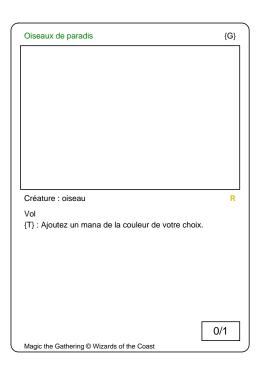


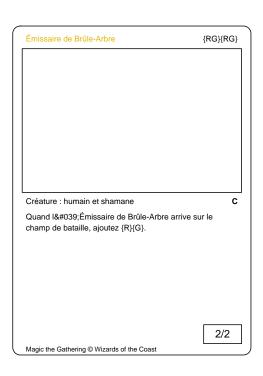


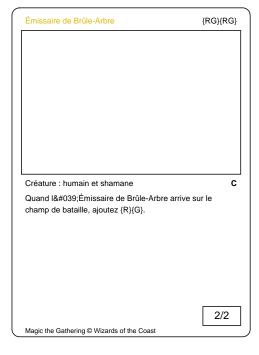


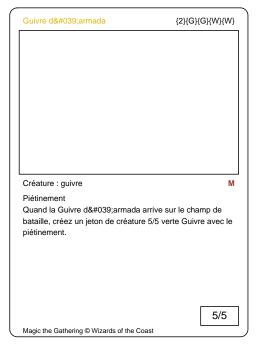












Émissaire de Brûle-Arbre

(RG){RG}

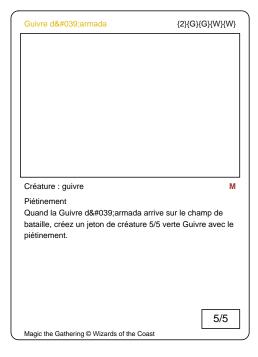
Créature : humain et shamane
C
Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

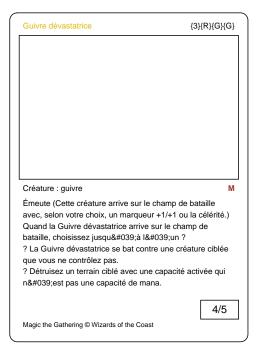
Guivre d'armada

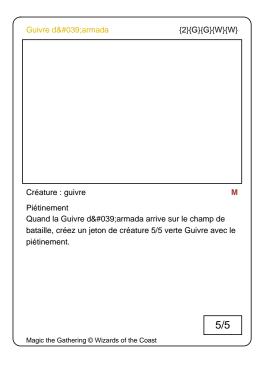
Créature : guivre

Piétinement
Quand la Guivre d'armada arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Gulvre dévastatrice	{3}{R}{G}{G}
Créature : guivre	М
Émeute (Cette créature arrive sur le cha	mp de bataille
avec, selon votre choix, un marqueur +1	/+1 ou la célérité.)
Quand la Guivre dévastatrice arrive sur l	
bataille, choisissez jusqu'à l' ? La Guivre dévastatrice se bat contre u	
que vous ne contrôlez pas.	ne creature cibiee
? Détruisez un terrain ciblé avec une cap	pacité activée qui
n'est pas une capacité de mana.	
	4/5

Guivre dévastatrice	{3}{R}{G}{G}
Créature : guivre	М
Émeute (Cette créature arrive sur le	champ de bataille
avec, selon votre choix, un marqueu	ır +1/+1 ou la célérité.)
Quand la Guivre dévastatrice arrive	
bataille, choisissez jusqu'à l&i	,
? La Guivre dévastatrice se bat cont	re une créature ciblée
que vous ne contrôlez pas.  ? Détruisez un terrain ciblé avec une	capacitá activác qui
n'est pas une capacité de ma	
namedo, est pas une capacito ao ma	
	4/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	
wayic the Gathering @ Wizards of the Coas	ol.

Fonderie sacrée	
Terrain : montagne et plaine	R
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez pa	yer 2 points
de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Guivre dévastatrice	{3}{R}{G}{G}
Créature : guivre	М
Émeute (Cette créature arrive sur le champ de avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou Quand la Guivre dévastatrice arrive sur le chai bataille, choisissez jusqu'à l'un? La Guivre dévastatrice se bat contre une cré que vous ne contrôlez pas. Pétruisez un terrain ciblé avec une capacité n'est pas une capacité de mana.	la célérité.) mp de ature ciblée
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/5

Fonderie sacrée	
	1
Terrain : montagne et plaine	
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points	
de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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	

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot; align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& 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 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> <img align="center" src="graph/manas/bigW.jpg" width="65"/>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine  & amp;amp;amp;lt;center <img amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;<="" td="" width="&amp;"/> <td>Terrain de base : plaine C &amp; amp;amp;amp;lt;center&amp; amp;amp;amp;gt;&amp; amp;amp;amp;lt;img width=&amp; amp;amp;amp;quot;65&amp; amp;amp;amp;quot; align=&amp; amp;amp;amp;quot;center&amp; amp;amp;amp;quot; src=&amp; amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&amp; amp;amp;amp;quot;&amp; amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;</td>	Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;lt;center& amp;amp;amp;gt;& amp;amp;amp;lt;img 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/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
Plaine	Terrain de prédilection
Terrain de base : plaine C & mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;lt;center&	Terrain : montagne et forêt R Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Terrain de prédilection	Briser // Braver {RG}{R	≀G}
Terrain : montagne et forêt R	Éphémère / Rituel	R
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.	<b>Briser</b> {RG}{RG} Éphémère	
	Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou planeswalker, que vous ne contrôlez pas.	•
	<b>Braver</b> {2}{R}{G} Rituel	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Créez un jeton de créature 4/4 rouge et verte Bête avec l piétinement. Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	le

Briser // Braver	{RG}{RG}
Éphémère / Rituel	R
<b>Briser</b> {RG}{RG}	
Éphémère	
Une créature ciblée que vous contrôlez inflige u	n nombro
de blessures égal à sa force à une cible, créatur	
planeswalker, que vous ne contrôlez pas.	
<b>Braver</b> {2}{R}{G}	
Rituel	
Créez un jeton de créature 4/4 rouge et verte Bé	ète avec le
piétinement.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Briser // Braver	{RG}{RG}
Éphémère / Rituel	R
<b>Briser</b> {RG}{RG}	
Éphémère	
Une créature ciblée que vous contrôlez infl	igo un nombro
de blessures égal à sa force à une cible, cr	-
planeswalker, que vous ne contrôlez pas.	
<b>Braver</b> {2}{R}{G} Rituel	
Nituei	
Créez un jeton de créature 4/4 rouge et vel	rte Bête avec le
piétinement. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Briser // Braver	{RG}{RG}
	Éphémère / Rituel	R
	<b>Briser</b> {RG}{RG} Éphémère	
	Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un de blessures égal à sa force à une cible, créature planeswalker, que vous ne contrôlez pas.	
	Créez un jeton de créature 4/4 rouge et verte Bêt	te avec le
	piétinement. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
_		

Charme de Boros	{R}{W}
Éphémère	U
Choisissez I'un? ? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible joueur ou planeswalker. ? Les permanents que vous contrôlez acquièrent I'indestructible jusqu'à la fin du tour. ? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.	€,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Éphémère	U
	Choisissez I'un ? ? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible joueur ou planeswalker. ? Les permanents que vous contrôlez acquièrent I'indestructible jusqu'à la fin du tour. ? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.	·,
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
_		
	Charme de Roros	\B\\\\\\
	Charme de Boros	{R}{W}
	Charme de Boros Éphémère	{R}{W}
		U

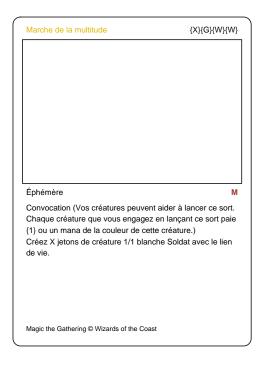
Charme de Boros

{R}{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros	{R}{W}
Éphémère	U
Choisissez I'un ?	
? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible	Э,
oueur ou planeswalker.	
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.	
? Une créature ciblée acquiert la double initiative	
jusqu'à la fin du tour.	
aoquan ooo,a la liin da toan	

Marche de la multitude	${X}{G}{W}{W}$
Éphémère	M
·	•••
Convocation (Vos créatures peuvent aide Chaque créature que vous engagez en la	
{1} ou un mana de la couleur de cette cré	
Créez X jetons de créature 1/1 blanche S	,
de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathering & Wizards of the Coast	



Cendrellanes	(R)(G)
Enchantement	R
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, Cinder Vine inflige 1 blessure à ce jouet {1}, sacrifiez les Cendrelianes : Détruisez une cible, ai ou enchantement. Les Cendrelianes infligent 2 blessu au contrôleur de ce permanent.	rtefact
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cendrelianes	{R}{G}	Position privilégiée	{2}{GW}{GW}{GW}
Enchantement	R	Enchantement	R
À chaque fois qu'un adversaire lan non-créature, Cinder Vine inflige 1 blessu {1}, sacrifiez les Cendrelianes : Détruisez ou enchantement. Les Cendrelianes infliç au contrôleur de ce permanent.	re à ce joueur. une cible, artefact	Les autres permanents de talismanique.	que vous contrôlez ont la défense
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizar	ds of the Coast

Cendrellanes	{R}{G}
Enchantement	R
À chaque fois qu'un adversaire lance un so	
non-créature, Cinder Vine inflige 1 blessure à ce j {1}, sacrifiez les Cendrelianes : Détruisez une cibl	
ou enchantement. Les Cendrelianes infligent 2 ble	essures
au contrôleur de ce permanent.	

Position privilégiée	{2}{GW}{GW}{GW}
Enchantement Les autres permanents que votalismanique.	R ous contrôlez ont la défense
Magic the Gathering © Wizards of the	he Coast

