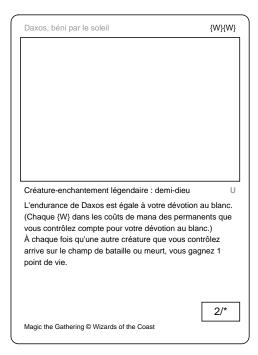
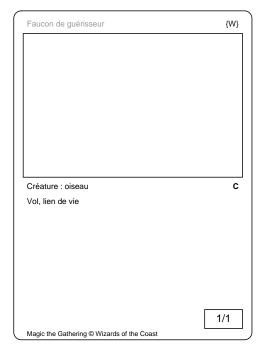
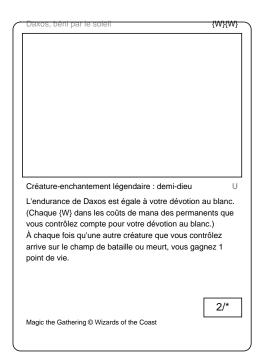
Ange de la vitalité {2}{\footnote{2}}{\footnote{1}}	<u>V}</u>	Ange resplendissant	{1}{W}{W}
Créature : ange	U	Créature : ange	M
Vol Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez ce nombre de points de vie plus 1 à la place. L'Ange de la vitalité gagne +2/+2 tant que vous avez au moins 25 points de vie.		Vol Au début de chaque étape de fin, si vous ave moins 5 points de vie ce tour-ci, créez un jeto 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance. (3){W}{W}{W}: Jusqu'à la fin du tour, l'Ange r gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie.	on de créature
2/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

Ange de la vitalité	{2}{W}
Créature : ange	U
Vol	
Si vous deviez gagner des points de vie, vous nombre de points de vie plus 1 à la place.	s gagnez ce
L'Ange de la vitalité gagne +2/+2 tant que vou	ıs avez au
moins 25 points de vie.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

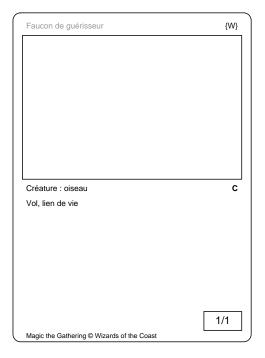
Daxos, béni par le soleil	{W}{W}
Créature-enchantement légendaire : demi-dieu	U
L'endurance de Daxos est égale à votre dévotic (Chaque {W} dans les coûts de mana des perm vous contrôlez compte pour votre dévotion au b. À chaque fois qu'une autre créature que vous carrive sur le champ de bataille ou meurt, vous gpoint de vie.	nanents que blanc.) contrôlez
	2/*
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





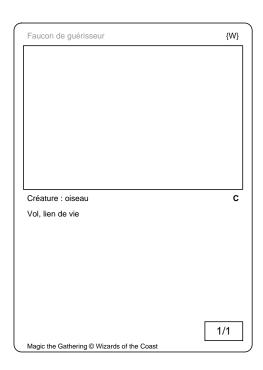


Faucon de guérisseur	{W}
Créature : oiseau	С
Vol, lien de vie	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Frère de bande d'Ajani {1}{W}

Créature : chat et soldat U À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.



Frère de bande d'Ajani

Créature : chat et soldat
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

Frère de bande d'Ajani	{1}{W}	Garde des âmes	{W}
Créature : chat et soldat	U	Créature : humain et clerc	С
À chaque fois que vous gagnez des points de vie,		À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ	o de
un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.		bataille, vous gagnez 1 point de vie.	
	2/2	1	/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_,_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
5	-		

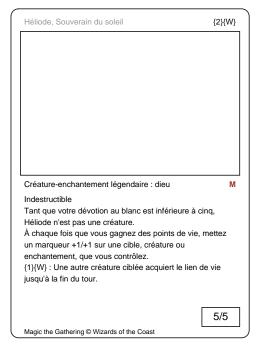
Frère de bande d'Ajani	{1}{W}
Créature : chat et soldat	U
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, m un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.	ettez
Γ	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Garde des âmes	{W}
Créature : humain et clerc	С
À chaque fois qu'une autre créature an bataille, vous gagnez 1 point de vie.	rive sur le champ de
	1/1

Garde des âmes	{W}	Héliode, Souverain du soleil {2}	{W}
Créature : humain et clerc		Créature-enchantement légendaire : dieu	М
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le chan bataille, vous gagnez 1 point de vie.		Indestructible  Tant que votre dévotion au blanc est inférieure à cinq, Héliode n'est pas une créature.  À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mette un marqueur +1/+1 sur une cible, créature ou enchantement, que vous contrôlez.  {1}{W}: Une autre créature ciblée acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.	z
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1	5/Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5

Garde des âmes	{W}
Créature : humain et clerc	С
À chaque fois qu'une autre créature bataille, vous gagnez 1 point de vie.	
	1/1

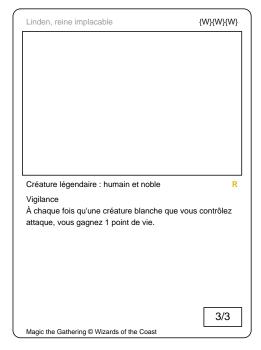
Héliode, Souverain du soleil	{2}{W}
Créature-enchantement légendaire : dieu	М
Indestructible	
Tant que votre dévotion au blanc est inférieure à c Héliode n'est pas une créature.	cinq,
À chaque fois que vous gagnez des points de vie,	mettez
un marqueur +1/+1 sur une cible, créature ou enchantement, que vous contrôlez.	
{1}{W}: Une autre créature ciblée acquiert le lien d	de vie
jusqu'à la fin du tour.	
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

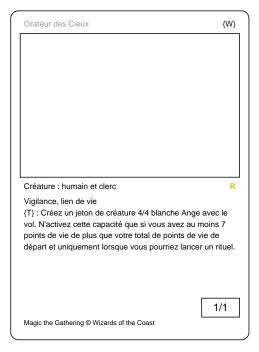


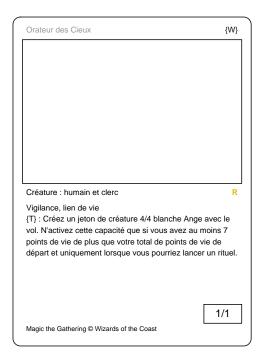
Linden, reine implacable	{W}{W}{W}
Créature légendaire : humain et noble	R
Vigilance	
Vigilance À chaque fois qu'une créature blanche que v	
Vigilance À chaque fois qu'une créature blanche que v	
Vigilance À chaque fois qu'une créature blanche que v	
Vigilance À chaque fois qu'une créature blanche que v	
Vigilance À chaque fois qu'une créature blanche que v	

Héliode, Souverain du soleil	{2}{W}
Créature-enchantement légendaire : die	eu M
Indestructible	
Tant que votre dévotion au blanc est inf	érieure à cinq,
Héliode n'est pas une créature.	
À chaque fois que vous gagnez des poi un marqueur +1/+1 sur une cible, créatu	
enchantement, que vous contrôlez.	
{1}{W} : Une autre créature ciblée acqui	ert le lien de vie
jusqu'à la fin du tour.	
	F/F
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Linden, reine implacable	$\{W\}\{W\}\{W\}$
Créature légendaire : humain et noble	R
Vigilance	
À chaque fois qu'une créature blanche que v attaque, vous gagnez 1 point de vie.	ous contrôlez
attaque, vous gagnez i point de vie.	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/3







Créature : humain et clerc R
Vigilance, lien de vie
{T} : Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. N'activez cette capacité que si vous avez au moins 7 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ et uniquement lorsque vous pourriez lancer un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger d'Éos	{3}{W}	Ranger d'Éos	{3}{W}
Créature : humain et soldat et ranger	R	Créature : humain et solo	dat et ranger R
Quand le Ranger d'Éos arrive sur le char vous pouvez chercher dans votre bibliotr cartes de créature avec une valeur de mégale à 1, les révéler, les mettre dans vo mélangez.	np de bataille, ièque jusqu'à deux ana inférieure ou	Quand le Ranger d'Éos a vous pouvez chercher da cartes de créature avec	arrive sur le champ de bataille, ans votre bibliothèque jusqu'à deux une valeur de mana inférieure ou a mettre dans votre main, puis
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	3/2	Magic the Gathering © Wizarr	3/2 so of the Coast

Ranger d'Éos	{3}{W}
Créature : humain et soldat et ra	nger R
Quand le Ranger d'Éos arrive su vous pouvez chercher dans votre	•
cartes de créature avec une vale	eur de mana inférieure ou
égale à 1, les révéler, les mettre mélangez.	dans votre main, puis
	0.40
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the 0	Coast

Serra en devenir	{W}
Créature : humain et moine	R
Lien de vie (Les blessures infligées p font aussi gagner autant de points de	
Tant que vous avez au moins 30 poir	
devenir gagne +5/+5 et a le vol.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Serra en devenir	{W}	Bastion de Karn
Créature : humain et moine	R	Terrain R
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature v font aussi gagner autant de points de vie.) Tant que vous avez au moins 30 points de vie, Serra e devenir gagne +5/+5 et a le vol.	vous	{T}: Ajoutez {C}. {4}, {T}: Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)  Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast

_		
	Serra en devenir	{W}
	Créature : humain et moine	R
	Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vo font aussi gagner autant de points de vie.)	ous
	Tant que vous avez au moins 30 points de vie, Serra en devenir gagne +5/+5 et a le vol.	
	1/	1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Terrain

Meduseld, château d'or d'Edoras arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine.

{T}: Ajoutez {W}.
{2}{W}{W}, {T}: Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

Château Ardenval		Fontaine radieuse
Terrain  Meduseld, château d'or d'Edoras arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine.  {T}: Ajoutez {W}. {2}{W}{{W}}, {T}: Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.		Terrain  C  Quand la Fontaine radieuse arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.  {T}: Ajoutez {C}.
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Château Ardenval		Fontaine radieuse
Terrain  Meduseld, château d'or d'Edoras arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine.  {T}: Ajoutez {W}.  {2}{W}(W), {T}: Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.		Terrain C Quand la Fontaine radieuse arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie. {T}: Ajoutez {C}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine radieuse	Plaine
Terrain  C  Quand la Fontaine radieuse arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.  {T}: Ajoutez {C}.	Terrain de base : plaine C {W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Fontaine radieuse	Plaine

Terrain

Quand la Fontaine radieuse arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.  $\label{eq:tau} \{T\}: Ajoutez \ \{C\}.$ 

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de base : plaine

{W}

С

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







Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga



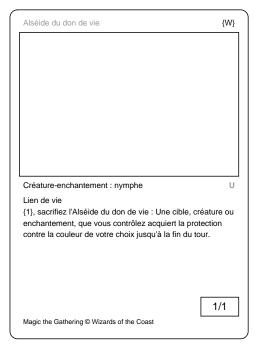


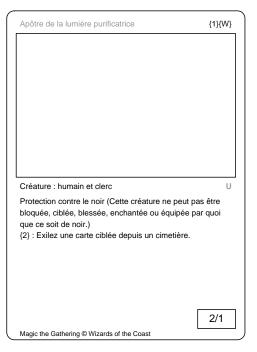


Ajani, force de la bande	{2}{W}{W}		Inversion bénie	{1}{W}
		L		
Planeswalker légendaire : Ajani	М		Éphémère	R
{+1}: Vous gagnez un nombre de poir nombre de créatures que vous contrôl planeswalkers que vous contrôlez.	*		Vous gagnez 3 points de vie pour cattaque.	haque créature qui vous
{-2} : Créez un jeton de créature 2/2 bl	anche Chat et Soldat			
appelée Frère de bande d'Ajani avec	x À chaque fois que			
vous gagnez des points de vie, mettez sur le Frère de bande d'Ajani. »	un marqueur +1/+1			
sur le Frere de Dande d'Ajani. »				
{+0}: Si vous avez au moins 15 points				
votre total de points de vie de départ,				
la bande et chaque artefact et créature Magic the Gathering © Wizards of the Coast	e que vos adversaires.		Magic the Gathering © Wizards of the Coa	st

Ajani, force de la bande	{2}{W}{W}
Planeswalker légendaire : Ajani	М
{+1}: Vous gagnez un nombre de poi nombre de créatures que vous contrô planeswalkers que vous contrôlez.	Ü
{-2}: Créez un jeton de créature 2/2 bappelée Frère de bande d'Ajani avec vous gagnez des points de vie, mette sur le Frère de bande d'Ajani. »	« À chaque fois que
{+0} : Si vous avez au moins 15 point	· <del>- ·</del>
votre total de points de vie de départ, la bande et chaque artefact et créatur Magic the Gathering © Wizards of the Coast	re que vos adversaires.

Inversion bénie	{1}{W]
<del></del>	_
Éphémère Vous gagnez 3 points de vie pour d attaque.	R chaque créature qui vous





Créature-enchantement : nymphe

Lien de vie
{1}, sacrifiez l'Alséide du don de vie : Une cible, créature ou enchantement, que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Apôtre de la lumière purificatrice	{1}{W}
Créature : humain et clerc	U
Protection contre le noir (Cette créature ne per	ut pas être
bloquée, ciblée, blessée, enchantée ou équipé que ce soit de noir.)	•
{2} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetièr	e.
	2/1
	2/1

Archonte de l'absolution (3	3}{W}	1	Archonte de l'absolution {3	3}{W}
Créature : archonte	U		Créature : archonte	U
Vol Protection contre le blanc (Cette créature ne peut pas à bloquée, ciblée, blessée, enchantée ou équipée par qu que ce soit de blanc.) Les créatures ne peuvent pas vous attaquer ou attaque des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leu contrôleur ne paie {1} pour chacune de ces créatures.	oi er	F t C	Vol Protection contre le blanc (Cette créature ne peut pas ê ploquée, ciblée, blessée, enchantée ou équipée par qui que ce soit de blanc.) Les créatures ne peuvent pas vous attaquer ou attaque des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {1} pour chacune de ces créatures.	oi er
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2		3. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/2

Archonte de l'absolution	{3}{W}
Créature : archonte	U
Vol.	Ü
Protection contre le blanc (Cette créature	e ne peut pas être
bloquée, ciblée, blessée, enchantée ou	équipée par quoi
que ce soit de blanc.) Les créatures ne peuvent pas vous attac	auer eu attaquer
des planeswalkers que vous contrôlez à	
contrôleur ne paie {1} pour chacune de	ces créatures.
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Décret fervent	{1}{W
Rituel	L
Exilez une cible, créature ou plane Regard 1. (Regardez la carte du c	
bibliothèque. Vous pouvez la mett bibliothèque.)	

Décret fervent	1}{W}		Décret fervent	{1}{W}
	(1){W}			{1}{W}
Rituel			Rituel	_
Exilez une cible, créature ou planeswalker, noire ou ro Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre	uge.		Exilez une cible, créature ou planeswal Regard 1. (Regardez la carte du dessu	
bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de vo bibliothèque.)	otre		bibliothèque. Vous pouvez la mettre au bibliothèque.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Décret fervent	{1}{W
Rituel	l
Exilez une cible, créature ou plane Regard 1. (Regardez la carte du d	
bibliothèque. Vous pouvez la mettr bibliothèque.)	re au-dessous de votre
Magic the Cathering @ Wizards of the Co	

Invocation de la divinité	{2}{W}
Éphémère	
Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Vous	-
gagnez 4 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Invocation de la divinité {2	2}{W}		Invocation de la divinité {	2}{W}
Éphémère			Éphémère	
Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Vous			Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Vous	
gagnez 4 points de vie.			gagnez 4 points de vie.	
Maria the Cothorine & William de of the Count			Maria tha Catharina @ Winasda of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		'	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Invocation de la divinité	{2}{W}
ź., .	
Éphémère	С
Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Vous gagnez 4 points de vie.	
3.3	