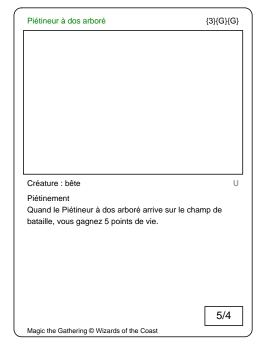
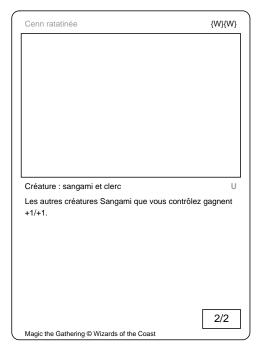


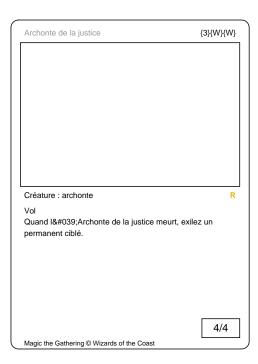
Grande guivre des sables	{5}{G}{G}	Horde de Garruk {	5}{G}{G}
Créature : guivre	С	Créature : bête	R
La Grande guivre des sables ne peut pas être les créatures de force inférieure ou égale à 2. Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette cune carte.)		Piétinement Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée. Vous pouvez lancer des sorts de créature depuis le de votre bibliothèque.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	7/7	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	7/7

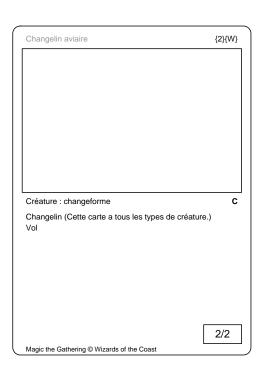
Créature : guivre Piétinement (Si cette créature attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)	Guivre de Valsoir	{5}{G}{G}
Piétinement (Si cette créature attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)	Guivre de Valsoii	ίολιονία
Piétinement (Si cette créature attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)		
Piétinement (Si cette créature attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)		
Piétinement (Si cette créature attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)		
Piétinement (Si cette créature attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)		
Piétinement (Si cette créature attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)		
Piétinement (Si cette créature attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)		
Piétinement (Si cette créature attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)		
Piétinement (Si cette créature attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)		
Piétinement (Si cette créature attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)	Créature : quivre	
blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)	•	
	blessures de combat à ses bloqueurs pour vous pouvez faire qu'elle attribue le r	les détruire, este de ses
7/7	blessures au joueur ou au planeswalker déf	enseur.)
7/7		
7/7		
7/7		
7/7		
		7/7

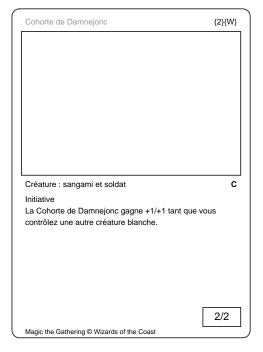
Piétineur à dos arboré	{3}{G}{G}
Créature : bête	U
Piétinement	
Quand le Piétineur à dos arboré arriv bataille, vous gagnez 5 points de vie	

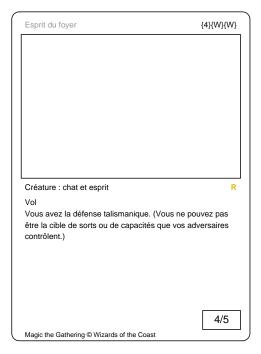


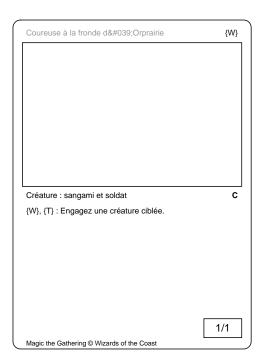












Garde de la foire	{2}{W}
0//	
Créature : nain et soldat	U
Quand le Garde de la foire arrive s exilez une créature ciblée qu& jusqu'à ce que le Garde de l de bataille.	;un adversaire contrôle
	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	

Héritier du cenn	{1}{W}	Plèbe sangamie {3}{W}
Créature : sangami et soldat	С	Créature : sangami U
À chaque fois que l'Héritier du cenr +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour ch sangami attaquant.		Vigilance La force et l' endurance de la Plèbe sangamie sont chacune égale au nombre de permanents blancs que vous contrôlez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1	*/* Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_	Martèlecrâne territorial	{2}{W}
	Créature : dinosaure	С
	À chaque fois que le Martèlecrâne territorial attaque, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.	
		2/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Signaleur de patrouille	{1}{W}
oignaiour de patrouine	(1)(11)
Créature : sangami et soldat	U
$\{1\}\{W\}, \{Q\}$: Créez un jeton de créature 1/1 blan	
Sangami et Soldat. ({Q} est le symbole de déga	gement.)
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

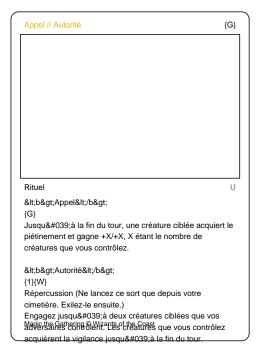
Trappeur de Damnejonc	{3}{W}	Fragmentation	{
Créature : con romi et coldet		Rituel	
Créature : sangami et soldat {T} : Engagez une créature ciblée.		Détruisez une cible, artefact ou en	chantement avec une
À chaque fois que vous lancez un sort	blanc, vous pouvez	valeur de mana inférieure ou égale	
dégager le Trappeur de Damnejonc.			
	2/2		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Co.	ast

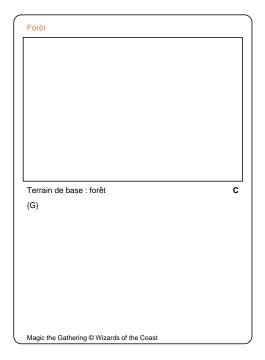
Collet aérien	{2}{G}
Rituel	U
Détruisez une créature avec le vol ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

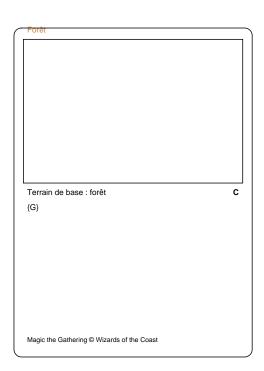
Jugement selon la Légion	{2}{W}
Rituel	С
Détruisez une créature de force supérieure ou égale ciblée.	à 4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

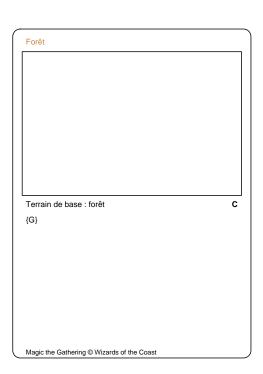
{W}

С









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







Immensité tranquille	Plaine
Terrain U L'Immensité tranquille arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez {G} ou {W}.	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;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast
Nouvelle Bénalia	Plaine
Terrain U	Terrain de base : plaine C
La Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille engagée. Quand la Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.) {T}: Ajoutez {W}.	<center><img &<="" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg" td="" width="65"/></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> p;amp;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 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> p;amp;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;

Sanctuaire de Selesnya		Édifice d'autorité	{3
Terrain U		Artefact	Į
Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. {T}: Ajoutez {G}{W}.		(1), {T}: La créature ciblée ne peut pas attaquer ce tour. Mettez un marqueur « brique » sur l'Édifice d'autorité. {1}, {T}: Jusqu'à votre prochain tour, la créature ciblée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées. N'activez cette capacité que s'il y a au moins trois marqueu « brique » sur l'Édifice d'autorité. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast) (

Déploiement de pacification	{1}
Artefact	U
{2}, {T}: Engagez une cible, artefact ou créature.	

141
Longue-vue de 18#039;explorateur {1}
Artefact : équipement C
À chaque fois que la créature équipée attaque, regardez la
carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de
bataille engagée.
Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que
vous contrôlez. N'attachez I'équipement que
lorsque vous pourriez lancer un rituel.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{3}

U

Croissance gigantesque	{G}		Défense en essor	{G}
Éphémère	С		Éphémère	U
Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du	ı		Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et	
tour.			acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du	
			tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Croissance gigantesque	{G}
Éphémère	
Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du	C
tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mêlesève	{1}{G}
Éphémère	С
Prévenez toutes les blessures de combat qui devrinfligées ce tour-ci par des créatures sans le piétin	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Renoncement au monde {	2}{W}	Don de paradis {2	}{G}
Éphémère Exilez une cible, artefact ou enchantement. Recyclage {2} {(2), défaussez-vous de cette carte : pio une carte.)	C	Enchantement : aura Enchanter : terrain Quand le Don de paradis arrive sur le champ de bataille vous gagnez 3 points de vie. Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »	C
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Verdict divin	{3}{W}
*	
Éphémère	C
Détruisez une créature attaquante ou bloqueuse cib	nee.

Terrain fertile	{1}{G}
Enchantement : aura	С
Enchanter : terrain	
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé po	
mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire couleur de son choix.	e de la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Arrestation par mécanoptère	{2}{W}		Proscription	{3}{W}
Enchantement Quand I'Arrestation par mécanoptère arrive s' champ de bataille, exilez un artefact ciblé ou une cr ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu' que I'Arrestation par mécanoptère quitte le ci de bataille.	éature ;à ce		Enchantement Flash Quand la Proscription arrive sur le champ de bataill un permanent non-terrain ciblé qu'un advers contrôle jusqu'à ce que la Proscription quitte champ de bataille. Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte Piochez une carte.)	aire le
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Repos forcé	{1}{W}
Enchantement : aura	
Enchantement : aura Enchanter : créature	С
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.	
La créature enchantée a « {2}, sacrifiez cette créature vous gagnez deux points de vie. »	e:

