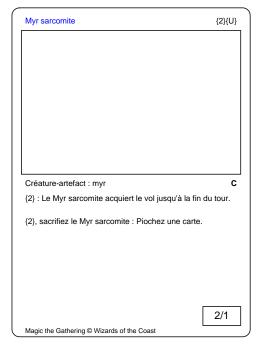
As de rêvasion	{1}{U}	Entité aquamorphe {2}{U}{U}
Créature : humain et sortisan	С	Créature : changeforme C
{2}{U}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sac : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à terrain de base, mettez-les sur le champ de mélangez.	deux cartes de	Au moment où l'Entité aquamorphe arrive sur le champ de bataille ou qu'elle est retournée face visible, elle devient 5/1 ou 1/5, selon votre choix.  Mue {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	1/1	*/* Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

As de rêvasion	{1}{U}	
Créature : humain et sortisan		
{2}{U}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez un	•	
: Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de		
terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille mélangez.	, puis	
Г		
Manic the Cathering @ Wizards of the Coast	1/1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1	

Entité aquamorphe	{2}{U}{U}
Créature : changeforme	С
Au moment où l'Entité aquamorphe arri	•
bataille ou qu'elle est retournée face vis ou 1/5, selon votre choix.	sible, elle devient 5/1
Mue {2}{U} (Vous pouvez lancer cette comme une créature 2/2 pour {3}. Retor	
le désirez pour son coût de mue.)	umez-ia quand vous
	*/*
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Ultimus changebrume	{3}{U}
Créature légendaire : illusion	P
L'Ultimus changebrume a tous les types	de créature (même
si cette carte n'est pas sur le champ de b	ataille).
	3/3

Myr sarcomite	{2}{U}
Créature-artefact : myr	С
{2}: Le Myr sarcomite acquiert le vol jusc	qu'à la fin du tour.
{2}, sacrifiez le Myr sarcomite : Piochez u	ine carte.
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

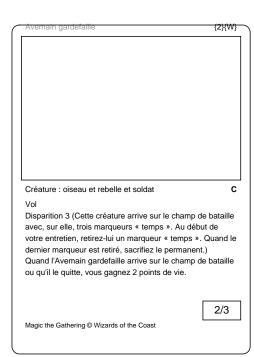
Ultimus changebrume	{3}{U}
Créature légendaire : illusion	P
L'Ultimus changebrume a tous les types	de créature (même
si cette carte n'est pas sur le champ de b	ataille).
si cette carte n'est pas sur le champ de b	ataille).
si cette carte n'est pas sur le champ de b	ataille).
si cette carte n'est pas sur le champ de b	ataille).
si cette carte n'est pas sur le champ de b	ataille).
si cette carte n'est pas sur le champ de b	ataille).

Avemain gardefaille	{2}{W}
Créature : oiseau et rebelle et soldat	С
Vol	
Disparition 3 (Cette créature arrive sur le ch	•
avec, sur elle, trois marqueurs « temps ». A	
votre entretien, retirez-lui un marqueur « ter dernier marqueur est retiré, sacrifiez le pern	•
Quand l'Avemain gardefaille arrive sur le ch	,
ou qu'il le quitte, vous gagnez 2 points de vi	e.
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

1	
_	Créature : humain et rebelle et chevalier U
c	Débordement (À chaque fois qu'une créature sans le Jébordement bloque cette créature, la créature bloqueuse jagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)
	Si le Chevalier du Halo sacré devait être détruit,
	égénérez-le. (Engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui outes ses blessures.)
-	2): Le Chevalier du Halo sacré ne peut pas être régénéré ce tour-ci. Seuls vos adversaires peuvent activer cette

 $\{W\}\{W\}$ 

Chevalier du Halo sacré



Créature : humain et rebelle et chevalier

U

Débordement (À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)

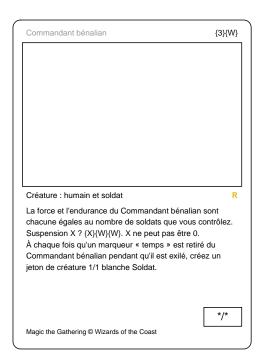
Si le Chevalier du Halo sacré devait être détruit, régénérez-le. (Engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

(2): Le Chevalier du Halo sacré ne peut pas être régénéré ce tour-ci. Seuls vos adversaires peuvent activer cette capacité.

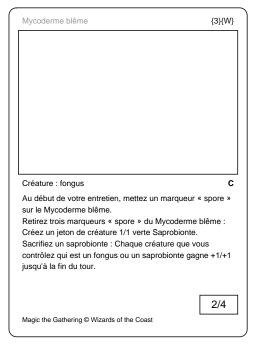
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

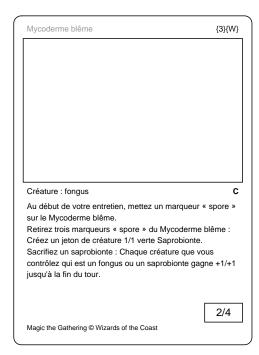
_		{W}{W}	
	Créature : humain et rebelle et chevalier	П	
	Débordement (À chaque fois qu'une créature sans	· lo	
	débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse		
	gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)		
	Si le Chevalier du Halo sacré devait être détruit,		
	régénérez-le. (Engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui		
	toutes ses blessures.)		
	{2}: Le Chevalier du Halo sacré ne peut pas être régénéré		
	ce tour-ci. Seuls vos adversaires peuvent activer cette capacité.		
	oupdono.		
		2/2	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

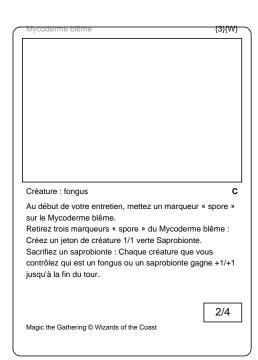
Commandant bénalian	{3}{W}
Créature : humain et soldat	R
La force et l'endurance du Commandant bér	
chacune égales au nombre de soldats que v Suspension X ? {X}{W}{W}. X ne peut pas êi	
À chaque fois qu'un marqueur « temps » es	
Commandant bénalian pendant qu'il est exile	é, créez un
jeton de créature 1/1 blanche Soldat.	
	*/*
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/



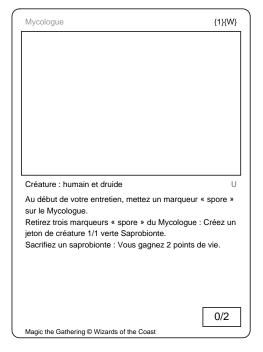
Commandant bénalian	{3}{W}
Créature : humain et soldat	R
<ul> <li>a force et l'endurance du Commandant bénalian so chacune égales au nombre de soldats que vous cont</li> </ul>	
Suspension X ? {X}{W}{W}. X ne peut pas être 0.	110162.
À chaque fois qu'un marqueur « temps » est retiré d	
Commandant bénalian pendant qu'il est exilé, créez eton de créature 1/1 blanche Soldat.	un
oton de creatare n'i sianone conda	
Г	*/*
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

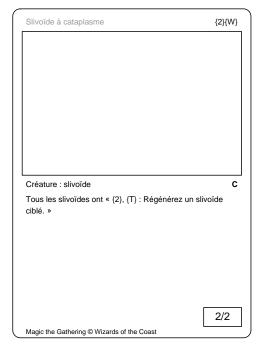


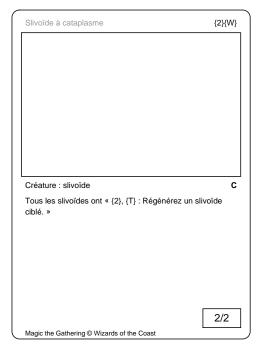




Mycologue	{1}{W}
Créature : humain et druide	U
Au début de votre entretien, mettez un marqueu sur le Mycologue. Retirez trois marqueurs « spore » du Mycologue jeton de créature 1/1 verte Saprobionte. Sacrifiez un saprobionte : Vous gagnez 2 points	e : Créez un
Magic the Gathering <sup>©</sup> Wizards of the Coast	0/2



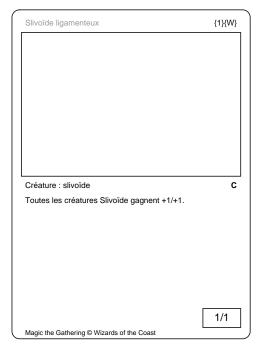


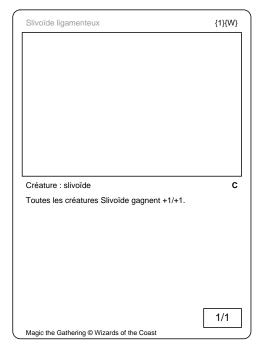


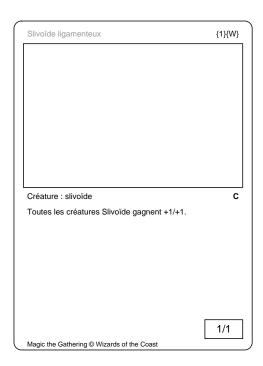
Slivoïde à cataplasme

Créature : slivoïde

C Tous les slivoïdes ont « {2}, {T} : Régénérez un slivoïde ciblé. »







Bassins calciformes	
	7
Terrain	
{T} : Ajoutez {C}.	,
{1}, {T}: Mettez un marqueur « stock » sur les Bassins	
calciformes. {1}, retirez X marqueurs « stock » des Bassins calciformes	
Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {W}	
et/ou {U}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bassins calciformes	
Terrain	U
{T}: Ajoutez {C}.	
{1}, {T}: Mettez un marqueur « stock » sur les Bassin calciformes.	s
{1}, retirez X marqueurs « stock » des Bassins calcifo	rmes :
Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de et/ou {U}.	
erou to.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bassins calciformes	
	l
	l
	l
	l
	l
	l
	l
	l
	l
	l
Terrain U	•
{T}: Ajoutez {C}.	
$\{1\}, \{T\}$ : Mettez un marqueur « stock » sur les Bassins	
calciformes. {1}, retirez X marqueurs « stock » des Bassins calciformes :	
Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {W}	
et/ou {U}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		_
	Bassins calciformes	
	Terrain U	
	{T}: Ajoutez {C}.	
	{1}, {T}: Mettez un marqueur « stock » sur les Bassins calciformes.	
	{1}, retirez X marqueurs « stock » des Bassins calciformes :	
	Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {W} et/ou {U}.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

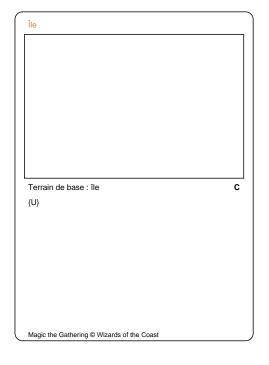
Île	
Terrain de base : île	С
{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

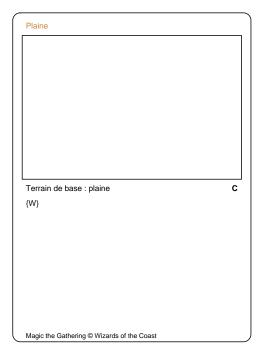


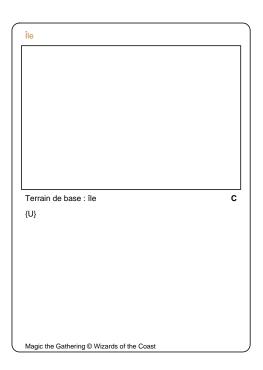


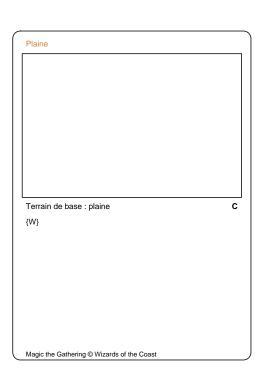












Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







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







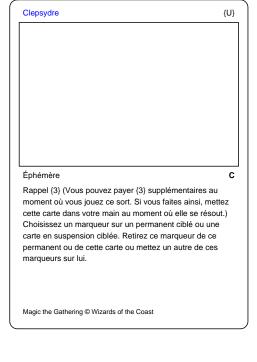
Plaine	
Terrain de base : plaine	С
{W}	
(**)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

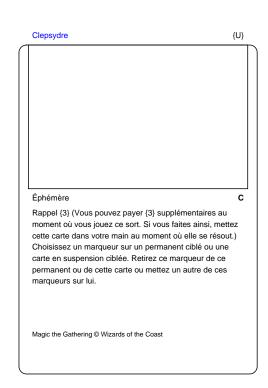
Charme de piraterie	{U}
Éphémère	С
Choisissez l'un ?	
? Une créature ciblée acquiert la traversée des îles	jusqu'à
la fin du tour. (Elle ne peut pas être bloquée tant le j	joueur
144	
défenseur contrôle au moins une île.)	
? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du	tour.
•	tour.
? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du	tour.
? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du	tour.
<ul> <li>? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du le</li> <li>? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.</li> </ul>	tour.
? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du	tour.

Charme de piraterie	{U}
Éphémère	C
Choisissez l'un ? ? Une créature ciblée acquiert la traversée d	ذ'المعانا عماî عم
	es nes jusqu'a
la fin du tour. (Elle ne peut pas être bloquée	tant le joueur
la fin du tour. (Elle ne peut pas être bloquée défenseur contrôle au moins une île.) ? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la	•
la fin du tour. (Elle ne peut pas être bloquée défenseur contrôle au moins une île.)	•
la fin du tour. (Elle ne peut pas être bloquée défenseur contrôle au moins une île.) ? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la	•

Charme de piraterie	{U}
Éphémère	С
Choisissez l'un ? ? Une créature ciblée acquiert la traversée des îles jusque la fin du tour. (Elle ne peut pas être bloquée tant le joueu défenseur contrôle au moins une île.) ? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour. ? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

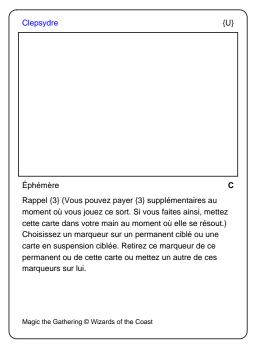
Charme de piraterie	{U}
Éphémère	С
Choisissez l'un ?	
? Une créature ciblée acquiert la traversée des îles jusc	qu'à
la fin du tour. (Elle ne peut pas être bloquée tant le joue	eur
défenseur contrôle au moins une île.)	
? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour	•
? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



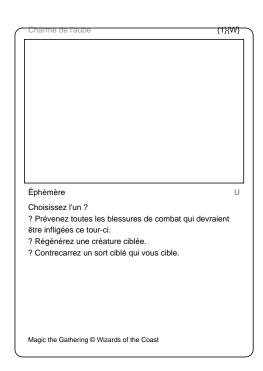


Éphémère C
Rappel {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous jouez ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au moment où elle se résout.)
Choisissez un marqueur sur un permanent ciblé ou une carte en suspension ciblée. Retirez ce marqueur de ce permanent ou de cette carte ou mettez un autre de ces marqueurs sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Charme de l'aube {1	}{W}
Éphémère	U
Choisissez l'un ?	
? Prévenez toutes les blessures de combat qui devraier	nt
être infligées ce tour-ci.	
? Régénérez une créature ciblée.	
? Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Charme de l'aube	{1}{W}
Éphémère	U
Choisissez l'un ?	
? Prévenez toutes les blessures de combat qui devra	aient
être infligées ce tour-ci.	
<ul><li>? Régénérez une créature ciblée.</li><li>? Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible.</li></ul>	
: Outtrecarrez un sort cibie qui vous cibie.	
Maria II. Oalla ia Olifa a la Cara	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme de l'aube	{1}{W}		Égalité des chances	{2}{W}
Éphémère	U		Éphémère	U
Choisissez l'un ? ? Prévenez toutes les blessures de combat qui devra être infligées ce tour-ci. ? Régénérez une créature ciblée. ? Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible.	aient		Ne lancez ce sort que si vous contrôlez que chaque adversaire. Créez trois jetons de créature 1/1 blance	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Égalité des chances	{2}{W}
Éphémère	U
Ne lancez ce sort que si vous contrôlez moins de	créatures
que chaque adversaire. Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat	_
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Juger indigne	{1}{W}
Éphémère	С
Choisissez une créature attaquante ou Regard 3, puis révélez la carte du dess bibliothèque. Juger indigne inflige à cett nombre de blessures égal à la valeur de carte.	bloqueuse ciblée. us de votre te créature un

Juger indigne {	1}{W}	Sonner l'alerte	{1}{W}
Éphémère		Éphémère	
Choisissez une créature attaquante ou bloqueuse cible Regard 3, puis révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Juger indigne inflige à cette créature un nombre de blessures égal à la valeur de mana de cette carte.		Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sonner l'alerte	{1}{W}
Éphémère	С
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sonner l'alerte	{1}{W}
Éphémère	С
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Décès de l'imbécile	{4}{U}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
Quand la créature enchantée meurt, renvoyez cette c	arte
sur le champ de bataille sous votre contrôle.	
Quand le Décès de l'imbécile est mis dans un cimetiè	re
depuis le champ de bataille, renvoyez le Décès de	
l'imbécile dans la main de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

