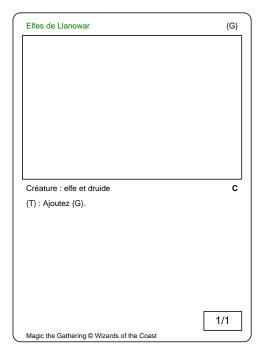
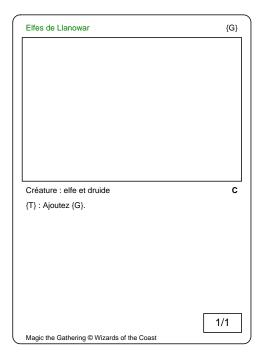


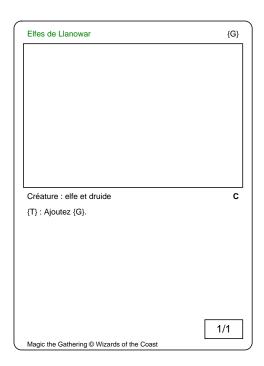
Drakôn de l'Ouktabi	{G}	Drakôn de l'Ouktabi	{G}
Créature : drakôn	С	Créature : drakôn	С
Vol, célérité Écho {1}{G}{G} (Au début de votre entretien, si ce		Vol, célérité Écho {1}{G}{G} (Au début de votre entreti	en sice
permanent est passé sous votre contrôle depuis le début		permanent est passé sous votre contrôle	depuis le début
de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous payiez son coût d'écho.)	ne	de votre dernier entretien, sacrifiez-le à m payiez son coût d'écho.)	oins que vous ne
payiez son cout d'écrio.)		payiez son cout d ecilo.)	
	I		
2/	<u>'</u>		2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

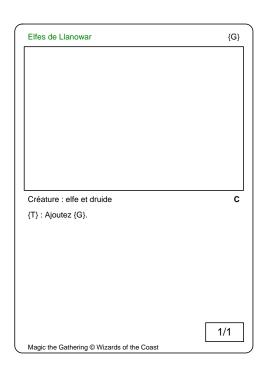
Drakôn de l'Ouktabi	{G}
Créature : drakôn	С
Vol, célérité Écho {1}{G}{G} (Au début de votre entretien, s permanent est passé sous votre contrôle dep de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins payiez son coût d'écho.)	uis le début
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Drakôn de l'Ouktabi	{G}
Créature : drakôn	С
Vol, célérité Écho {1}{G}{G} (Au début de votre entretien, si c permanent est passé sous votre contrôle depuis de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins qu payiez son coût d'écho.)	le début









Geist étrangleracine	{G}{G}	Geist étrangleracine	{G}{G}
Créature : esprit	U	Créature : esprit	U
Célérité Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avi de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le char bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)		Célérité Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'ava de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le cham bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)	
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	2/1	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	2/1

,	
Geist étrangleracine	{G}{G}
Créature : esprit	U
Célérité	
Survivance (Quand cette créature meurt, si elle de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le	
bataille sous le contrôle de son propriétaire av	
marqueur +1/+1 sur elle.)	
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	2/1

Geist étrangleracine	{G}{G}
Créature : esprit	U
Célérité	t ai alla miarrait maa
Survivance (Quand cette créature meur de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-l	•
bataille sous le contrôle de son propriéta	aire avec un
marqueur +1/+1 sur elle.)	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mageforce primordial	{2}{G}		Mageforce primordial	{2}{G}
Créature : elfe et shamane	U		Créature : elfe et shamane	U
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le c			À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le char	
bataille sous votre contrôle, cette créature gagne - jusqu'à la fin du tour.	+3/+3		bataille sous votre contrôle, cette créature gagne +3/- jusqu'à la fin du tour.	+3
			, asqu'u ia iii. aa isaa.	
	2/2			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mageforce primordial	{2}{G}
Créature : elfe et shamane	U
À chaque fois qu'une autre créature arrive bataille sous votre contrôle, cette créature jusqu'à la fin du tour.	•

Mageforce primordial	{2}{G}
Créature : elfe et shamane	U
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le cha bataille sous votre contrôle, cette créature gagne +3 jusqu'à la fin du tour.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ranger de la Scrutaie	{1}{G}		Ranger de la Scrutaie	{1}{G}
Créature : peuple fée et ranger	U		Créature : peuple fée et ranger	U
Flash			Flash	
Vol, protection contre le bleu			Vol, protection contre le bleu	
Renvoyez une forêt que vous contrôlez dans la son propriétaire : Dégagez une créature ciblée.			Renvoyez une forêt que vous contrôlez dans la main o son propriétaire : Dégagez une créature ciblée. N'activ	
qu'une seule fois par tour.	IN activez		qu'une seule fois par tour.	/62
	1/1			1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

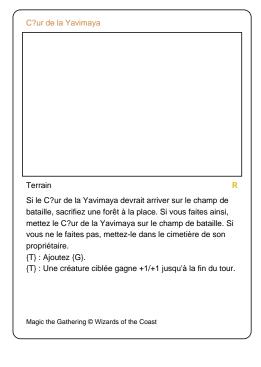
Ranger de la Scrutaie	{1}{G}
Créature : neurole fée et renere	U
Créature : peuple fée et ranger Flash	U
Vol, protection contre le bleu	
Renvoyez une forêt que vous contrôlez dans son propriétaire : Dégagez une créature ciblé qu'une seule fois par tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

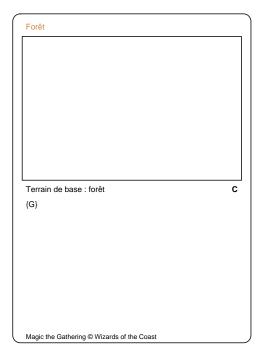
Ranger de la Scrutaie	{1}{G}
0-6-1	U
Créature : peuple fée et ranger Flash	U
Vol, protection contre le bleu	
Renvoyez une forêt que vous contrôlez dans la mai son propriétaire : Dégagez une créature ciblée. N'a	
qu'une seule fois par tour.	
Г	1/1
L Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/ 1

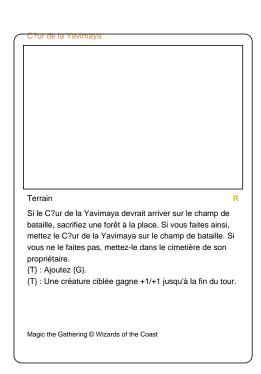
Héritage de la vie	{1}{G}		Héritage de la vie	{1}{G}
Rituel	R		Rituel	R
En tant que coût supplémentaire pour lance sacrifiez une créature. Piochez un nombre de cartes égal à la force sacrifiée.			En tant que coût supplémentaire sacrifiez une créature. Piochez un nombre de cartes é sacrifiée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

_		
	Héritage de la vie	{1}{G}
	Rituel	R
	En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,	
	sacrifiez une créature. Piochez un nombre de cartes égal à la force de la cr	éature
	sacrifiée.	outuro
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Héritage de la vie	{1}{G}
Rituel	R
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.	
Piochez un nombre de cartes égal à la force de la cre sacrifiée.	éature
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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







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







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







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







Pendelhavre	Lame de fond	G}
Terrain légendaire P	Éphémère	С
{T}: Ajoutez {G}. {T}: Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour. Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Toucheterre ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pendelha	vre		
Terrain le	gendaire		F
{T} : Ajou {T} : Une	tez {G}. créature 1/1 ciblée ga	agne +1/+2 jusqu'à la	fin du
tour.			

Lame de fond	{G}
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Toucheterre ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Lame de fond	{G}	Vignes de Vastebois	{G}
Éphémère	С	Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Toucheterre ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place.		Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.) La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou di capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.	9
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

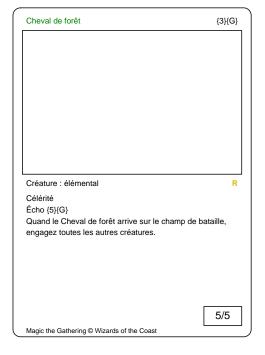
Lame de fond	{G}
Lanie de Iond	(0)
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.	
Toucheterre ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le	
champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, cette	
créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place.	
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

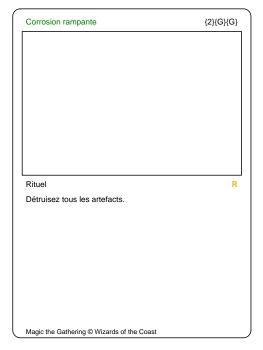
Norman de Mandalair	···
Vignes de Vastebois	{G}
Éphémère	С
Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)	
La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou c	
capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si c sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fi	
du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

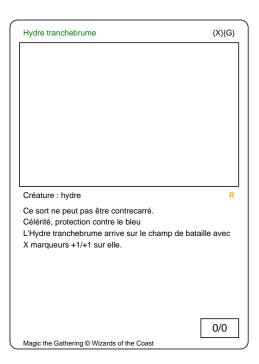
Vignes de Vastebois {	G}	Ranc?ur	{G}
Éphémère	c	Enchantement : aura	U
Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.) La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.		Enchanter: créature La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement. Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			

Vignes de Vastebois	{G}
Éphémère	
Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au	
moment où vous lancez ce sort.) La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou d	е
capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si co sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fir	
du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ranc?ur	{G}
Nanctul	
Enchantement : aura Enchanter : créature La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement. Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.	U
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Corrosion rampante

{2}{G}{G}

Rituel

R

Détruisez tous les artefacts.

Corrosion rampante	{2}{G}{G}		Grille de défense	{2}
Rituel	R		Artefact	R
Détruisez tous les artefacts.			Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excepté pendant l	е
			tour de son contrôleur.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Grille de défense	{2
Artefact	R
Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excep	ité pendant le
Chaque sort coûte {3} de plus à lancer exceptour de son contrôleur.	ité pendant le
	ité pendant le
	ité pendant le
	ite pendant le
	te pendant le
	te pendant le
	te pendant le
	te pendant le

Artefact	R
Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excepté penc tour de son contrôleur.	lant le

Retour à la nature	{1}{G}		Retour à la nature	{1}{G}
<u> </u>			<u></u>	
Éphémère	U		Éphémère	U
Détruisez tous les enchantements.			Détruisez tous les enchantements.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Retour à la nature	{1}{G}
Éphémère	U
Détruisez tous les enchantements.	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Voile de l'automne			{G}
Éphémère			U
Les sorts que vous			
contrecarrés par de créatures que vous de sorts bleus ou r	s contrôlez ne	peuvent pas ê	
de sorts bieds ou r	ions de tour-d		

Voile de l'automne	{G}		~Fou furieux	{G}
Éphémère	U		Éphémère	M
Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés par des sorts bleus ou noirs ce tour-ci, créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être le de sorts bleus ou noirs ce tour-ci.			Ne lancez ce sort qu'avant l'étape des blessures de combat. Une créature ciblée acquiert le piétinement et gagne +X/ jusqu'à la fin du tour, X étant égal à sa force. Au début d l'étape de fin, détruisez cette créature si elle a attaqué ce tour-ci.	le
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éphémère Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés par des sorts bleus ou noirs ce tour-ci, et l créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être les c de sorts bleus ou noirs ce tour-ci.	
Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés par des sorts bleus ou noirs ce tour-ci, et l créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être les c	
Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés par des sorts bleus ou noirs ce tour-ci, et l créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être les c	
Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés par des sorts bleus ou noirs ce tour-ci, et l créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être les c	
Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés par des sorts bleus ou noirs ce tour-ci, et l créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être les c	
Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés par des sorts bleus ou noirs ce tour-ci, et l créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être les c	
Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés par des sorts bleus ou noirs ce tour-ci, et l créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être les c	
contrecarrés par des sorts bleus ou noirs ce tour-ci, et l créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être les c	U
créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être les c	