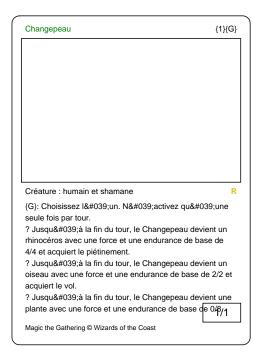


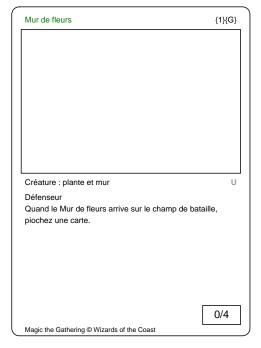
Créatura : planta	M
Créature : plante Défenseur	IVI
{T}: Échangez votre total de points de vie contre	
I'endurance de I'Arbre de la rédemp	otion.
	0/13

Arbre de la rédemption	{3}{G}
Créature : plante	М
Défenseur	
{T}: Échangez votre total de points de vie contre l'endurance de l'Arbre de la rédemptio	_
ix#039,endurance de ix#039,Arbre de la redemptio	11.
Г	0/40
	0/13
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Changepeau	{1}{G}
Créature : humain et shamane	R
{G}: Choisissez I'un. N'activez qu'	9;une
seule fois par tour.	
? Jusqu'à la fin du tour, le Changepeau deviet rhinocéros avec une force et une endurance de base	
4/4 et acquiert le piétinement.	e ue
? Jusqu'à la fin du tour, le Changepeau devie	nt un
oiseau avec une force et une endurance de base de	2/2 et
acquiert le vol.  ? Jusqu'à la fin du tour, le Changepeau devie	nt une
plante avec une force et une endurance de base de	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

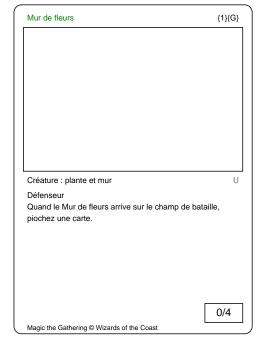
Changepeau	{1}{G
Créature : humain et shamane	F
(G): Choisissez I'un. N'active:	z qu'une
seule fois par tour. ? Jusqu'à la fin du tour, le Changepe	eau devient un
rhinocéros avec une force et une endurance 4/4 et acquiert le piétinement.	
? Jusqu'à la fin du tour, le Changep	eau devient un
oiseau avec une force et une endurance de acquiert le vol.	
? Jusqu'à la fin du tour, le Changep	eau devient une
plante avec une force et une endurance de	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

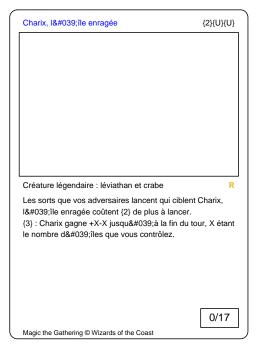


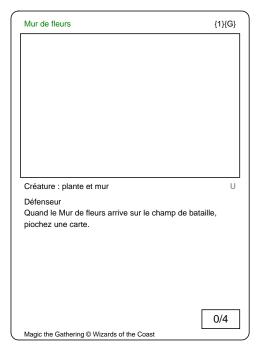


 Changepeau	{1}{G}
Créature : humain et shamane	R
{G}: Choisissez I'un. N'activez qu'	9;une
seule fois par tour.	
? Jusqu'à la fin du tour, le Changepeau deviet rhinocéros avec une force et une endurance de base	
4/4 et acquiert le piétinement.	e ue
? Jusqu'à la fin du tour, le Changepeau devie	nt un
oiseau avec une force et une endurance de base de	2/2 et
acquiert le vol.	
? Jusqu'à la fin du tour, le Changepeau devie	
plante avec une force et une endurance de base de	<sup>∪</sup> 17/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mur de fleurs	{1}{G}
Créature : plante et mur	U
Défenseur	
Quand le Mur de fleurs arrive sur le cha piochez une carte.	mp de bataille,
procriez une carte.	
	0/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





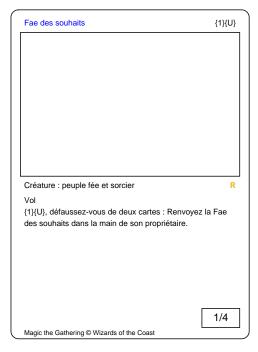


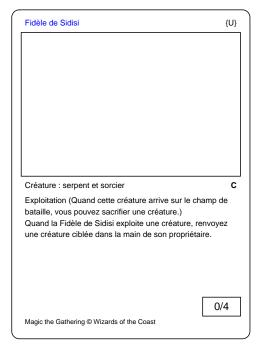
Charix, I'ile enragée

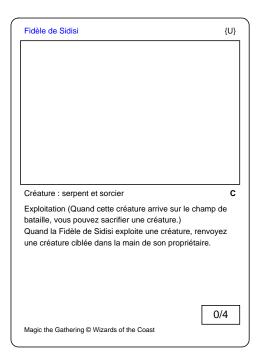
Créature légendaire : léviathan et crabe

Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent Charix, I'ile enragée coûtent (2) de plus à lancer.

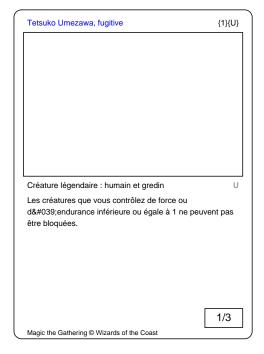
{3} : Charix gagne +X-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'iles que vous contrôlez.

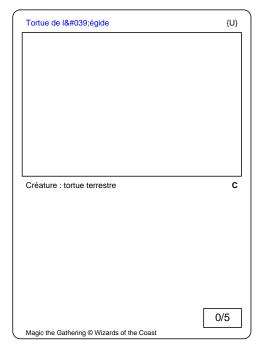






Créature : serpent et sorcier C
Exploitation (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une créature.)
Quand la Fidèle de Sidisi exploite une créature, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.





Tetsuko Umezawa, fugitive

Créature légendaire : humain et gredin

Les créatures que vous contrôlez de force ou d'endurance inférieure ou égale à 1 ne peuvent pas être bloquées.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

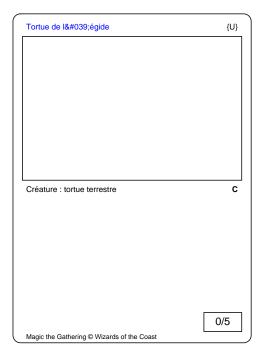
Tortue de I'égide

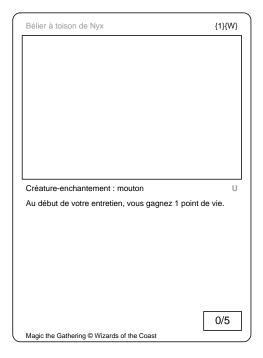
{U}

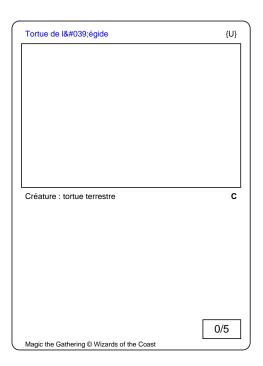
Créature : tortue terrestre

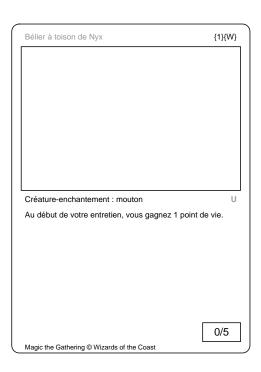
C

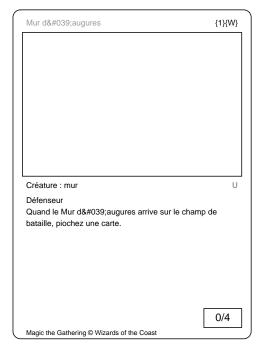
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

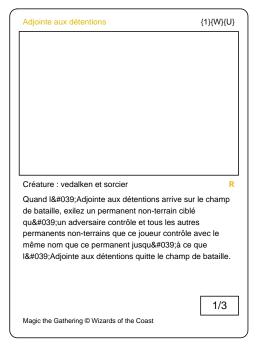


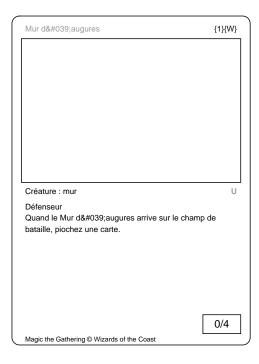












Adjointe aux détentions	{1}{W}{U}
Créature : vedalken et sorcier	R
Quand I'Adjointe aux détentions arriv	
de bataille, exilez un permanent non-terrain	
qu'un adversaire contrôle et tous les	
permanents non-terrains que ce joueur con même nom que ce permanent jusqu'	
'Adjointe aux détentions quitte le cha	
',Aujointe aux deternions quitte le cha	
',Adjointe aux determons quitte le cris	
www.campointe aux deternions quitte le che	
ожизэ, Aujunne aux detentions quitte le che	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/3

Gretchen Saulemouflet	{G}{U}		Bassin d'élevage
Créature légendaire : halfelin et druide	U	ļ '	Terrain : forêt et île
{2}{G}{U}: Piochez une carte. Vous pouvez mettre champ de bataille une carte de terrain de votre mai			Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.
[	0/4		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage
Terrain : forêt et île
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

Boseiju, celui qui résiste

Terrain légendaire

(T): Ajoutez {G}.

Transfert ? {1}{G}, défaussez-vous de Boseiju, celui qui résiste : Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain avec un type de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Côte de Chromemer		Fontaine sacrée
Terrain  La Côte de Chromemer arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.  {T}: Ajoutez {W} ou {U}.	R	Terrain : plaine et île  Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast  Fontaine sacrée		Forêt

Terrain : plaine et île

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Terrain  (7), payez on coincide via specifies to Finds pluvale  experience (Cherchea dans vote bibliothique une carte de produce (Cherchea dans vote bibliothique une carte de produce)  Mage ne Cathering 6 Wharto or the Casat     Continue of the Cathering 6 Wharto or the Casat    Continue of the Cathering 6 Wharto or the Casat			
(U)  Terrain  Terrain	Forêt pluviale embrumée		Île
Grève inondée    Jardin du temple	{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis		
Terrain  (T), payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée: Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'ñe, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.  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		Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Terrain  (T), payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée: Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'ñe, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.  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.			
Terrain  (T), payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée: Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'ñe, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.  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.	Gràve inondée	)	lardin du templa
{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.  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.	Greve inoriaee		Jardin du temple
inagio dio California di Nicalato di dio Calat	{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.		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

Jardin du temple		Passage de Porte-Cromlech
Terrain : forêt et plaine		Terrain 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.		{T} : Ajoutez {W}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

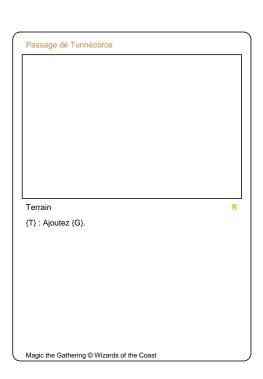
Passage de Porte-Cromlech	
Terrain	R
{T}: Ajoutez {W}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Passage de Porte-Cromlech	
Terrain	R
{T} : Ajoutez {W}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Passage de Porte-Cromlech		
Terrain	R	_
{T} : Ajoutez {W}.	K	
(1). Ajoutez (W).		
Mania the Cethorine @ Wisserde of the Count		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	ι	

Passage de Tunnécorce	
Terrain	R
{T}: Ajoutez {G}.	

Passage de Tunnécorce	
Terrain	R
{T} : Ajoutez {G}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Passage de Tunnécorce	Quartier général de Spara
Terrain R {T}: Ajoutez {G}.	Terrain : forêt et plaine et île R ({T} : Add {G}, {W} ou {U}.) Le Quartier général de Spara arrive sur le champ de bataille engagé. Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Quartier général de Spara	Sanctuaire botanique
Terrain : forêt et plaine et île  ({T} : Add {G}, {W} ou {U}.)  Le Quartier général de Spara arrive sur le champ de bataille engagé.  Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)	Terrain  Le Sanctuaire botanique arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.  {T}: Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention héroïque {1	{G}		Fuite de mana	{1}{U}
Éphémère	M		Éphémère	
Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défen talismanique et l'indestructible	se		Contrecarrez le sort ciblé à moins que paie {3}.	son controleur ne
jusqu'à la fin du tour.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Faille cyclonique	1}{U}
Éphémère	R
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne	
contrôlez pas dans la main de son propriétaire. Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour sor	1
coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « cil » par « chaque » dans son texte.)	olé(e)
" par « chaque " dans son texte.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fuite de mana	{1}{U}
Éphémère	
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleupaie {3}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Absence fatidique {1}	{W}	Chemin vers I'exil {W	}
			٦
Éphémère	R	Éphémère	/I
Détruisez une cible, créature ou planeswalker. Son contrôleur enquête. (Il crée un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)		Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.	9
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Absence fatidique	{1}{W}
Éphémère	R
Détruisez une cible, créature ou planeswalker. Son contrôleur enquête. (Il crée un jeton d'artefac incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Pic une carte. »)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Formation d'a	issaut	{1}{G}
Enchantement		R
blessures de combat force. {G} : Une créature av ce tour-ci comme si d	e vous contrôlez attribue t égal à son endurance vec le défenseur ciblée elle n'avait pas le es que vous contrôlez ga	à la place de sa peut attaquer e défenseur.
(2)(G): Les creature jusqu'à la fin d Magic the Gathering © W	du tour.	agnorit +V/+ i

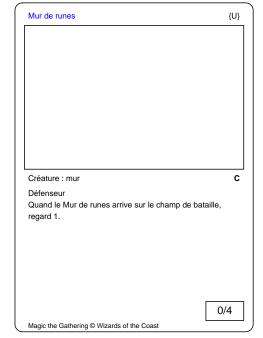
Formation d'assaut	{1}{G}	Formation d'assaut {1}{0	G}
Enchantement	R	Enchantement	R
Chaque créature que vous contrôlez attribue un blessures de combat égal à son endurance à la force.  (G): Une créature avec le défenseur ciblée peu ce tour-ci comme si elle n'avait pas le défenseur ciblée peu ce tour-ci comme si elle nous contrôlez gagne jusqu'à la fin du tour.	place de sa t attaquer fenseur.	Chaque créature que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de se force.  {G}: Une créature avec le défenseur ciblée peut attaquer ce tour-ci comme si elle n' avait pas le défenseur.  {2}{G}: Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+1 jusqu' à la fin du tour.	sa
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Formation d'assaut {1){G}	Alerte rouge
Enchantement R	Enchantement
Chaque créature que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.  {G}: Une créature avec le défenseur ciblée peut attaquer ce tour-ci comme si elle n'avait pas le défenseur.  {2}{G}: Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+1 jusqu'à la fin du tour.	Chaque créature que vous blessures de combat égal à force. Les créatures que vous coi si elles n'avaient pas {2}{W}{U} : Dégagez une co
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards

Alerte rouge	{1}{W}{U}	Mur de lianes de Filandre {2}	ł
Enchantement	U	Créature-artefact : mur C	 ;
Chaque créature que vous contrôlez attribue un nu blessures de combat égal à son endurance à la pl force. Les créatures que vous contrôlez peuvent attaque si elles n' avaient pas le défenseur. {2}{W}{U}: Dégagez une créature ciblée.	ace de sa	Défenseur {G}: Le Mur de lianes de Filandre acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. (il peut bloquer les créatures avec le vol.)	
		0/6	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Alerte rouge	{1}{W}{U}
Enchantement	U
Chaque créature que vous contrô blessures de combat égal à son e	
force.	
Les créatures que vous contrôlez si elles n'avaient pas le dé	
{2}{W}{U} : Dégagez une créature	
Magic the Gathering © Wizards of the C	oast

Cobaye de Ludevic	{1}{U}
Créature : lézard et ?uf	R
Défenseur {1}{U}: Mettez un marqueur « progénit	turo » cur la Cabava
de Ludevic. Ensuite, s'il y a au r	
marqueurs « progéniture » sur lui, retir	rez-les tous et
transformez-le.	
	0/3
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	



Pionnière du clan Lagonna	{W}
	I
Créature : centaure et éclaireur	С
Créature : centaure et éclaireur Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort q	_
Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort q la Pionnière du clan Lagonna, mettez un marqueur +	ui cible
Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qu	ui cible
Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort q la Pionnière du clan Lagonna, mettez un marqueur +	ui cible
Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qua Pionnière du clan Lagonna, mettez un marqueur -	ui cible
Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort q la Pionnière du clan Lagonna, mettez un marqueur +	ui cible
Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort q la Pionnière du clan Lagonna, mettez un marqueur +	ui cible
Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort q la Pionnière du clan Lagonna, mettez un marqueur +	ui cible

Capitaine du périmètre {W}

Créature : humain et soldat U

Défenseur
À chaque fois qu'une créature avec le défenseur que vous contrôlez bloque, vous pouvez gagner 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcades, le stratège

Créature légendaire : ancêtre et dragon

M

Vol, vigilance
À chaque fois qu'une créature avec le défenseur arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force et peut attaquer comme si elle n'avait pas le défenseur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de déni	{1}{W}{U}	Verdict suprême	{1}{W}{W}{U}
Créature : mur	U	Rituel	R
Défenseur, vol		Ce sort ne peut pas être contrecarré.	
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cit de capacités.)	ole de sorts ou	Détruisez toutes les créatures.	
de capacites.)			
	0/8		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		-	

Massacrer les forts	{1}{W}{W}
Rituel	U
Chaque joueur choisit n'importe quel no	mbro do
créatures avec une force totale inférieure ou é	gale à 4
créatures avec une force totale inférieure ou é qu'il contrôle, puis sacrifie toutes les aut	gale à 4
créatures avec une force totale inférieure ou é	gale à 4
créatures avec une force totale inférieure ou é qu'il contrôle, puis sacrifie toutes les aut	gale à 4
créatures avec une force totale inférieure ou é qu'il contrôle, puis sacrifie toutes les aut	gale à 4
créatures avec une force totale inférieure ou é qu'il contrôle, puis sacrifie toutes les aut	gale à 4
créatures avec une force totale inférieure ou é qu'il contrôle, puis sacrifie toutes les aut	gale à 4
créatures avec une force totale inférieure ou é qu'il contrôle, puis sacrifie toutes les aut	gale à 4

Défense de tour	{1}{G}
Éphémère	U
Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+5 et acquièrent la portée jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Regain de la nature	{1}{G}		Contresort	{U}{U}
Éphémère	С		Éphémère	M
Choisissez I'un ?			Contrecarrez un sort ciblé.	
<ul><li>? Détruisez un artefact ciblé.</li><li>? Détruisez un enchantement ciblé.</li></ul>				
? Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Accroc de vapeur	{U}
Éphémère	С
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.	

Égide des Cieux {	1}{W}
Éphémère	U
Une créature ciblée gagne +1/+7 jusqu'à la fin c tour.	du
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Repose en paix	{1}{W}
Enchantement	M
Quand cet enchantement arrive, exilez tous les cim	etières.
Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cim	
d'où qu'il vienne, exilez-le à place.	ıa
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	