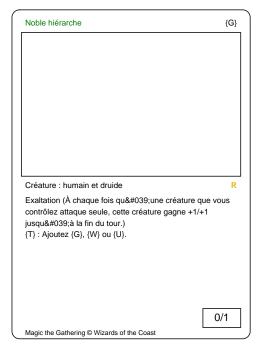
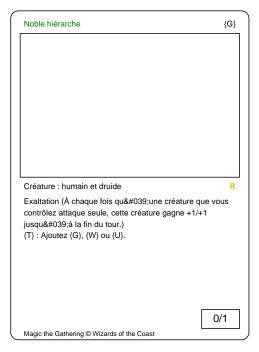
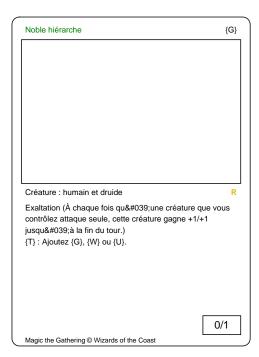
Éclaireuse des clairières	{G}		Ē	claireuse des clairières	{G}
Créature : elfe et éclaireur	С		С	Créature : elfe et éclaireur	С
Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)	la		ci	Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être ible de sorts ou de capacités que vos adversaires ontrôlent.)	la
	/1				/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	M	lagic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Éclaireuse des clairières	{G}
	Créature : elfe et éclaireur	С
	Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)	la
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/1

Éclaireuse des clairières	{G}
Créature : elfe et éclaireur	С
Défense talismanique (Cette créature ne peut par cible de sorts ou de capacités que vos adversaire contrôlent.)	







Oiseaux de paradis

Créature : oiseau

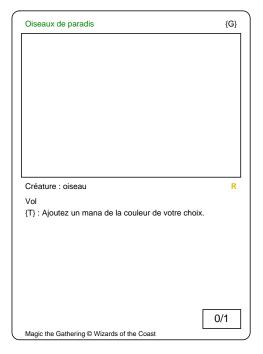
R

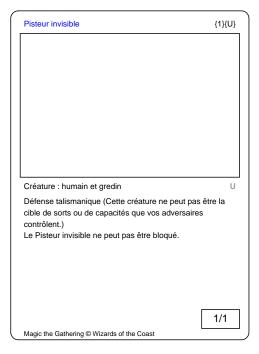
Vol

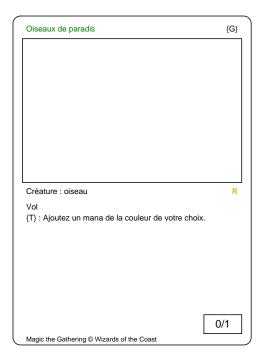
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

O/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





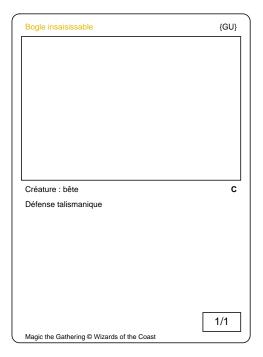


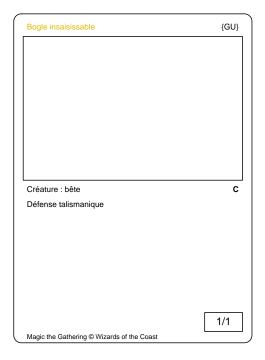
Pisteur invisible

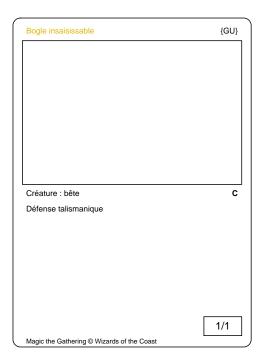
Créature : humain et gredin

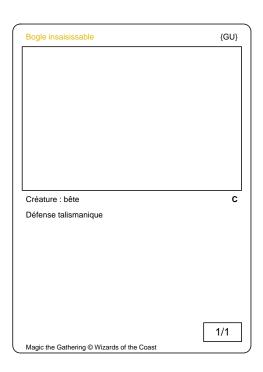
Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.









Ouvrez I'armurerie	{1}{W}	Ouvrez I'armurerie	{1}{W}
Rituel	U	Rituel	U
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d8 ou d'équipement, révélez-la, mettez-là d main, puis mélangez.		Cherchez dans votre bibliothèque ou d'équipement, révélez-la main, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast
Ouvrez I'armurerie	{1}{W}	Ouvrez I'armurerie	{1}{W}

Ouvrez I'armurerie	{1}{W}
Rituel	U
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d ou d'équipement, révélez-la, mettez-là dans main, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ouvrez I'armurerie	{1}{W}
Rituel	U
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'	
ou d'équipement, révélez-la, mettez-là dans ve main, puis mélangez.	otre
, p	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bassin d'élevage		Bassin d'élevage
Terrain : forêt et île Au moment où le Bassin d'élevage 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 : forêt et île Au moment où le Bassin d'élevage 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
Bassin d'élevage		Bassin d'élevage
Terrain : forêt et île R Au moment où le Bassin d'élevage 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 : forêt et île Au moment où le Bassin d'élevage 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	l	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée	Forêt
Terrain : plaine et île R 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 de base : forêt C (G)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	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.

Forêt pluviale embrumée	Forêt pluviale embrumée
Terrain {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 mélangez.	Terrain {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 mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Forêt pluviale embrumée	Forêt pluviale embrumée
Terrain {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 mélangez.	Terrain {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
	mélangez.

Grève inondée	Île
Terrain R	Terrain de base : île C
{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.	(U)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Grève inondée	Jardin du temple
Terrain {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.	Terrain : forêt et plaine 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		Lande venteuse
Terrain : forêt et plaine 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 Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
leading distances)	Lande venteuse
Terrain : forêt et plaine 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 Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse	Percesort {U	J}
Terrain R	Éphémère	С
{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.	
magic the Gathering ⊚ wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plaine	
Terrain de base : plaine	C
<center>&am ;lt;img width="65&am align="center&q src="graph/manas/bigW.jpg&ar ;amp;quot;>p;amp;amp;gt;</center>	np;quot; uot; mp;amp

Percesort	{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que s contrôleur ne paie {2}.	son
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Percesort	{U}		, _	Colossification {5}{G}{0	3}
Éphémère			L	Enchantement : aura	R
Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.				Enchanter : créature Quand la Colossification arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée. La créature enchantée gagne +20/+20.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Percesort	{U}
Éphémère	
Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que sor contrôleur ne paie {2}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Colossification {5	}{G}{G}
Enchantement : aura	R
Enchanter : créature Quand la Colossification arrive sur le champ de batai engagez la créature enchantée. La créature enchantée gagne +20/+20.	lle,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Colossification {5}	G}{G}		Conscription eldrazi	{8}
Enchantement : aura	R		Enchantement tribal : eldrazi et aura	R
Enchanter : créature			Enchanter : créature	
Quand la Colossification arrive sur le champ de batail engagez la créature enchantée.	e,		La créature enchantée gagne +10/+10 et a le piétinemen et annihilateur 2. (À chaque fois qu'elle attaque, le	
La créature enchantée gagne +20/+20.			joueur défenseur sacrifie deux permanents.)	
			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	magic the Gathering & wizards of the Coast	

Colossification	{5}{G}{G}
Enchantement : aura	R
Enchanter : créature Quand la Colossification arrive sur le cham	p de bataille,
engagez la créature enchantée. La créature enchantée gagne +20/+20.	

Conscription eldrazi	{8}
Enchantement tribal : eldrazi et aura	R
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +10/+10 et a le piétineme et annihilateur 2. (À chaque fois qu'elle attaque, l joueur défenseur sacrifie deux permanents.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ailes d'arcanum	{1}{U}		Ailes d'arcanum	{1}{U}
Enchantement : aura	U		Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	Ü		Enchanter : créature	o o
Elicitatiei : deature La créature enchantée a le vol. Échange d'aura {2}{U} ((2}{U} : Échangez c contre une carte d'aura de votre main.) Magic the Gathering © Wizards of the Coast	ette aura		La créature enchantée a le vol. Échange d'aura (2}{U} ({2}{U} : contre une carte d'aura de votre une carte d'aura de votre d'aura	
		,		

_		
	Ailes d'arcanum	{1}{U}
	Enchantement : aura	U
	Enchanter : créature La créature enchantée a le vol.	
	La creature enchantee a le voi. Échange d'aura {2}{U} ({2}{U} : Échangez cette contre une carte d'aura de votre main.)	e aura
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ailes d'arcanum	{1}{U}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
La créature enchantée a le vol. Échange d'aura {2}{U} ({2}{U} : Échangez cet	to aura
contre une carte d'aura de votre main.)	ic aura
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bosquet solide {G}	{W}	Bosquet solide	$\{G\}\{W\}$
Enchantement	R	Enchantement	R
Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul. {1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révélez-la puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque.	3.	Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul. {1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révéli puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de ve bibliothèque.	e ez-la,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bosquet solide	{G}{W}
Enchantement	R
Les autres enchantements que vous contrôlez ont	е
linceul. {1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez dans vot	ro
bibliothèque une carte d'enchantement, révé	
puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de	votre
bibliothèque.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bosquet solide	(G){W}
Enchantement	R
Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul.	
$\{1\}$, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez dans votre	
bibliothèque une carte d'enchantement, révéle puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de voi	
bibliothèque.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Orphe collectionneur	{1}{G}	Fin prismatique {X}{W}
Créature : orphe	R	Rituel U
Les capacités activées des artefacts ne p activées.	euvent pas être	Convergence ? Exilez un permanent non-terrain ciblé si sa valeur de mana est inférieure ou égale au nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orphe collectionneur	{1}{G}
Créature : orphe	R
Les capacités activées des artefacts ne activées.	peuvent pas être
	2/2

Fin prismatique	{X}{W}
Rituel	U
Convergence ? Exilez un permane valeur de mana est inférieure ou é	
couleurs de mana dépensé pour la	incer ce sort.

Fin prismatique	{X}{W}		Sphère d'amortissement	{2}
Rituel	U		Artefact	U
Convergence ? Exilez un permanent non-terrain cible valeur de mana est inférieure ou égale au nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort.			Si un terrain est engagé pour au moins deux manas, il produit {C} à la place de n'importe quel autre type quantité. Chaque sort lancé par un joueur coûte {1} de plus à lance pour chaque autre sort lancé par ce joueur ce tour-ci. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		

Orbe de torpeur	{2}
Artefact	M
Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités.	

Sphere d�	J39;amortissement		{2}
Artefact			- 11
Si un terrain		u moins deux mana 9;importe quel autre	s, il
		r coûte {1} de plus ar ce joueur ce tour-	
Magic the Gath	ering © Wizards of the	Coast	

Ashiok, broyeur de rêves {1}{UB}{UB}	3}	Voile de I'été	{G}
Planeswalker légendaire : Ashiok	J	Éphémère	U
Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas faire chercher leur contrôleur dans sa bibliothèque.		Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuver pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanen que vous contrôlez acquérez la défense talismanique	nt
{-1}: Un joueur ciblé meule quatre cartes. Ensuite, exilez le cimetière de chaque adversaire.		contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du to (Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôler	de
5/ Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Téfeiri, effileur de temps	{1}{W}{U}
L Planeswalker légendaire : Téfeiri	R
Chaque adversaire ne peut lancer des sorts que	
lorsqu'il pourrait lancer un rituel.	
{+1}: Jusqu'à votre prochain tour, vous pou lancer les sorts de rituel comme s'ils avaier	
{-3}: Renvoyez jusqu'à une cible, artefact,	
ou enchantement, dans la main de son propriétair Piochez une carte.	e.
	4/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Voite de t'été {(3}
Éphémère	U
Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu' à la fin du tour. (Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ligne ley de vertu	{2}{W}{W}	Repose en paix {1){W}
Enchantement	R	Enchantement M
Si la Ligne ley de vertu est dans votre pouvez I' avoir sur le champ de la partie. Vous avez la défense talismanique (\ être la cible de sorts ou de capacités contrôlent.)	bataille au début de ous ne pouvez pas	Quand cet enchantement arrive, exilez tous les cimetières. Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repose en paix	{1}{W}
Enchantement	M
Quand cet enchantement arrive, exilez Si une carte ou un jeton devait être mis d'où qu'il vienne place.	dans un cimetière