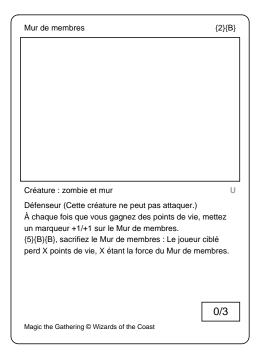
Felothar I'inébranlable {1}	(W){B}{G}	Rempart ambulant	{1}
Créature légendaire : humain et guerrier	M	Créature-artefact : golem	U
Chaque créature que vous contrôlez attribue un no blessures de combat égal à son endurance à la ple force. Les créatures que vous contrôlez peuvent attaque si elles n'avaient pas le défenseur. {3}, {T}, sacrifiez une autre créature : Piochez un n de cartes égal à l'endurance de la créature puis défaussez-vous d'un nombre de cartes sa force.	ace de sa r comme nombre sacrifiée, égal à	Défenseur {2}: Jusqu'à la fin du tour, ur défenseur ciblée acquiert la célérité si elle n'avait pas le défenset de blessres de combat égal à son e sa force. N'activez que lorsquun rituel.	, peut attaquer comme ur, et attribue un nombre indurance à la place de ue vous pourriez lancer
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/5	Magic the Gathering © Wizards of the Coa	0/3 st

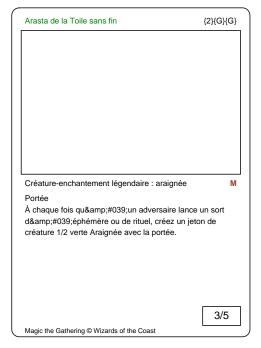
ont-levis d'assaut	{2}
éature-artefact : mur	С
efenseur	
	erité
	4
	éature-artefact : mur éfenseur): Les créatures que vous contrôlez acquièrent la célé squ'à la fin du tour. 0/

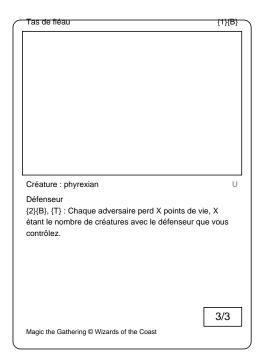
	Sentinelles érodées	{3}
	Créature-artefact : mur	R
Défenseur, vigilance, portée, piétinement Les Sentinelles érodées peuvent attaquer les joueurs or vous ont attaqué pendant leur dernier tour comme si el n'avaient pas le défenseur. À chaque fois que les Sentinelles érodées attaquent, e gagnent +3/+3 et acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.		es
	2/ Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5

{1}

U







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 rédemption	_
18#039;endurance de 18#039;Afore de la redemption	п.
	0/13
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

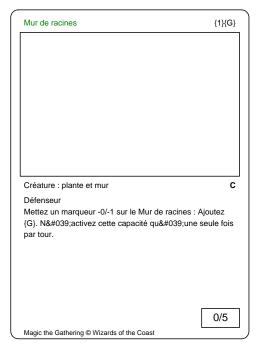
Architecte de rempart	{3}{G}	
Créature : Elephant Advisor	R	
À chaque fois que cette créature arrive ou	attaque, créez	
un jeton de créature 1/3 blanche Mur avec le défenseur.		
À chaque fois qu'une créature avec vous contrôlez meurt, vous pouvez cherch	•	
bibliothèque une carte de terrain de base,	mettre cette	
carte sur le champ de bataille engagée, p	uis mélanger.	
	3/4	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

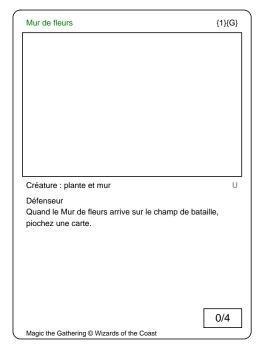
Cariatide sylvestre	{1}{G}
Créature : plante	R
Défenseur, défense talismanique	
$\{T\}$: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
-	
	0/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cariatide sculptée	{1}{G}{G}
Créature : esprit	U
Défenseur Quand la Cariatide sculptée arrive sur le champ or piochez une carte.	de bataille,
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	2/5

Gargantuesque de la canopée {	5}{G}{G}
Créature : dragon	R
Vol, parade {2}	
Au début de votre entretien, mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à l'endurance de cette	
créature sur chaque autre créature que vous contrô	lez.
_	
	7/7
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Militant de la charmille	{3}{G}
Créature : Dog Druid	R
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de	e votre choix.
{T} : Ajoutez X manas d'une co	
choix, X étant l'endurance la plu	us élevée parmi les
autres créatures que vous contrôlez.	
	2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

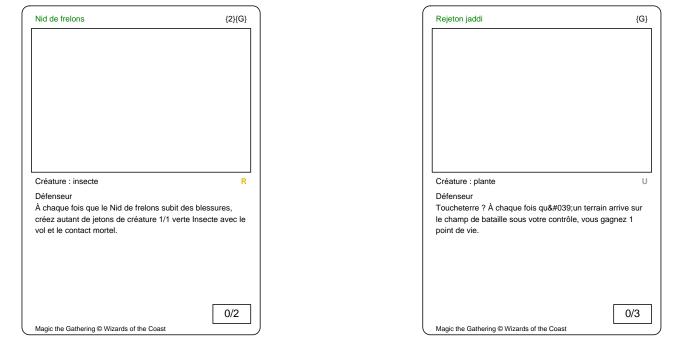




Muse née des graines

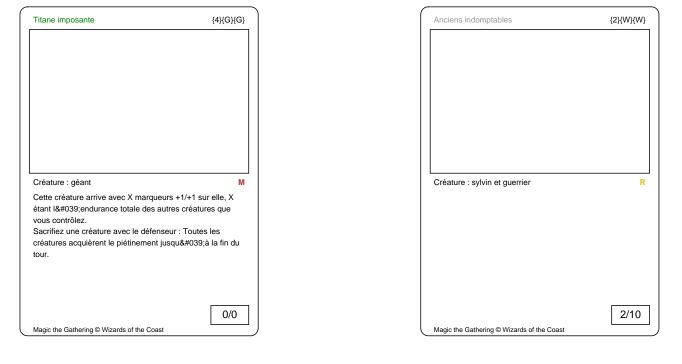
Créature : esprit

Dégagez tous les permanents que vous contrôlez pendant 18.#039;étape de dégagement de chaque autre joueur.



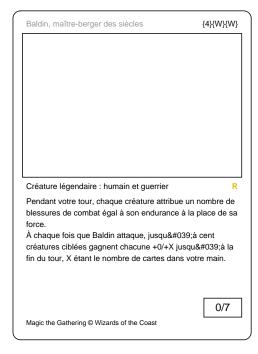
Paisseur arboricole	{G}
Créature : paresseux et bête	С
Portée	
•	
·	arte
3.3	
	/2
	/5
	Créature : paresseux et bête

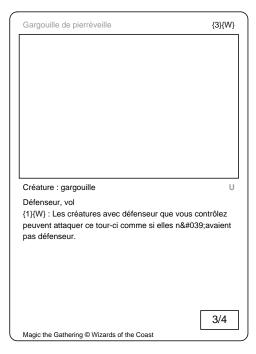
Rempart luxuriant	{1}{G}
Onfature cours	
Créature : mur Défenseur {T} : Ajoutez {G} pour chaque créature a que vous contrôlez.	U avec le défenseur
	0/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

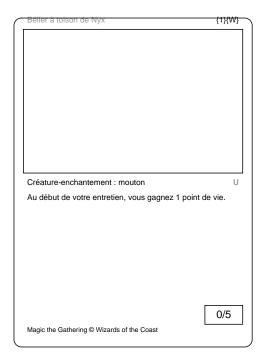


_		
	Vigile de Fléaudhache	{2}{G}
	Créature : humain et druide	
	Défenseur	
	{T}: Ajoutez X manas de la combinaison de mana de votre choix, X étant le nombre de créatures ave défenseur que vous contrôlez.	
		0/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/0

Aumônier ailecape	{3}{W}
Créature : humain et clerc	U
Défenseur	
Quand I'Aumônier ailecape bataille, créez un jeton de créature	
avec le vol pour chaque créature a	avec le défenseur que
À chaque fois qu'une autre	
défenseur arrive sur le champ de l contrôle, créez un jeton de créatur avec le vol.	
	0/3
Magic the Gathering @ Wizards of the Co	5,5







Mur d'augures

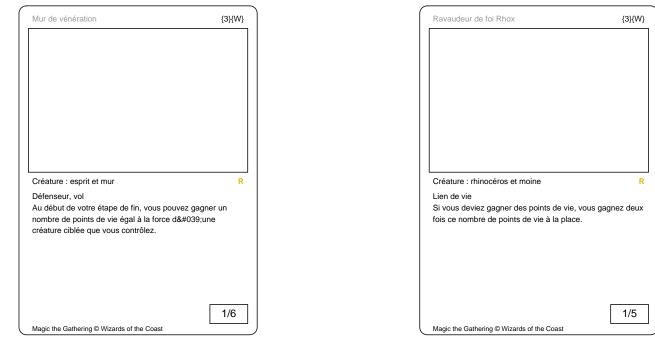
Créature : mur

Défenseur

Quand le Mur d'augures arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

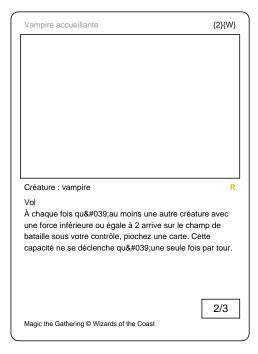
0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Protecteur des landes	{4}{W}{W}
Créature : dragon	R
Vol Quand cette créature arrive ou qu'elle monstrueuse, exilez jusqu'à deux cibl et/ou enchantements, contrôlées par des jou {4}{W}: Monstruosité 3. (Si cette créature no monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 devient monstrueuse.)	es, artefacts leurs différents. 'est pas
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/5

Shalaï, Voix de l'abondance	{3}{W}
Créature légendaire : ange	R
Vol	
Vous, les planeswalkers que vous contrôlez et créatures que vous contrôlez avez la défense to	
{4}{G}{G}: Mettez un marqueur +1/+1 sur chacque vous contrôlez.	que créature
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/4



Ancêtre du Terrier des Fæs	{1}{G}{W}
Créature : sylvin et druide	R
Vigilance	
L'Ancêtre du Terrier des Fæs gagne +1/+ chaque couleur parmi les permanents que vous	
{T}: Pour chaque couleur parmi les permanents contrôlez, ajoutez un mana de cette couleur.	que vous
	0/0

Zetalpa, Aube primordiate

(6)(W)(W)

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure

Vol, double initiative, vigilance, piétinement, indestructible

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bétor, voix des ancêtres {2	}{W}{B}{G}
Créature légendaire : esprit et dragon	М
Vol, lien de vie	
Au début de votre étape de fin, mettez sur jusqu8 une autre créature ciblée que vous contrôlez un r	
marqueurs +1/+1 égal au nombre de points de vie	
vous avez gagnés ce tour-ci. Renvoyez sur le cha bataille, depuis votre cimetière, jusqu'à une	
créature ciblée avec une valeur de mana inférieur	
égale au nombre de points de vie que vous avez	perdus ce
tour-ci.	
	3/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

IV
IV
nt
/7

Patricienne indulgente	{1}{W}{B}
Créature : vampire et noble	U
Vol	
Lien de vie (Les blessures infligées par	
font aussi gagner autant de points de vi Au début de votre étape de fin, si vous	•
moins 3 points de vie ce tour-ci, chaque	
points de vie.	
	1/4
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Ikra Shidiqi, I'usurpatrice	{3}{B}{G}
Créature légendaire : serpent et sorcier	М
Menace	
À chaque fois qu'une créature que vo	
inflige des blessures de combat à un joueur un nombre de points de vie égal à l'e cette créature.	
Partenariat (Vous pouvez avoir deux comma	andants si les
deux ont le partenariat.)	
	3/7
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Shadrix Plumargent

Créature légendaire : ancêtre et dragon

Vol, double initiative
Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez choisir deux. Chaque mode doit cibler un joueur différent.
? Un joueur ciblé crée un jeton de créature 2/1 blanche et noire Encrelin avec le vol.
? Un joueur ciblé pioche une carte et perd 1 point de vie.
? Un joueur ciblé met un marqueur +1/+1 sur chaque créature qu'il contrôle.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sidar Kondo de Djamûraa {2}{G}{	N}	Nourrir I'essaim {	1}{B}
Créature légendaire : humain et chevalier	M	Rituel	
Débordement (À chaque fois qu'une créature sans débordement bloque cette créature, la créature bloqueus gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.) Les créatures sans le vol ou la portée que vos adversaire contrôlent ne peuvent pas bloquer les créatures de force inférieure ou égale à 2. Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.) Magic the Gathering © Wizards of the Coast	s ·	Détruisez une cible, créature ou enchantement, qu'un adversaire contrôle. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de copermanent.	
		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lever les écailles	{2}{E
Rituel	I
Sacrifiez une créature. Quand vous faites ain créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin d	•
étant I'endurance de la créature sacrifi	ée.

Volonté des Abzans	{3}{1
Rituel	
Choisissez I'un. Si vous contró au moment où vous lancez ce sort, v deux à la place. ? Ciblez n'importe quel nombr	ous pouvez choisir le e d'adversaires
Chacun d'eux sacrifie une créplus élevée parmi les créatures que perd 3 points de vie.	
? Renvoyez sur le champ de bataille	une carte de créature

Expulsez les intrus!	(3){W}{W}	Réunion de la Maison	{5}{W}{W}
Rituel	R	Rituel	R
Choisissez un nombre entre 0 et 10. Détruisez tou créatures de force supérieure ou égale au nombre		Renvoyez sur le champ de bataille, n'importe quel nombre de car de force totale inférieure ou égale à de la Maison.	tes de créature ciblées
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	st

Massacrer les forts	{1}{W}{W}
Rituel	U
Chaque joueur choisit n'importe q	uel nombre de
créatures avec une force totale inférieure	e ou égale à 4
qu'il contrôle, puis sacrifie toutes l	es autres créatures
qu'il contrôle.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

-	
Bosquet de Solpétal	_ `
Terrain	R
Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine. {T}: Ajoutez {G} ou {W}.	K
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bosquet radieux		Cimetière des sylves
Terrain : forêt et plaine C		Terrain R
({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)		Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille
Le Bosquet radieux arrive sur le champ de bataille engagé.		engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.
		{T} : Ajoutez {B} ou {G}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	magic the Californing of Mizardo of the Codes
Chapette Isolée		Citadelle de la steppe de sable
Terrain R La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée		Terrain U
La Onapelle isolee arrive sur le triamp de bataille engagee	1	

à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais. {T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Citadelle de la steppe de sable arrive sur le champ de

bataille engagée. {T} : Ajoutez {W}, {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution	Forêt
Terrain C	Terrain de base : forêt C
{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de	{G}
bataille engagée, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Fondrière crépusculaire	Forêt
- Indiana in a passarano	

Fondrière crépusculaire	
Terrain	F
{T}: Ajoutez {C}.	
{BG}, {T}: Ajoutez {B}{B}, {B}{G} ou {G}{G}.	

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

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







Forêt	Marais
Terrain de base : forêt C	Terrain de base : marais C
(G)	(B)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Marais	Marécage de Bojuka
Terrain de base : marais C {B}	Terrain C Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, exilez le cimetière d'un joueur ciblé. {T}: Ajoutez {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast
Marais	Paysage trompeur

Marais	
Terrain de base : marais	C
{B}	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_	
	Paysage trompeur
	Terrain C
	{T}: Ajoutez {C}.
	{T}, sacrifiez le Paysage trompeur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, de marais ou de forêt de
	base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis
	mélangez. Recyclage {W}{B}{G} ({W}{B}{G}, défaussez-vous de cette
	carte : Piochez une carte.)
	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> pamp;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		Prairie de Solherbe
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;quot; src=& amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg& amp;amp;amp;quot;& amp;quot;& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;		Terrain R {1}, {T}: Ajoutez {G}{W}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast]	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine		Temple de la maladie
Terrain de base : plaine C <center& """"&<="" ;lt;img="" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg" td="" width="65"><td></td><td>Terrain R Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.) {T}: Ajoutez {B} ou {G}.</td></center&>		Terrain R Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.) {T}: Ajoutez {B} ou {G}.

p;amp;amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la profusion		Terre agricole envahie
Terrain Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.) {T}: Ajoutez {G} ou {W}.		Terrain La Terre agricole envahie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains. {T}: Ajoutez {G} ou {W}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Temple du silence		Tour de commandement

Terrain

carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette

{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Terrain

Tunnel d'accès		Village fortifié
Terrain (T): Ajoutez (C). (3), {T}: Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 3 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.		Terrain Au moment où le Village fortifié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de forêt ou de plaine de votre main. Si vous ne le faites pas, le Village fortifié arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {G} ou {W}.
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast)	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast
Verger exotique		Voie de I'Ascendance

Terrain

{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain que votre adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain C

La Voie de I' Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de I' identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

vue de la canopee		Baton de parachevement
Terrain : forêt et plaine		Artefact
({T}: Ajoutez {G} ou {W}.) La Vue de la canopée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.		 {T}, payez 1 point de vie : Détruisez un permanent ciblé que vous possédez. {T}, payez 2 points de vie : Ajoutez un mana de la couleu de votre choix. {T}, payez 3 points de vie : Proliférez. {T}, payez 4 points de vie : Piochez une carte. {5} : Dégagez le Bâton de parachèvement.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire	{1}
Artefact	R
{T} : Ajoutez {C}{C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bottes de piedagile	{2}
Artefact : équipement	R
La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.) Équipement {1} {{1}: Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lanun rituel.)	ie
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{3}

M

Cachet d'Orzhov	{2}		Cachet de Selesnya	{2}
Artefact	U		Artefact	U
{1}, {T}: Ajoutez {W}{B}.			{1}, {T} : Ajoutez {G}{W}.	
(-), (-), (),			(-), (-) (-)().	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cachet d'ésotérisme	{2
Artefact	F
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de	
l'identité couleur de votre commandant.	

	Urne de Colfénor	{3}
١.	Artefact	R
	À chaque fois qu'une créature d'endurance supérieure ou égale à 4 est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez l'exiler. Au début de l'étape de fin, si au moins trois cartes ont été exilées par l'Urne de Colfénor, sacrifiez-la vous faites ainsi, renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaire.	S
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Emprise infernale	1}{B}		Retour au pays	{W}
Éphémère	М		Éphémère	U
Détruisez une créature ciblée. Vous perdez 2 points de	vie.		Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un	
			nombre de points de vie égal à sa force.	
Marie the Catherine @ Wissands of the Coast				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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	

Association association	(4) (140 (15)
Annulation angoissée	(1){W}{B}
Éphémère	R
Exilez un permanent non-terrain ciblé. Vous perdez points de vie.	2 3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Suppression d'étincelle	{W}{B}		Mâchoires de la défaite {3	}{B}
Éphémère	U		Enchantement	R
Exilez un permanent ciblé avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4.			À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez arrive, un adversaire ciblé perd un nombre de points de égal à la différence entre la force et l'endurance o cette créature.	vie
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	(0) (D)	ſ	E (1 10 1000)	

En coulisse	{2}{B}
Enchantement	U
Les créatures que vous contrôlez ont la furtivité (Elle peuvent pas être bloquées par des créatures de forc	s ne
supérieure.) {4}{W}: Les créatures que vous contrôlez gagnent +	1/⊥1
jusqu'à la fin du tour.	1/+1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Enchantement

R

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.

