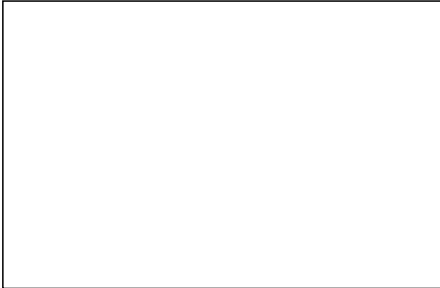


Arbre de la rédemption {3}{G}

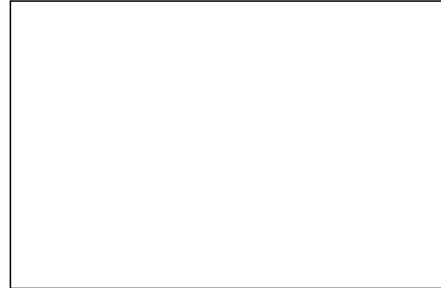


Créature : plante M  
 Défenseur  
 {T} : Échangez votre total de points de vie contre l'endurance de l'Arbre de la rédemption.

0/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre de la rédemption {3}{G}




Créature : plante M  
 Défenseur  
 {T} : Échangez votre total de points de vie contre l'endurance de l'Arbre de la rédemption.

0/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre de la rédemption {3}{G}




Créature : plante M  
 Défenseur  
 {T} : Échangez votre total de points de vie contre l'endurance de l'Arbre de la rédemption.

0/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de fleurs {1}{G}

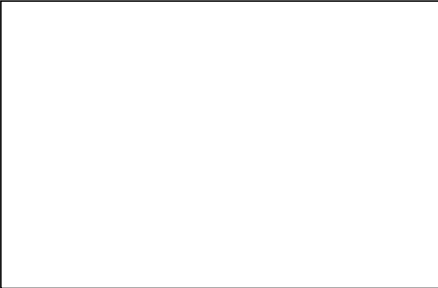


Créature : plante et mur U  
 Défenseur  
 Quand le Mur de fleurs arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de fleurs {1}{G}

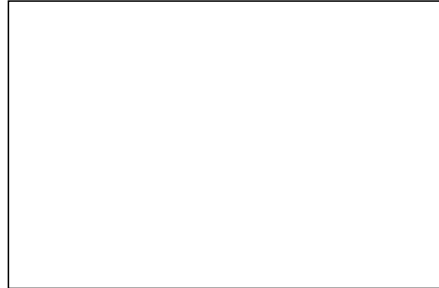


Créature : plante et mur U  
 Défenseur  
 Quand le Mur de fleurs arrive sur le champ de bataille,  
 piochez une carte.

0/4

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 champ de bataille,  
 piochez une carte.

0/4

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 champ de bataille,  
 piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de Fléaudhache {2}{G}




Créature : humain et druide C  
 Défenseur  
 {T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré  
 de votre choix, X étant le nombre de créatures avec le  
 défenseur que vous contrôlez.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de Fléaudhache {2}{G}



Créature : humain et druide **C**


Défenseur

{T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix, X étant le nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de larmes {1}{U}



Créature : mur **U**

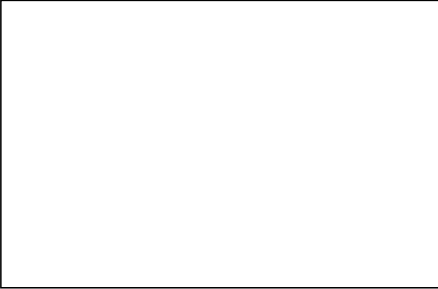
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

A chaque fois que le Mur des larmes bloque une créature, renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire à la fin du combat.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de Fléaudhache {2}{G}



Créature : humain et druide **C**

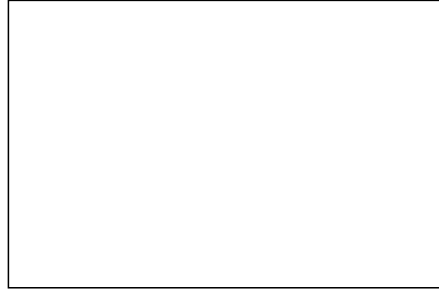
Défenseur

{T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix, X étant le nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de larmes {1}{U}



Créature : mur **U**

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

A chaque fois que le Mur des larmes bloque une créature, renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire à la fin du combat.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tetsuko Umezawa, fugitive

{1}{U}

Créature légendaire : humain et gredin U

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

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.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tetsuko Umezawa, fugitive

{1}{U}

Créature légendaire : humain et gredin U

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

Capitaine du périmètre

{W}

Créature : humain et soldat U

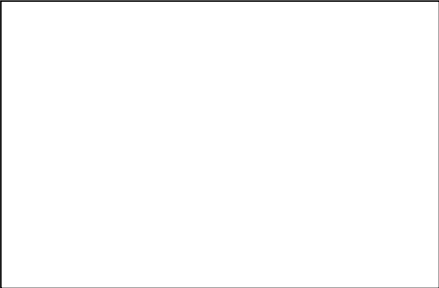
Défenseur

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

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine du périmètre {W}



Créature : humain et soldat U

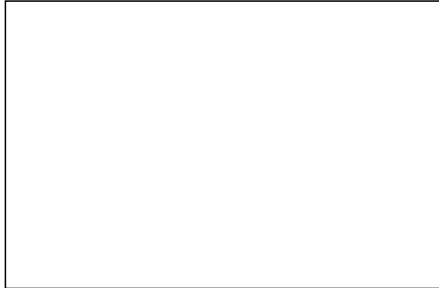
Défenseur

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

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de filets {1}{W}{W}



Créature : mur R

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)


À la fin du combat, exilez toutes les créatures bloquées par le Mur de filets.

Quand le Mur de filets quitte le champ de bataille, renvoyez toutes les cartes exilées avec le Mur de filets sur le champ de bataille sous le contrôle de leurs propriétaires.

0/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'augures {1}{W}



Créature : mur U


Défenseur

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

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de filets {1}{W}{W}



Créature : mur R

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)


À la fin du combat, exilez toutes les créatures bloquées par le Mur de filets.

Quand le Mur de filets quitte le champ de bataille, renvoyez toutes les cartes exilées avec le Mur de filets sur le champ de bataille sous le contrôle de leurs propriétaires.

0/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de filets {1}{W}{W}




Créature : mur R

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)  
 À la fin du combat, exilez toutes les créatures bloquées par le Mur de filets.  
 Quand le Mur de filets quitte le champ de bataille, renvoyez toutes les cartes exilées avec le Mur de filets sur le champ de bataille sous le contrôle de leurs propriétaires.

0/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vaillants porteurs de bouclier {1}{W}



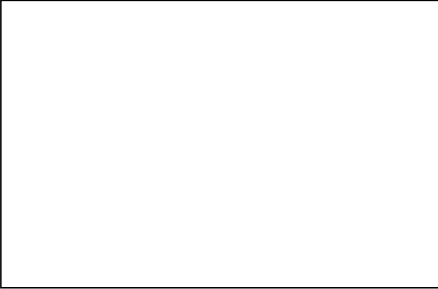
Créature : humain et soldat C

Défenseur  
 Les autres créatures avec le défenseur que vous contrôlez gagnent +0/+2.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vaillants porteurs de bouclier {1}{W}



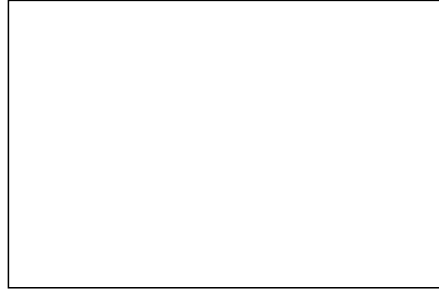
Créature : humain et soldat C

Défenseur  
 Les autres créatures avec le défenseur que vous contrôlez gagnent +0/+2.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vaillants porteurs de bouclier {1}{W}



Créature : humain et soldat C

Défenseur  
 Les autres créatures avec le défenseur que vous contrôlez gagnent +0/+2.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcades, le stratège

{1}{G}{W}{U}



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.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de déni

{1}{W}{U}



Créature : mur

U

Défenseur, vol

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

0/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcades, le stratège

{1}{G}{W}{U}



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.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de déni

{1}{W}{U}



Créature : mur

U

Défenseur, vol

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

0/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de déni

{1}{W}{U}



Créature : mur

U

Défenseur, vol

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

0/8

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}.

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}.

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

**C**

{G}

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

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

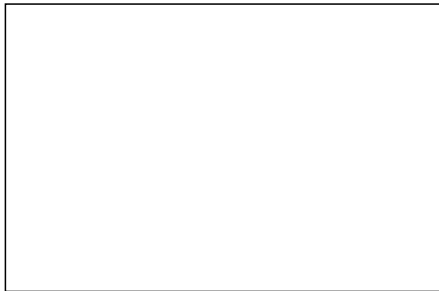
Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de soumission

{1}



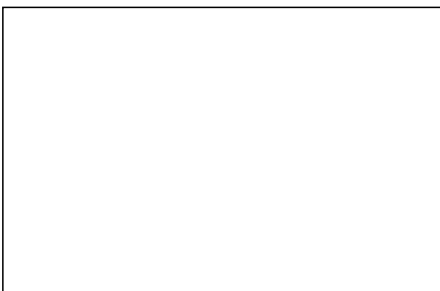
Artefact

R

Les créatures avec une force supérieure ou égale à 3 ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leurs contrôleurs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

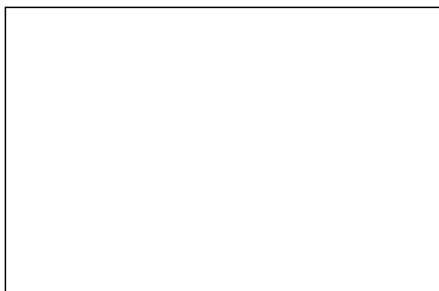
Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de soumission

{1}



Artefact

R

Les créatures avec une force supérieure ou égale à 3 ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leurs contrôleurs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Véto de Dovin

{W}{U}



Éphémère

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Véto de Dovin

{W}{U}



Éphémère

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Véto de Dovin

{W}{U}



Éphémère

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Véto de Dovin

{W}{U}



Éphémère

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Formation d'assaut

{1}{G}



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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alerte rouge

{1}{W}{U}



Enchantement

U

Chaque créature que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.

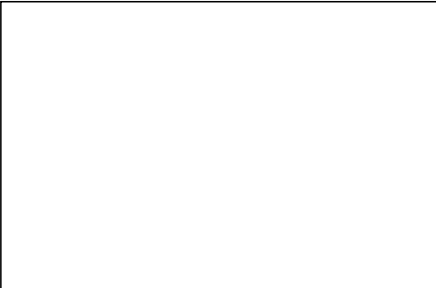
Les créatures que vous contrôlez peuvent attaquer comme si elles n'avaient pas le défenseur.

{2}{W}{U} : Dégagez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Formation d'assaut

{1}{G}



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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alerte rouge

{1}{W}{U}



Enchantement

U

Chaque créature que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.

Les créatures que vous contrôlez peuvent attaquer comme si elles n'avaient pas le défenseur.

{2}{W}{U} : Dégagez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

