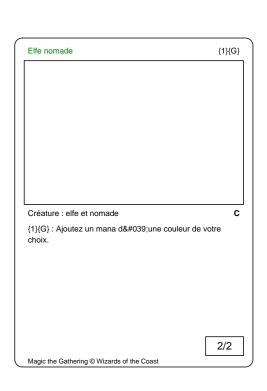


Elfe nomade	{1}{G}
Créature : elfe et nomade	С
$\{1\}\{G\}$: Ajoutez un mana d'ur choix.	ne couleur de votre
	2/2
	2/2

	Apprenti spinosophe	{G}
L	Créature : humain et sorcier	С
	{R}, {T}: Une créature ciblée acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.	
	{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.	
		/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Elfes quirionais {1}	{ G }	Mage de bataille spinosophe {2}	-{G}
Créature : elfe et druide	С	Créature : elfe et sorcier	U
Au moment où les Elfes quirionais arrivent sur le champ-bataille, choisissez une couleur. {T}: Ajoutez {G}. {T}: Ajoutez un mana de la couleur choisie.	de	Kick {R} et/ou {W} Quand la Mage de bataille spinosophe arrive sur le cham de bataille, si elle a été kickée avec son kick de {R}, elle inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Quand la Mage de bataille spinosophe arrive sur le cham de bataille, si elle a été kickée avec son kick de {W}, détruisez un artefact ciblé.	
1/2 Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	1	2/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2

Émissaire de Verdural	{2}{G}	Mage de bataille spinosophe	{2}{G
Créature : humain et sorcier Kick {1}{R} (Vous pouvez payer {1}{R} su moment où vous lancez ce sort.) Quand l'Émissaire de Verdural arri de bataille, si elle a été kickée, détruisez ciblé. Il ne peut pas être régénéré.	ve sur le champ	Créature : elfe et sorcier Kick {R} et/ou {W} Quand la Mage de bataille spinosophe a de bataille, si elle a été kickée avec son inflige 2 blessures à n'importe que Quand la Mage de bataille spinosophe a	kick de {R}, elle elle cible.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/3	de bataille, si elle a été kickée avec son détruisez un artefact ciblé.	kick de {W},
	,	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{2}{G}

Vieux sage de la Yavimaya	{1}{G}{G}	Mage de bataille tonitrosophe {2}{	٦}
Créature : humain et druide		Créature : humain et sorcier	U
Quand le Vieux sage de la Yavimaya meurt, chercher dans votre bibliothèque jusqu# de terrain de base, les révéler, les mettre dar et mélanger. {2}, sacrifiez le Vieux sage de la Yavimaya : l carte.	vous pouvez 0;à deux cartes ns votre main	Kick {1}{B} et/ou {G} Quand le Mage de bataille tonitrosophe arrive sur le cham de bataille, s'il a été kické avec son kick de {1}{B}, un joueur ciblé se défausse de deux cartes. Quand le Mage de bataille tonitrosophe arrive sur le cham de bataille, s'il a été kické avec son kick de {G}, détruisez un enchantement ciblé.	ip
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Vieux sage de la Yavimaya	{1}{G}{G}
	Créature : humain et druide	С
	Quand le Vieux sage de la Yavimaya meurt, vou chercher dans votre bibliothèque jusqu'à c	
	de terrain de base, les révéler, les mettre dans v	
	et mélanger. {2}, sacrifiez le Vieux sage de la Yavimaya : Pioc	hez une
	carte.	
		2/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

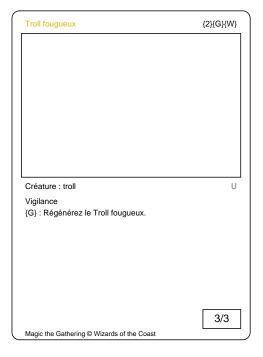
Gerrard Capashen	{3}{W}{W}
Créature légendaire : humain et solda	at R
Au début de votre entretien, vous gag pour chaque carte dans la main d� ciblé.	
{3}{W}: Engagez une créature ciblée si Gerrard Capashen est attaquant.	. N'activez que

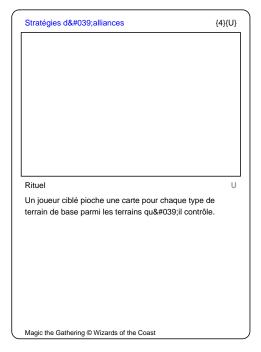
iviage de batalle sollsoprie	{Z}{VV}
Créature : humain et sorcier	U
Kick {1}{G} et/ou {2}{U} Quand la Mage de bataille solisophe arrive s bataille, s'il a été kické avec son kick d détruisez une créature avec le vol ciblée.	
Quand la Mage de bataille solisophe arrive s bataille, s'il a été kické avec son kick o piochez deux cartes.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

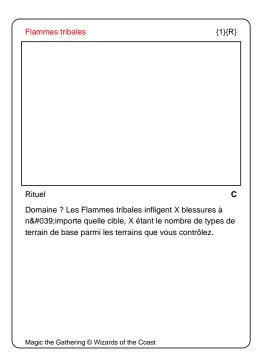
Riss I'éveilleur	{3}{R}{G}{W}
Créature légendaire : dragon	R
Vol	K
À chaque fois que Riss I'éve	illeur inflige des
blessures de combat à un joueur, v	ous pouvez payer
{2}{G}. Si vous faites ainsi, choisiss	
un jeton de créature 1/1 verte Sapr permanent de cette couleur.	obionte pour chaque
political de code couloui.	
	6/6
Magic the Gathering @ Wizards of the Coa	

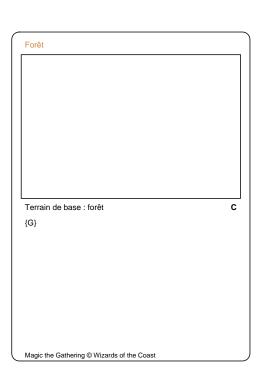
Darigaaz I'embraseur {3	s}{B}{R}{G}
Créature légendaire : dragon	R
Vol	
À chaque fois que Darigaaz I'embraseur in	-
blessures de combat à un joueur, vous pouvez pa	,
{2}{R}. Si vous faites ainsi, choisissez une couleu ce joueur révèle sa main et Darigaaz lui inflige au	•
blessures que de cartes de cette couleur révélées	
manière.	
	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Treva le rénovateur	{3}{G}{W}{U}
Créature légendaire : dragon	R
Vol	
À chaque fois que Treva le rénovateur infli de combat à un joueur, vous pouvez payer	-
faites ainsi, choisissez une couleur, et vous	
1 point de vie pour chaque permanent de d	cette couleur.
	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/6
wagic the Gathering & Wizalds 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		Immensité terramorphe
Terrain de base : forêt C		Terrain C
(G)		{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_	
	Île
	Terrain de base : île C
	{U}
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

	Immensité terramorphe	
ľ	Terrain	С
	{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.	е
	Maria de Outro de Mranda de La Carta	
$\overline{}$	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Immensité terramorphe	Montagne
Terrain C {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.	Terrain de base : montagne C &t&tiring width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg""&tt/center>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Marais	Montagne
Terrain de base : marais C {B}	Terrain de base : montagne C &ticenter>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg& amp;quot;>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	Oasis shivâne
Terrain de base : montagne C & De la comp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; a	Terrain L'Oasis shivâne arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez {R} ou {G}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Palais terrelfe

Terrain de base : montagne

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

p;amp;amp;gt;

<center&amp;gt;&amp;amp ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg& amp;quot;></center&am

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> p;amp;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;

Armure de puissance {4	•	Hersage	{2}{G}
Artefact	7	Éphémère	С
Domaine ? {3}, {T}: Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.		En tant que coût supplémentaire por sacrifiez un terrain. Cherchez dans votre bibliothèque jur cartes de terrain de base, mettez-les bataille, puis mélangez.	squ'à deux
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	\bigcup	Magic the Gathering © Wizards of the Coas	t

Relique de la Coalition	{3
Artefact	F
Artelact	
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.{T}: Mettez un marqueur « charge » sur la Relique	de la
T): Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
TT) : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. {T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Relique Coalition. Au début de votre première phase principale, retire les marqueurs « charge » de la Relique de la Coali	z tous
(T): Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. (T): Mettez un marqueur « charge » sur la Relique Coalition. Au début de votre première phase principale, retire	z tous
TT: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. {T}: Mettez un marqueur « charge » sur la Relique Coalition. Au début de votre première phase principale, retire les marqueurs « charge » de la Relique de la Coali Ajoutez un mana de la couleur de votre choix pour	z tous

Hersage	{2}{G}
Éphémère	
En tant que coût supplémentaire pour lance	r ce sort
sacrifiez un terrain.	. 00 00.1,
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu&am cartes de terrain de base, mettez-les sur le d	
bataille, puis mélangez.	champ de

Rage selon Urza	{2}{R}	De justesse	{2}{W}
Éphémère	U	Éphémère	С
Kick {8}{R} (Vous pouvez payer {8}{R} s moment où vous lancez ce sort.) Ce sort ne peut pas être contrecarré. La Rage selon Urza inflige 3 blessures à quelle cible. Si ce sort a été kické, à la p blessures à ce permanent ou à ce joueune peuvent pas être prévenues.	à n'importe blace il inflige 10	Renvoyez un permanent ciblé que vou main de son propriétaire. Vous gagnez	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Action d'évitement	{1}{U}
Éphémère	U
Domaine ? Contrecarrez un sort ciblé à contrôleur ne paie {1} pour chaque type parmi les terrains que vous contrôlez.	•
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme de Darigaaz	{B}{R}{G}
Éphémère	U
Choisissez I'un ?	
? Renvoyez une carte de créature ciblé cimetière dans votre main.	e depuis votre
? Le Charme de Darigaaz inflige 3 bless	sures à
n'importe quelle cible.	
? Une créature ciblée gagne +3/+3 jusq	u'à la fin du
tour.	

Charme de Riss {R}	{G}{W}
Éphémère	U
Choisissez I'un ?	
? Détruisez un terrain non-base ciblé.	
? Créez trois jetons de créature 1/1 verte Saprobionte? Prévenez toutes les blessures qu'une source	
votre choix devrait infliger ce tour-ci.	de
ŭ	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
wagic trie Gatrieffing ⊌ wizards of the Coast	

Commandement de Gerrard	{G}{W}
4	
Éphémère	С
Dégagez une créature ciblée. Elle gagne +3/+3	
jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme de Treva {G}{V	√}{U}
Éphémère Choisissez I'un ? ? Détruisez un enchantement ciblé. ? Exilez une créature attaquante ciblée. ? Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.	U
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Malédiction exotique	{2}{B}
Enchantement : aura Enchanter : créature	С
Domaine ? La créature enchantée gagne -1/-1 pour	chaque
type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.	
33.110.132.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Terrain fertile {1}{G		Cape de tatou {1}{G}{V	V}
Enchantement : aura	:	Enchantement : aura	С
Enchanter: terrain		Enchanter : créature	
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la		La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement. À chaque fois que la créature enchantée inflige des	
couleur de son choix.		blessures, vous gagnez autant de points de vie.	
		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			

Terrain fertile	{1}{G}
Enchantement : aura	С
Enchanter : terrain À chaque fois que le terrain enchanté est engagé mana, son contrôleur ajoute un mana supplémen couleur de son choix.	•
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cape de tatou (1)(G)	
(1)(O)	\vv _j
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement.	
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.	
biocodico, vodo gaginoz adiant do pointo do vio.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

