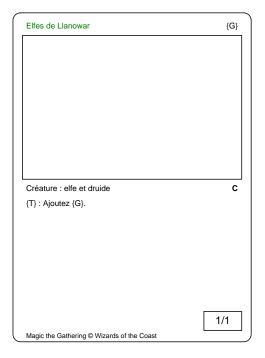
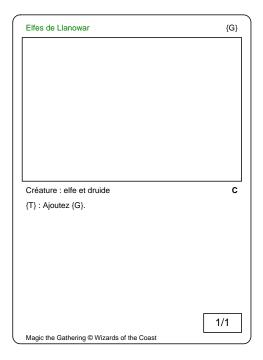
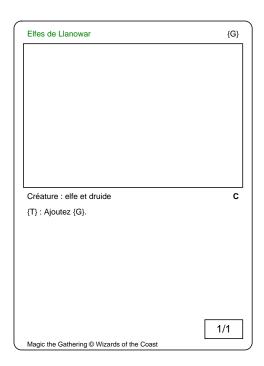
Druidesse d'incubation	{1}{G}	Druidesse d'incubation {1}{G}
Créature : elfe et druide	R	Créature : elfe et druide R
{T}: Ajoutez un mana de de n'importe qu'un terrain que vous contrôlez pourra la Druidesse d'incubation a un marque elle, ajoutez trois manas de ce type à la place {3}{G}{G}: Adaptez 3 (Si cette créature n marqueurs +1/+1 sur elle, mettez trois marque elle.)	ait produire. Si ur +1/+1 sur b. 39;a pas de	{T}: Ajoutez un mana de de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire. Si la Druidesse d'incubation a un marqueur +1/+1 sur elle, ajoutez trois manas de ce type à la place. {3}{G}{G}: Adaptez 3 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle.)
Maria de Outro de Outro de Atlanta	0/2	0/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

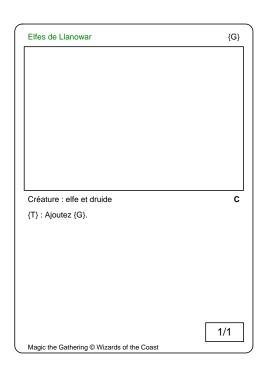
Druidesse d'incubation	{1}{G}
Créature : elfe et druide	R
{T}: Ajoutez un mana de de n'importe quel qu'un terrain que vous contrôlez pourrait pro	,,
la Druidesse d'incubation a un marqueur +1	
elle, ajoutez trois manas de ce type à la place. {3}{G}{G}: Adaptez 3 (Si cette créature n'a p	oas de
marqueurs +1/+1 sur elle, mettez trois marqueurs elle.)	+1/+1 sur
,	
Maria da Calla da Calla da Calla da Calla Calla Calla da Calla Calla da Calla	0/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

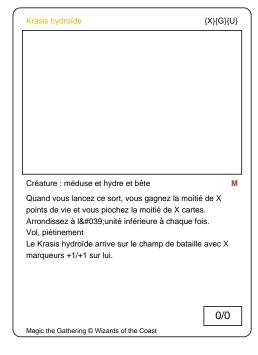
Druidesse d'incubation	{1}{G}
Créature : elfe et druide	R
{T}: Ajoutez un mana de de n'impt qu'un terrain que vous contrôlez por la Druidesse d'incubation a un man elle, ajoutez trois manas de ce type à la p {3}{G}{G}: Adaptez 3 (Si cette créature no marqueurs +1/+1 sur elle, mettez trois ma elle.)	ourrait produire. Si rqueur +1/+1 sur blace. 'a pas de
	0/2
	0/2











Krasis hydroïde	{X}{G}{U}
Créature : méduse et hydre et bête	M
Quand vous lancez ce sort, vous gagnez l	
points de vie et vous piochez la moitié de Arrondissez à l'unité inférieure à ch	
Vol, piétinement	aque iois.
Le Krasis hydroïde arrive sur le champ de marqueurs +1/+1 sur lui.	bataille avec X
	0/6
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Krasis hydroïde	{X}{G}{U}
Créature : méduse et hydre et bête	М
Quand vous lancez ce sort, vous gagnez	la moitié de X
points de vie et vous piochez la moitié de	
Arrondissez à l'unité inférieure à ch Vol, piétinement	laque rois.
Le Krasis hydroïde arrive sur le champ de	bataille avec X
marqueurs +1/+1 sur lui.	
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Krasis hydroïde	{X}{G}{U}
Créature : méduse et hydre et bête	M
Quand vous lancez ce sort, vous gagnez points de vie et vous piochez la moitié de	X cartes.
Arrondissez à l'unité inférieure à c	naque fois.
Arrondissez à l'unité inférieure à c Vol, piétinement Le Krasis hydroïde arrive sur le champ d marqueurs +1/+1 sur lui.	
Arrondissez à l'unité inférieure à c Vol, piétinement Le Krasis hydroïde arrive sur le champ de	

Mystique à jabots	{G}{G}{U}{U}
Créature : elfe et lézard et sorcier	U
Flash	
Quand la Mystique à jabots arrive sur l	
vous pouvez contrecarrer un sort ciblé.	•
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mystique à jabots	{G}{G}{U}{U}
Créature : elfe et lézard et sorcier	U
Flash	
Quand la Mystique à jabots arrive vous pouvez contrecarrer un sort	
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Co	past

Mystique à jabots	{G}{G}{U}{U}
Créature : elfe et lézard et sorcier	U
Flash	
Quand la Mystique à jabots arrive sur le cha vous pouvez contrecarrer un sort ciblé.	ımp de bataille,
7040 pour 62 con 1100an 61 air 65 t 615 61	
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5.7

Manipulation de masse	{X}{X}{U}{U}{U}{U}
Rituel	R
Acquérez le contrôle de X créatur ciblés.	

Manipulation de masse	{X}{X}{U}{U}{U}{U}		Mélodie enchanteresse	{X}{U}{U}
Rituel	R		Rituel	R
Acquérez le contrôle de X créatures et/o	u planeswalkers		Acquérez le contrôle d'une créa	ture ciblée avec une
ciblés.			valeur de mana de X.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Manipulation de masse	{X}{X}{U}{U}{U}{U}
Rituel	R
Acquérez le contrôle de X créature ciblés.	es et/ou planeswalkers
Magic the Gathering @ Wizards of the Co	past

Mélodie enchanteresse	{X}{U}{U}
Rituel	R
Acquérez le contrôle d'une créature ciblivaleur de mana de X.	ée avec une
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mélodie enchanteresse	$\{X\}\{U\}\{U\}$		Bassin d'élevage
Rituel	R		Terrain : forêt et île
Acquérez le contrôle d'une créature ciblé valeur de mana de X.	ée avec une		Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.
valour de mana de 7.			do vie. di vodo ne le lance pas, il anni e engage.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mélodie enchanteresse	{X}{U}{U}
Rituel	R
Acquérez le contrôle d'une créature valeur de mana de X.	ciblée avec une
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	J

	_	
Bassin d'élevage		Forêt
Terrain : forêt et île		Terrain de base : forêt C
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.		(G)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Bassin d'élevage		Forêt

Bassin d'élevage	
Terrain : forêt et île	R
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 po de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.	oints

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

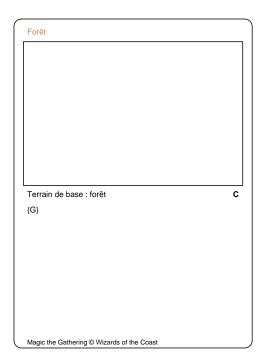






Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
Terrain de base : forêt {G}	С
	С
	С
	С
	С



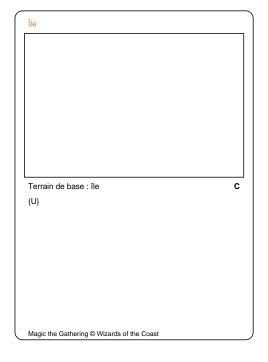
Île	
Terrain de base : île	С
{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

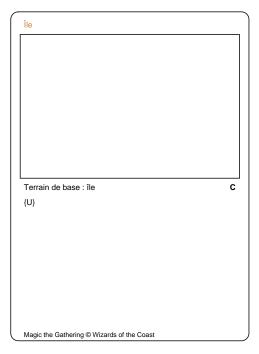


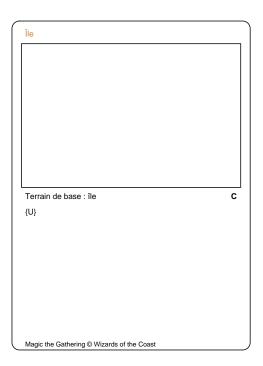












Port de I'arrière-pays
Terrain R
Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de
bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de I'arrière-pays	Port de I'arrière-pays
Terrain  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	Terrain  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
Port de I'arrière-pays	Porte de la guilde de Simic
Terrain R Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt	Terrain : porte C Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {G} ou {U}.
ou une île.	( ) / (-) (-)

 $\label{eq:total} \{T\}: Ajoutez \ \{G\} \ ou \ \{U\}.$ 

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vivien Reid	{3}{G}{G}
Planeswalker légendaire : Vivien	N
{+1} : Regardez les quatre cartes du	dessus de votre
bibliothèque. Vous pouvez révéler un	
de terrain parmi elles et la mettre dar	
le reste au-dessous de votre bibliothé aléatoire.	eque dans un ordre
{-3}: Détruisez une cible, artefact, en	nchantement ou
créature avec le vol.	
{-8} : Vous gagnez un emblème avec	« Les créatures que
vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont	la vigilance, le 5/
	»

Vivien Reid	{3}{G}{G}
Planeswalker légendaire : Vivier	n M
{+1}: Regardez les quatre carte	s du dessus de votre
bibliothèque. Vous pouvez révél	
de terrain parmi elles et la mettr	
le reste au-dessous de votre bib aléatoire.	liotneque dans un ordre
{-3} : Détruisez une cible, artefa	ct, enchantement ou
créature avec le vol.	
{-8} : Vous gagnez un emblème	avec « Les créatures que
vous contrôlez gagnent +2/+2 e	
piétinement et l'indestruct Magic the Gathering © Wizards of the	ible. »

Vivien Reid	{3}{G}{G}
Planeswalker légendaire : Vivien	М
{+1}: Regardez les quatre cartes du dessus de	e votre
bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de	
de terrain parmi elles et la mettre dans votre m le reste au-dessous de votre bibliothèque dans	
aléatoire.	
{-3} : Détruisez une cible, artefact, enchanteme	ent ou
créature avec le vol.	on ou
(0) //	, .
{-8}: Vous gagnez un emblème avec « Les crevous contrôlez gagnent +2/+2 et ont la vigilance	ر بر الم
piétinement et I'indestructible. » Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/

Perspicacité du chimiste	{3}{U}
Éphémère	U
Piochez deux cartes.	
Relancez (Vous pouvez lancer cette car cimetière en vous défaussant d'u payer ses autres coûts. Puis exilez cette	ne carte en plus de

Perspicacité du chimiste {3}{U		Sinistre sabotage	{1}{U}{U}
	]		
Éphémère		Éphémère	U
Piochez deux cartes.		Contrecarrez un sort ciblé.	
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre		Surveillez 1.	
cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de			
payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Perspicacité du chimiste	{3}{U}
Éphémère	U
Piochez deux cartes.	
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis	
cimetière en vous défaussant d'une carte e payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)	n plus de
payer ses autres cours. Fuis exilez cette carte.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sinistre sabotage	{1}{U}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort ciblé. Surveillez 1.	
Ourveillez 1.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sinistre sabotage	{1}{U}{U}		Spirale de croissance {G	{U}
Éphémère	U		Éphémère	С
Contrecarrez un sort ciblé.			Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de	
Surveillez 1.			bataille une carte de terrain de votre main.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_			_
	Sinistre sabotage	{1}{U}{U}	_ `
	Éphémère	U	
	Contrecarrez un sort ciblé. Surveillez 1.		
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		,

Spirale de croissance	{G}{U}
Éphémère	С
Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le cham bataille une carte de terrain de votre main.	p de
batalle une carte de terrain de votre main.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Spirale de croissance {G}	{U}		_	Archer d'Atzocan {	[2}{G}	
Éphémère	С		_	Créature : humain et archer	U	1
Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.				Portée Quand I'Archer d'Atzocan arrive sur le ch: de bataille, vous pouvez faire qu'il se battre cont une autre créature ciblée. (Chacune inflige un nombre blessures égal à sa force à I'autre.)	tre	1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast		_

Archer d'Atzocan	{2}{G}	Brontodonte farouche
Créature : humain et archer	U	Créature : dinosaure
Portée Quand I'Archer d'Atzocan arriv de bataille, vous pouvez faire qu'il se une autre créature ciblée. (Chacune inflige u blessures égal à sa force à I'autre.)	battre contre	{1}, sacrifiez cette cré ou enchantement.

Brontodonte farouche

(1){G}{G}

Créature : dinosaure
 {1}, sacrifiez cette créature : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brontodonte farouche	{1}{G}{G}	Longue-vue ensorceleuse {2	}
Créature : dinosaure	U	Artefact	J
(1), sacrifiez cette créature : Détruisez un ou enchantement.	e cible, artefact	Au moment où cet artefact arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire, puis choisissez n'importe quel nom de carte.  Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

_		
	Nezahal, Marée primordiale	{5}{U}{U}
	Créature légendaire : ancêtre et dinosaure	R
	Ce sort ne peut pas être contrecarré.	
	Il n'y a pas de limite au nombre de cartes main.	dans votre
	À chaque fois qu'un adversaire lance un s non-créature, piochez une carte.	ort
	Défaussez-vous de trois cartes : Exilez Nezahal.	Marée
	primordiale. Renvoyez-le sur le champ de bataille	
	sous le contrôle de son propriétaire au début de	la
	prochaine étape de fin.	
		7/7
		1/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Artefact

Au moment où cet artefact arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire, puis choisissez n'importe quel nom de carte.

Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Canopée écrasante	{2}{G}
Éphémère	С
Choisissez I'un ?	
? Détruisez une créature avec le vol ciblée.	
? Destroy un enchantement ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dispersion d'essence	{1}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort de créature ciblé.	

Canopée écrasante	{2}{G}
Éphémère	С
Choisissez I'un ?	
? Détruisez une créature avec le vol ciblée.	
? Destroy un enchantement ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

-	
Dispersion d'essence	{1}{U}
<u> </u>	
Éphémère	U
Contrecarrez un sort de créature ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Négation	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Négation	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

