Avatar du Soleil verdoyant	{5}{G}{G}	Cerfeclair paissant {2}{G	}
Créature : dinosaure et avatar	R	Créature : antilope	C
À chaque fois que l'Avatar du Soleil vei une autre créature arrive sur le champ de bats votre contrôle, vous gagnez un nombre de po égal à l'endurance de cette créature.	aille sous	Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 2 points de vie.	
	5/5	2/2	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

_		
	Bête frappée d'amour	{2}{G}
	Créature : bête et noble	R
	La Bête frappée d'amour ne peut pas attaque moins que vous ne contrôliez une créature 1/1.	er à
	<b>Désir du c?ur</b> {G} Rituel : aventure	
	Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. (Prexilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature p depuis I'exil.)	
	Magic the Cathering @ Wirards of the Coast	5/5
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Championne des sylves	{1}{G}
Créature : elfe et éclaireur	U
À chaque fois qu'au moins jeton arrive sur le de bataille sous votre contrôle, mettez autant de ma+1/+1 sur le Championne des sylves.	
'	
_	
	2/2
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Dryade chercheuse de verdure	{1}{G}	Héraut du panthéon	{1}{G}
Créature : dryade	U	Créature : centaure et shamane	R
{T}: Regardez la carte du dessus de votre bibliothè c'est une carte de terrain, vous pouvez la rév la mettre dans votre main.		Les sorts d'enchantement que {1} de moins à lancer. À chaque fois que vous lancez un so d'enchantement, vous gagnez	ort
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/3	Magic the Gathering © Wizards of the Coas	2/2

Géant de tige de haricot	{6}{G}
Créature : géant	U
La force et l'endurance du Géant de tige de l	
sont chacune égales au nombre de terrains que vo contrôlez.	us
<b>Pas fertiles</b> {2}{G}	
Rituel: aventure	
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terra	ain de
base, mettez-la sur le champ de bataille, puis méla	ngez.
(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créa	iture
plus tard depuis I'exil.)	*/*
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Intruse aux boucles d'or	{G}
Créature : humain et berserker	U
À chaque fois que l'Intruse aux boucles d&#	t039;or
a sacrifier. Quand vous faites ainsi, détruisez	é.
a sacrifier. Quand vous faites ainsi, détruisez	é.
inflige des blessures de combat à un joueur, vous la sacrifier. Quand vous faites ainsi, détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantement cibl	é.

Oie d'or	{G}	Sage de la spirale	{1}{G}
Créature : oiseau	R	Créature : elfe et druide	R
Vol Quand I'Oie d'or arrive sur le champ de		Évolution (À chaque fois qu'ur le champ de bataille sous votre contr	
bataille, créez un jeton Nourriture. (C'est un ar		endurance est supérieur à celle de c	
avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3		un marqueur +1+/1 sur cette créature	
de vie. »)		{T}: Ajoutez {G} pour chaque marqu	eur +1/+1 sur la Sage
<ul><li>{1}{G}, {T}: Créez un jeton Nourriture.</li><li>{T}, sacrifiez une nourriture : Ajoutez un mana de la c</li></ul>	couleur	de la spirale.	
de votre choix.	Jouleur		
	0/2		1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<u> </u>	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	t
<u> </u>		·	

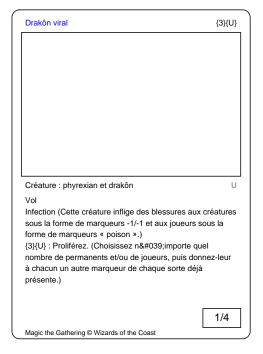
Sage de I'évolution	{2}{G}	Sylvin de Tuinval	{5}{G`
Sage de la#039;evolution	(2)(0)	Sylvin de Tulinval	- Эқе
Créature : elfe et druide	U	Créature : sylvin et druide	С
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain a le champ de bataille sous votre contrôle, prolifére (Choisissez n'importe quel nombre de perret/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un ai marqueur de chaque sorte déjà présente.)	z. nanents	Mettez deux marqueurs +1/+1 s exilez cette carte. Vous pouvez depuis I'exil.)	,
	3/2		6/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

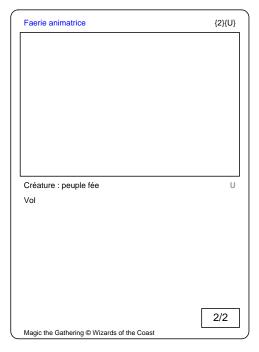
{1}{G}

{5}{G}

Drakuseth, gueule de flammes	{4}{R}{R}{R}	Affidée du Pacte des guildes {2}{U}		{2}{U}
Créature légendaire : dragon	R	Créature : peuple fée et gredin		С
Vol	4.1.1	Vol		
À chaque fois que Drakuseth attaque, il inflig à n'importe quelle cible et 3 blessures		À chaque fois que l'Affidée du Pacte des Guildes inflige des blessures de combat à un joueur ou à un		
jusqu'à deux autres cibles.	onadane a	planeswalker, proliférez. (Choisissez n'importe quel		
		nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur		z-leur
		à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)		
		presente.)		
	7/7			1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	

Proscrite maître-dragon	{R}	Canaliseuse de flux	{2}{U}
Créature : humain et shamane	М	Créature : humain et sorcier	U
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins terrains, créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon a le vol.	l l	À chaque fois que vous lancez un proliférez. (Choisissez n'in permanents et/ou de joueurs, pui autre marqueur de chaque sorte	nporte quel nombre de s donnez-leur à chacun un
1,	/1		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the C	Coast





Espionne manta	{3}{U}
Créature : vedalken et gredin et mutant	U
{5}{U}: Adaptez 2 (Si cette créature n&#C marqueurs +1/+1 sur elle, mettez deux m sur elle.)</td><td></td></tr><tr><td>Chaque créature que vous contrôlez avec +1/+1 sur elle a le vol.</td><td>c un marqueur</td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>2/3</td></tr><tr><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td></td></tr></tbody></table>	

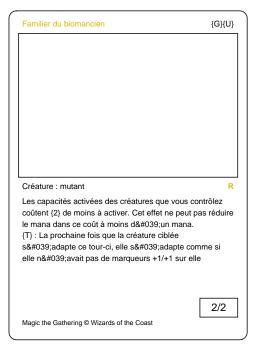
Reine des glaces	{2}{U}
Créature : humain et noble et sorcier	С
À chaque fois que la Reine des glaces inflige	
de combat à une créature, engagez cette cré se dégage pas pendant la prochaine étape de	
de son contrôleur.	o dogagomoni
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Technicien de dispersion	{4}{U}
Créature : vedalken et artificier	С
Quand le Technicien de dispersion arriv bataille, vous pouvez renvoyer un artefa main de son propriétaire.	
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Animar, Ame des éléments	{G}{U}{R}
Créature légendaire : élémental	M
Protection contre le blanc et contre le noir	
À chaque fois que vous lancez un sort de créatu	ure, mettez
un marqueur +1/+1 sur Animar, Âme des éléme	
Les sorts de créature que vous lancez coûtent {	-
à lancer pour chaque marqueur +1/+1 sur Anima	ar.
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic and Sautioning & Wizards of the Soust	

Tortue de Brumegué	{3}{U}
Créature : tortue terrestre	С
À chaque fois que la Tortue de Brumegué attaqu autre créature non-Humain attaquante ciblée ne être bloquée ce tour-ci.	
	1/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Crabigator {4}{GU}{GU}
Créature : crabe et tortue terrestre et crocodile C
Défenseur {6}{GU}{GU} : Adaptez 3. (Si cette créature n'a pas
de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle.)
Tant que le Crabigator a au moins un marqueur +1/+1 sur lui, il peut attaquer comme s'il n'avait pas le
défenseur.
6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Hydre née de la sauvagerie	{X}{R}{G}
Créature : hydre	М
Double initiative	
L'Hydre née de la sauvagerie ari bataille avec X marqueurs +1/+1 sur ell	•
{1){R/G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur en	
de la sauvagerie. N'activez que	orsque vous
pourriez lancer un rituel.	
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

$\subset$	Ghildmage du Cartel	{G}{U}
	Créature : ondin et sorcier	U
	{1}{G}, {T}: Ce tour-ci, chaque créature que vous co arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1 supplémentaire sur elle.	
	$\{1\}\{U\}, \{T\}: Déplacez un marqueur +1/+1 d'ur$	
	créature ciblée que vous contrôlez à une autre créat ciblée que vous contrôlez.	ure
		2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Intet, le rêveur	{3}{G}{U}{R}
Créature légendaire : dragon	R
Vol À chaque fois qu'Intet, le rêveur ir de combat à un joueur, vous pouvez pay faites ainsi, exilez la carte du dessus de face cachée. Vous pouvez regarder cette qu'elle reste exilée. Vous pouvez sans payer son coût de mana tant qu&# le champ de bataille.</td><td>ver {2}{U}. Si vous votre bibliothèque, e carte tant jouer cette carte</td></tr><tr><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td>6/6</td></tr></tbody></table>	

Modeleurs de la nature	{1}{G}{U}	Opportunité de taille	{2}{G}
Créature : ondin et shamane	U	Rituel	U
{3}{G}: Mettez un marqueur +1/+1 sur ur		Vous pouvez sacrifier deux nourritur créez un jeton de créature 7/7 verte	Géant. Sinon, créez
{2}{U}, retirez un marqueur +1/+1 d' vous contrôlez : Piochez une carte.	9;une créature que	trois jetons Nourriture. (Ce sont des {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gag	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3	Magic the Gathering © Wizards of the Coas	st

Riku aux deux reflets {2}	{G}{U}{R}
Créature légendaire : humain et sorcier	М
À chaque fois que vous lancez un sort d'épi ou de rituel, vous pouvez payer {U}{R}. Si vous fai copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles of pour cette copie. À chaque fois qu'une autre créature non-jet sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous	tes ainsi, cibles on arrive
payer {G}{U}. Si vous faites ainsi, créez un jeton q une copie de cette créature.	•
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	2/2

Acte blasphématoire	{8}{R}
Rituel	R
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créa sur le champ de bataille.	ature
L'Acte blasphématoire inflige 13 blessure	s à
chaque créature.	

{2}{G}

U

Souffler ta maison	{2}{R}	Vapeurs de mana	{1]
Rituel	С	Rituel	
Jusqu'à trois créatures ciblées bloquer ce tour-ci. Détruisez celles qu			r ciblé contrôle ne se dégagent le étape de dégagement.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizar	ds of the Coast

Éveil en sursaut	{2}{U}{U}
Rituel	М
Un adversaire ciblé meule treize carte	
{3}{U}{U} : Mettez I'Éveil en su bataille, transformé, depuis votre cim	
que lorsque vous pourriez lancer un i	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bastion de Karn	
Terrain	R
{T}: Ajoutez {C}. {4}, {T}: Proliférez.	

 $\{1\}\{U\}$ 

Bastion de Karn	Bosquet inondé
Terrain R {T}: Ajoutez {C}. {4}, {T}: Proliférez.	Terrain R {T}: Ajoutez {C}. {GU}, {T}: Ajoutez {G}, {G}, U} ou {U}{U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

	Bivouac de frontière	
Ι΄	Terrain	U
	Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille	
	engagé. {T} : Ajoutez {G}, {U}, ou {R}.	
	{1}: Ajoule2 {G}, {U}, ou {R}.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
_	wayic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Cabane en pain d'épices	
Cabano en pain ux#035,epices	
Terrain : forêt	С
({T} : Ajoutez {G}.) La Cabane en pain d'épices arrive sur le champ	de
bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au mo	
trois autres forêts. Quand la Cabane en pain d'épices arrive sur le	
champ de bataille dégagée, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet	
artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Champ de lotus
Terrain M Défense talismanique Le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille, sacrifiez deux terrains. {T}: Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Chaufferie d'lzzet
Terrain  La Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.  Quand la Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.  (T): Ajoutez {U}{R}.

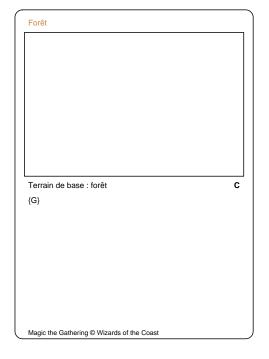
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

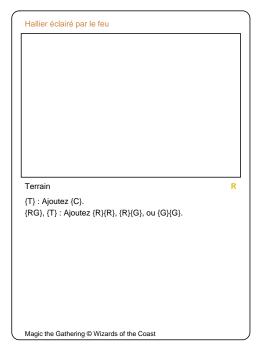
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

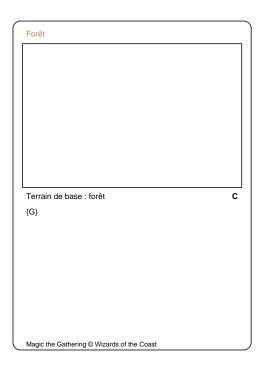
Chutes de soufre		Forêt	
Terrain R Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne. {T}: Ajoutez {U} ou {R}.		Terrain de base : forêt (G)	c
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

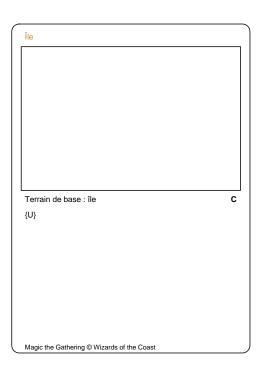
_		_
	Forêt	
	Terrain de base : forêt C	
	{G}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	ر

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

















	_	
Île		Montagne
{U}		Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;t;center>&qtot li;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg""&qt
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast		Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

N	font enraciné
Т	errain I
L	e Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à
m	noins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.
_	
{	Γ} : Ajoutez {R} ou {G}.
	lagic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	
Terrain de base : montagne	C
<center>&amp;am</center>	np
;lt;img width="65&quo	t;
align="center" src="graph/manas/bigR.jpg&am	n.
amp;quot;> <td></td>	
p;amp;amp;gt;	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	_	
Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
<center><img <="" td="" width="65"/><td></td><td><center><img <="" td="" width="65"/></center></td></center>		<center><img <="" td="" width="65"/></center>
align="center" src="graph/manas/bigR.jpg& amp;quot;>p;amp;amp;gt;		align="center" src="graph/manas/bigR.jpg& amp;quot;>p;amp;amp;gt;
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne		Port de I'arrière-pays
Terrain de base : montagne C		Terrain R
Terrain de base : montagne C & Amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; a		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}.

	_	
Saillies de la cascade		Temple de la révélation
Terrain R		Terrain R
{T}: Ajoutez {C}. {UR}, {T}: Ajoutez {U}{U}, {U}{R} ou {R}{R}.		Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, regard 1. {T}: Ajoutez {U} ou {R}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Temple de I'abandon		Temple du mystère

Terrain

carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

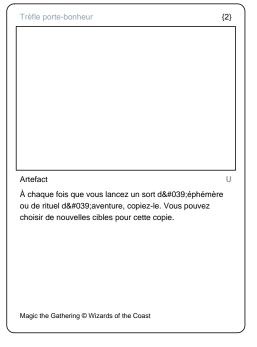
Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette

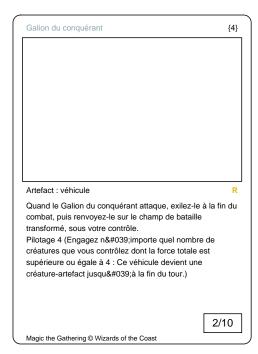
Territoire des Gruul	Anneau aux trois souhaits (5)
Terrain C  Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.  Quand le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.  {T}: Ajoutez {R}{G}.	Artefact  L'Anneau aux trois souhaits arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « souhait » sur lui.  {5}, {T}, retirez un marqueur « souhait » de l'Anneau des trois souhaits : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Tour de commandement	Cabinet du conjurateur {5}

Tour de commandement	
Terrain	С
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de	
l'identité couleur de votre commandant.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cabinet du conjurateur	{5}
Artefact	R
Au début de votre étape de fin, vous pouvez exiler une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Clé variable	{1}
Artefact	U
{1}, {T}: Dégagez un autre artefact ciblé.	
{3}, {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloc tour-ci.	quée ce
Con Sil	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



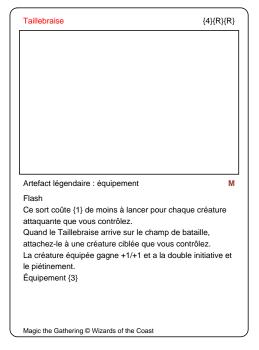


Artefact-enchantement légendaire

Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont le contact mortel.

{1}{G}, {T} : Choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
? L'Arc de Nyléa inflige 2 blessures à une créature avec le vol ciblée.
? Vous gagnez 3 points de vie.
? Mettez jusqu'à quatre cartes ciblées de votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast



Chandra, acolyte de la flamme	{1}{R}{R}
Planeswalker légendaire : Chandra	R
(+0) : Mettez un marqueur « loyauté » sur chaque	e
planeswalker que vous contrôlez.	
{+0} : Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Éle	émental.
Ils acquièrent la célérité. Sacrifiez-les au début de	e la
prochaine étape de fin.	
{-2} : Vous pouvez lancer une carte d'éphé	mère ou
de rituel avec une valeur de mana inférieure ou é	
ciblée de votre cimetière. Si cette carte devait être	misa/
dans votre cimetière, exilez-la à la place. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Garruk Lang	guebestion	{2}{G}{G}
Planeswalk	er légendaire : Garruk	M
{+1} : Déga	gez deux terrains ciblés.	
{-1} : Créez	un jeton de créature 3/3 verte Bête.	
	éatures que vous contrôlez gagnent le piétinement jusqu'à la fin d	
Magic the Gat	thering © Wizards of the Coast	3/

Jace, expert en mémoire	<del>(3){U}{U}</del>
Planeswalker légendaire : Jace	М
{+1} : Piochez une carte. Un joueur ciblé meule un	e carte.
{+0} : Un joueur ciblé meule dix cartes.	
{-7} : N'importe quel nombre de joueurs cibl	és
piochent chacun vingt cartes.	
	4/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

l amiyo, le sage de la lune	{3}{U}{U}
Planeswalker légendaire : Tamiyo	M
{+1}: Engagez un permanent ciblé. Il ne se dégaç pendant la prochaine étape de dégagement de so contrôleur.	, ,
{-2}: Piochez une carte pour chaque créature eng qu'un joueur ciblé contrôle.	agée
{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Il n'	y a pas
de limite au nombre de cartes dans votre main » e	et « À
chaque fois qu'une carte est mise dans vot	re
cimetière d'où qu'elle vienne, vous p	ouve <b>z</b> /a
renvoyer dans votre main. » Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Domri Rade	{1}{R}{G}
Planeswalker légendaire : Domri	M
(+1): Regardez la carte du dessu	
c'est une carte de créature	•
et la mettre dans votre main.	
{-2} : Une créature ciblée que vou	is contrôlez se bat avec
une autre créature ciblée.	
{-7} : Vous gagnez un emblème a	vec « Les créatures que
vous contrôlez ont la double initia	tive, le piétinement, la
défense talismanique et la célérité	é. » 3/

Ral, conduit de l'orage	{2}{U}{R}
Planeswalker légendaire : Ral	R
À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort	
d'éphémère ou de rituel, Ral, conduit de	
l'orage inflige 1 blessure à une cible, adve planeswalker.	rsaire ou
{+2} : Regard 1.	
{-2} :Quand vous lancez votre prochain sort	
d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez	ce sort.
Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cet	te copie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Don de puissance {4}(G)	<del>(G){G)</del>	
Éphémère	R	
Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.		
Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.		

Fin naturelle {	[2}{G}	Rites de croissance d'Itlimoc {2}{	G}
Éphémère	С	Enchantement légendaire	R
Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Vous gagnez 3 points de vie.		Quand les Rites de croissance d'Itlimoc arrivent su le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessu de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez l reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordr de votre choix. Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins quatre créatures, transformez les Rites de croissance d'Itlimoc.	s le e
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ionisation {	1}{U}{R
Éphémère	F
Contrecarrez un sort ciblé. L'Ionisation inflige	2
blessures au contrôleur de ce sort.	

Grand comme une tige de haricot	{3}{G}
Enchantement : aura	
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +3/+3, a la portée et e géant en plus de ses autres types.	st un
J	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ligne ley de vitalité	{2}{G}{G}		Dar	ns la toile de la guerre {3}{R}{I	۲}
Enchantement	R		End	chantement	R
Enchantement Si la Ligne ley de vitalité est dans votre main de vous pouvez l'avoir sur le champ de batai début de la partie. Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+1 À chaque fois qu'une créature arrive sur la bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner vie.	départ, lle au e champ de		À c	chantement chaque fois qu'une créature arrive sur le champ o aille sous votre contrôle, elle gagne +2/+0 et acquiert la érité jusqu'à la fin du tour.	de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Mag	gic the Gathering © Wizards of the Coast	
Saison de croissance	{1}{G}		Déf	ferlement de I'orage de guerre {5}{I	₹}

Saison de croissance

Enchantement

Ü

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regard 1.
À chaque fois que vous lancez un sort qui cible une créature que vous contrôlez, piochez une carte.

Enchantement
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, elle inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal à sa force.

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Ligne ley de combustion	${2}{R}{R}$	À la recherche d'Azcanta {1){U}
Enchantement	R	Enchantement légendaire R
Si la Ligne ley de combustion est dans votre ma		Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre
départ, vous pouvez l'avoir sur le champ au début de la partie.	de batallie	cimetière. Ensuite, si vous avez au moins sept cartes dans
À chaque fois que vous et/ou au moins un perm	nanent que	votre cimetière, vous pouvez transformer À la recherche
vous contrôlez devient la cible d'un sort d		d'Azcanta.
d'une capacité qu'un adversaire con Ligne ley de combustion inflige 2 blessures à ce		
	- ,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve de canon de Vance	{3}{R}
Enchantement légendaire	R
Au début de votre entretien, exilez la carte votre bibliothèque. Si c'est une carte vous pouvez lancer cette carte ce tour-ci.	
À chaque fois que vous lancez votre troisiè	
vous pouvez transformer la Salve de canor	i de Vance.

Grenouillifier	{1}{U}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature La créature enchantée perd toutes s créature bleue Grenouille avec une de base de 1/1. (Elle perd tous ses a types de créature.)	force et une endurance

Ligne ley de prescience {2}{	U}{U}		Ascendance simic	{G}{U}
Enchantement	R		Enchantement	R
Si la Ligne ley de prescience est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bate au début de la partie.  Vous pouvez lancer les sorts comme s'ils avaier flash.			{1}{G}{U}: Mettez un marqueur +1/ciblée que vous contrôlez. À chaque fois qu'au moins un mis sur une créature que vous cont marqueurs « croissance » sur l�: Au début de votre entretien, si l� au moins vingt marqueurs « croissa gagnez la partie.  Magic the Gathering @ Wizards of the Coa	n marqueur +1/+1 est rôlez, mettez autant de 39;Ascendance simic. 39;Ascendance simic a nnce » sur elle, vous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		(		

Sommeil enchanté {1	}{U}{U
Enchantement : aura	(
Enchanter : créature  Quand le Sommeil enchanté arrive sur le champ de	
bataille, engagez la créature enchantée. La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.	
ia#000,etape de degagement de 3011 controledi.	

Perchoir du drakôn aux feuilles (3)	<del>}{G}{U}</del>
Enchantement : aura	U
	U
Enchanter : terrain Le terrain enchanté a « {G}{U}, {T} : Créez un jeton d créature 2/2 verte et bleue Drakôn avec le vol. »	e
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

