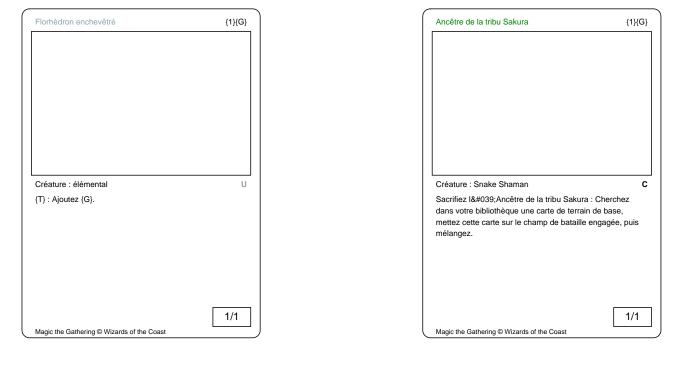
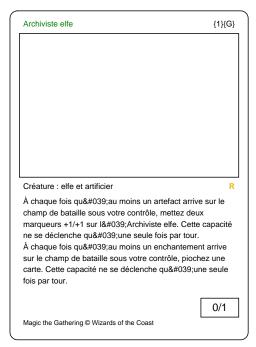


Fabricateur de I'académie	{3}
Créature-artefact : ouvrier spécialisé	R
Si vous deviez créer un jeton Indice, Nourriture la place créez un jeton de chaque.	e ou Trésor, à
	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	·



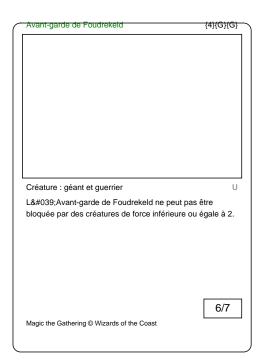
Syr Gingembre, la fin du dessert	{2}
Créature-artefact légendaire : nourriture et chevalier	R
Syr Gingembre, la fin du dessert a le piétinement, la	
défense talismanique et la célérité tant qu'un	
adversaire contrôle un planeswalker.	
A chaque fois qu'un autre artefact que vous	
contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur Syr Gingembi	
regard 1.	ie et
{2}, {T}, sacrifiez Syr Gingembre : Vous gagnez un no	ombre
de points de vie égal à sa force.	3111010
	3/1
Mania the Cethorine @ Minardo of the Const	0/ 1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Approvisionneuse infatigable	{2}{G}
Créature : elfe et éclaireur	U
Toucheterre ? À chaque fois qu'un	
le champ de bataille sous votre contrôle, de Nourriture ou un jeton Trésor. (Nourriture	
avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vou	
de vie ». Trésor est un artefact avec « {T} artefact : Ajoutez un mana de la couleur d	
	,
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Biscuit dur à cuire	{1}{G}
Créature-artefact : nourriture et golem	U
Quand le Biscuit dur à cuire arrive sur le champ d créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 poir »)	t avec «
{2}{G}: Un artefact non-créature ciblé que vous cr devient une créature-artefact 4/4 jusqu'à la tour.	
{2}, (T), sacrifiez le Biscuit dur à cuire : Vous gagr points de vie.	nez 3
	2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

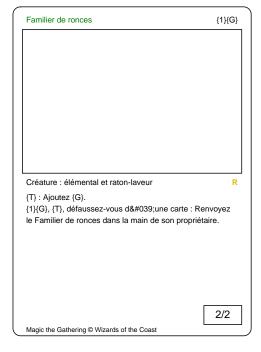


Charognard creux	{2}{G}
Créature : loup	С
{1}, sacrifiez une nourriture : Le Charognard creux (gagne
+2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.	

Chercheur d'acier de Sarinth {1	}{G}		Colonie de scalaires	{2}{G}
Créature : humain et artificier et éclaireur	U		Créature : insecte	R
À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ obataille sous votre contrôle, regardez la carte du dessus			Toucheterre ? À chaque fois q le champ de bataille sous votre	
votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, v			créature 1/1 verte Insecte. Si v	
pouvez la révéler et la mettre dans votre main. Si vous			terrains, créez un jeton qui est	une copie de la Colonie de
mettez pas la carte dans votre main, vous pouvez la me dans votre cimetière.	ttre		scalaires à la place.	
dans votre diffictiere.				
1,	/2			1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the	e Coast

Cochon truffier intrépide	{1}{G}
Créature : sanglier	U
À chaque fois que le Cochon truffier intrépide attac créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 point »)	avec «
Magic the Cathering © Wizards of the Coast	3/1

Elanor Gardner	{3}{G}
Créature légendaire : halfelin et éclaire	eur R
Quand Elanor Gardner arrive sur le cha créez un jeton Nourriture.	amp de bataille,
Au début de votre étape de fin, si vous nourriture ce tour-ci, vous pouvez cher bibliothèque une carte de terrain de ba	cher dans votre
champ de bataille engagée, puis mélar	nger.
	2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Généalogiste de Croc-rouge	{2}{G}
Créature : elfe et conseiller	С
Créature : elfe et conseiller Quand le Généalogiste de Croc-rouge arrive sur	•
Quand le Généalogiste de Croc-rouge arrive sur de bataille, créez un jeton de rôle Royal attaché à	le champ à une
Quand le Généalogiste de Croc-rouge arrive sur de bataille, créez un jeton de rôle Royal attaché à autre créature ciblée que vous contrôlez. (Si vous	le champ à une s contrôlez
Quand le Généalogiste de Croc-rouge arrive sur de bataille, créez un jeton de rôle Royal attaché à autre créature ciblée que vous contrôlez. (Si vous un autre rôle sur elle, mettez-le au cimetière. La	le champ à une s contrôlez
Quand le Généalogiste de Croc-rouge arrive sur de bataille, créez un jeton de rôle Royal attaché à autre créature ciblée que vous contrôlez. (Si vous	le champ à une s contrôlez
Quand le Généalogiste de Croc-rouge arrive sur de bataille, créez un jeton de rôle Royal attaché à autre créature ciblée que vous contrôlez. (Si vous un autre rôle sur elle, mettez-le au cimetière. La	le champ à une s contrôlez
Quand le Généalogiste de Croc-rouge arrive sur de bataille, créez un jeton de rôle Royal attaché à autre créature ciblée que vous contrôlez. (Si vous un autre rôle sur elle, mettez-le au cimetière. La	le champ à une s contrôlez
Quand le Généalogiste de Croc-rouge arrive sur de bataille, créez un jeton de rôle Royal attaché à autre créature ciblée que vous contrôlez. (Si vous un autre rôle sur elle, mettez-le au cimetière. La	le champ à une s contrôlez créature
Quand le Généalogiste de Croc-rouge arrive sur de bataille, créez un jeton de rôle Royal attaché à autre créature ciblée que vous contrôlez. (Si vous un autre rôle sur elle, mettez-le au cimetière. La	le champ à une s contrôlez

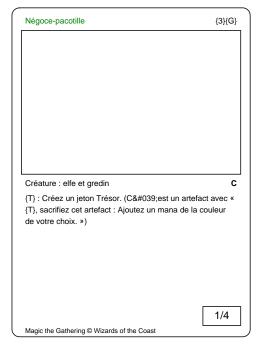
Faune coureracine	{1}{G}
Créature : satyre et éclaireur	С
{T} : Ajoutez {G}.	
{1}, {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre cho	iX.
_	
	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

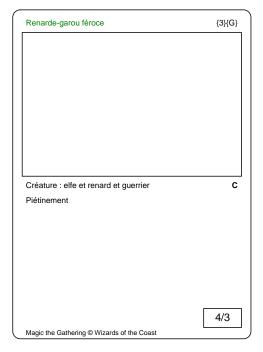
Halsin, archidruide d'Émeraude	{3}{G}
Créature légendaire : elfe et druide	U
{1} : Jusqu'à la fin du tour, un jeton cibl	•
contrôlez devient une créature verte Ours ave une endurance de base de 4/4 en plus de ses	
couleurs et de ses autres types.	
Choisissez un passé (Vous pouvez avoir un p deuxième commandant.)	assé comme
,	
	2/4

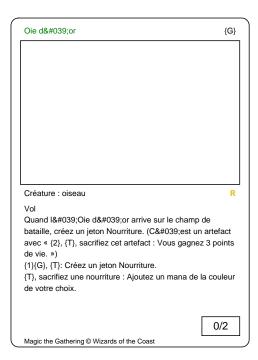
Jaheira, amie de la forêt	{2}{G}	Mentor de bois sauvage	{2}{G}
Créature légendaire : humain et elfe et druide	R	Créature : sylvin	R
Les jetons que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {G}. Choisissez un passé (Vous pouvez avoir un passé co deuxième commandant.)		À chaque fois qu'un jeton arrive sur le champ d bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+ le Mentor de bois sauvage. À chaque fois que le Mentor de bois sauvage attaque, autre créature attaquante ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force du Mentor bois sauvage.	1 sur , une
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/3	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	1/1

Jolraël, recluse de la Mwônvouli	{1}{G}
Créature légendaire : humain et druide	R
À chaque fois que vous piochez votre deuxièr chaque tour, créez un jeton de créature 2/2 ve {4}{G}{G}: Jusqu'à la fin du tour, les cr vous contrôlez ont une force et une enduranc	erte Chat. éatures que e de base de
X/X, X étant le nombre de cartes dans votre n	nain.
X/X, X étant le nombre de cartes dans votre n	nain.
X/X, X étant le nombre de cartes dans votre n	nain.
X/X, X étant le nombre de cartes dans votre n	1/2

Meriadoc Brandebouc	{1}{G}
Créatura lémandaire , halfalin et aitayan	U
Créature légendaire : halfelin et citoyen À chaque fois qu'au moins un halfelin que v	
contrôlez attaque un joueur, créez un jeton Nourrit	ure.
(C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez co artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)	રા
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	-







Traqueuse infatigable

Créature : humain et éclaireur

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, enquêtez.
À chaque fois que vous sacrifiez un indice, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

Triples bourrus {3}	{G}{G}{G}	Recuperation de Bala Ged {2}{G}
Créature : satyre et guerrier	R	Rituel
Piétinement Quand les Triplés bourrus arrivent sur le champ de s'ils ne sont pas un jeton, créez deux jetons sont des copies. Quand les Triplés bourrus meurent, mettez un nor marqueurs +1/+1 égal à leur force sur chaque crée vous contrôlez appelée Triplés bourrus.	qui en	Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Troll primaire	{G}{G}{G}	
Créature : troll et guerrier	R	
Piétinement Quand le Troll primaire meurt, si c' était une créature, renvoyez-le sur le champ de bataille. C' est un enchantement Aura avec enchanter : une forêt que vous contrôlez et « la forêt enchantée a "{T} : Ajoutez {G}{G}" et "{1}, {T}, sacrifiez ce terrain : Créez un jeton de créature 4/4 verte Troll et Guerrier engagée avec le piétinement. »		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4	

Chair pour araignée

Rituel

C

Détruisez jusqu' à une cible, artefact, enchantement ou créature avec le vol. 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

Cycle alimentaire d'Ezuri {5}{G}{G}	Harmonisation	{2}{G}{G}
Rituel R	Rituel	U
Pour chaque créature que vos adversaires contrôlent,	Piochez trois cartes.	
créez un jeton de créature 4/4 verte Phyrexian et Bête.	r lochez trois cartes.	
Chacun de ces jetons se bat contre une créature différente		
parmi ces créatures.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Descente gracieuse	{1}{G}
Rituel	U
N'importe quel nombre de créatures ciblées que vous contrôlez et jusqu'	
créature ciblée que vous contrôlez infligent	t chacune un
nombre de blessures égal à leur force à un que vous ne contrôlez pas.	ne créature ciblée
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Malédiction du renard-garou	{2}{G}
Rituel	С
Créez un jeton de rôle Monstre attaché à une créatuciblée que vous contrôlez. Quand vous faites ainsi, créature se bat contre jusqu' à une créature que vous ne contrôlez pas. (Si vous contrôlez un au sur elle, mettez-le au cimetière. La créature enchangagne +1/+1 et a le piétinement. Quand des créatur battent, chacune inflige un nombre de blessures égaforce à l' autre.)	cette iblée tre rôle tée es se
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	{2}{G}
Rituel	С
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux	(
cartes de forêt de base, révélez ces cartes et mettez-	
une sur le champ de bataille engagée, et le reste dan votre main. Mélangez ensuite.	S
Maîtrise de sort ? S'il y a au moins deux cartes	.
d'éphémères et/ou de rituel dans votre cimetiè	re,
cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois	cartes
de forêt de base à la place de deux.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Retour des friches	{2}{G}
Rituel	С
Choisissez deux ?	
? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terri	
base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, pu mélangez.	IS
? Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.	
? Créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact	avec «
{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points of	de vie.
»)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rencontre sauvage	{G}{G
Rituel	F
Regardez les cinq cartes du dessus Vous pouvez exiler une carte de cré. Mettez le reste au-dessous de votre ordre aléatoire. Vous pouvez lancer tour-ci. Au début de la prochaine phi tour-ci, une créature ciblée que vous nombre de blessures égal à sa force créature ciblée que vous ne contrôle	ature parmi elles. bibliothèque dans un la carte exilée ce ase de combat ce contrôlez inflige un à jusqu'à une
Magic the Gathering ® Wizards of the Coas	t

Revendication de Linciel	{3}{G}
Rituel	С
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu&a cartes de forêt, mettez-les sur le champ de mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sapience naturaliste {	1}{G}	Cabane en pain d'épices
Rituel	U	Terrain : forêt C
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélan	igez.	({T}: Ajoutez {G}.) La Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins 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		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saplence naturaliste	{1}{G
Rituel	Į
Cherchez dans votre bibliothèque une	
Cherchez dans votre bibliothèque une mettez cette carte sur le champ de ba	
•	
•	
•	
•	
•	
•	
•	

Château Garenbrig
Terrain R
Le Château Garenbrig arrive sur le champ de bataille
engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt.
T): Ajoutez {G}.
{2}{G}{G}, {T} : Ajoutez six {G}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature ou activer des capacités
de créature.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domaine Voldaren		Forêt
Terrain R		Terrain de base : forêt
{T}: Ajoutez {C}.		{G}
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur		
de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de vampire.		
{5}, {T} : Créez un jeton Sang. Cette capacité coûte {1} de		
moins à activer pour chaque vampire que vous contrôlez. (C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous		
d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une		
carte. »)		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
wayic the Gathering & wizards of the Codst)	wagic the Gathering & wizards of the Coast

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

Forêt	
T : 11	
Terrain de base : forêt {G}	С
(6)	
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		
		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		
		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		
		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		







Frontière tectonique	Hal	lliers tranquilles
Terrain (T): Ajoutez (C). (1), {T), sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un terrain non-base ciblé. N'activez que si un adversaire contrôle au moins quatre terrains.	Les eng (T) Rec	rrain C s Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille gagés. : Ajoutez {G}. cyclage {G} ({G}, défaussez-vous de cette carte : chez une carte.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Mag	gic the Gathering © Wizards of the Coast
Grotte de cristal	Jar	din de Khalni
Terrain C Quand la Grotte de cristal arrive sur le champ de bataille, regard 1. {T}: Ajoutez {C}. {1}, {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	Le . Qu: cré	rrain C Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille engagé. and le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille, ez un jeton de créature 0/1 verte Plante. : Ajoutez {G}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Mag	gic the Gathering © Wizards of the Coast

La Comté	
Terrain légendaire	R
La Comté arrive sur le champ de bataille engagée à moir	ıs
que vous ne contrôliez une créature légendaire.	
{T}: Ajoutez {G}.{1}{G}, {T}, engagez une créature dégagée que vous	
contrôlez : Créez un jeton Nourriture.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pâturage à sautelièvres
Terrain R
{T}: Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Créez un jeton de créature 0/1 blanche Chèvre.{T}, sacrifiez X chèvres : Ajoutez X manas de la couleur de
votre choix. Vous gagnez X points de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

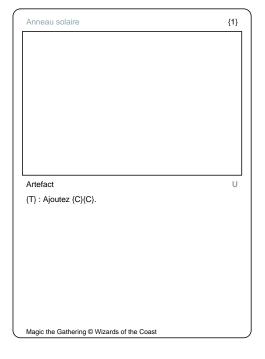
Mirrex	
Terrain : sphère {T} : Ajoutez {C}. {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si Mirrex est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci. {3}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Phyrexian et Puce avec toxique 1 et « Cette créature ne peut pas bloquer ». (Les joueurs qui subissent des blessures de combat de ce jeton gagnent aussi un marqueur « poison ».)	R
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Paysage désolé	_
	Terrain	U
	{T}: Ajoutez {C}.	
	Recyclage {2}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	wagic the Gathellig & Wizalus of the Coast	
_		_

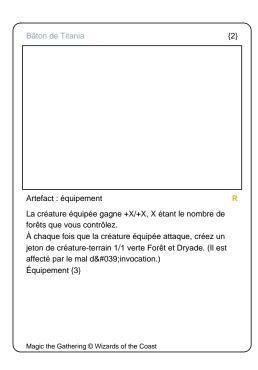
Paysage myriadaire	Salle de Tagsin
Terrain U	Terrain R
Ce terrain arrive engagé. {T}: Ajoutez {C}. {2}, {T}, sacrifiez ce terrain: Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.	{T}: Ajoutez {C}. {1}, {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. {4}, {T}: Créez un jeton Lithoforce engagé. (C'est un artefact avec « {T}: Ajoutez {C}. Ce mana ne peut pas être dépensé pour lancer un sort non-artefact. »)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salle de guerre
Terrain R
{T}: Ajoutez {C}.
{3}, {T}, payez un nombre de points de vie égal au nombre de couleurs dans l'identité couleur de votre
commandants : Piochez une carte.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylves gangrenées	\equiv
Terrain	U
{T}: Ajoutez {C}. {3}{G}, {T}, sacrifiez les Sylves gangrenées : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Comptoir de commerce	{4}
Artefact	R
 {T}, défaussez-vous d'une cart points de vie. 	e : Vous gagnez 4
{1}, {T}, payez 1 point de vie : Créez un je 0/1 blanche Chèvre.	eton de créature
{1}, {T}, sacrifiez une créature : Renvoyez	z dans votre main
une carte d'artefact ciblée depuis v	otre cimetière.
{1}, {T}, sacrifiez un artefact : Piochez un	e carte.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



A 14 15 45 18 40 20 mm bil	(2)
Idole de l'oubli	{2}
Artefact	R
{T}: Piochez une carte. N'active	z que si vous avez
créé un jeton ce tour-ci.	
{8}, {T}, sacrifiez I'Idole de I	
jeton de créature 10/10 incolore Eldraz	11.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Journal de Tamiyo	{5}
Artefact légendaire	R
Au début de votre entretien, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)	
{T}, sacrifiez trois indices : Cherchez une carte dans votr	re
bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lanterne guide	e-âmes	{1
Artefact		ı
	fact arrive, exilez une carte	ciblée depuis un
cimetière.		·
{T}, sacrifiez ce adversaire.	et artefact : Exilez le cimetiè	re de chaque
{1}, {T}, sacrifie	ez cet artefact : Piochez une	carte.

Le Culmefer	{2}	
Artefact légendaire	R	
{T}: Ajoutez {C}.		
À chaque fois qu'une créature légendaire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire		
que Le Culmefer devienne un artefact légendaire	ii e	
Équipement appelé Toutflamme, héritage des héros. Si		
vous faites ainsi, il acquiert équipement {3} et « La créat équipée gagne +3/+3 » et perd toutes ses autres capaci		
oquipoo gagiio 10,10 ot poid toutoo ooo danoo oapao.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Saile forte de la collectionneuse	{2}
Artefact	U
{2}, {T}: Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Créez un jeton Trésor. (C' artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un de la couleur de votre choix. »)	

Sentier sucré	{1}	Trois bols de gruau {
Artefact : nourriture et indice	С	Artefact : nourriture
Quand le Sentier sucré arrive sur le champ de bataille, regard 2. (2), {T}, sacrifiez le Sentier sucré : Vous gagnez 3 points vie et vous piochez une carte.	s de	 {2},(T): Choisissez I'un qui n'a pas été choisi? ? Les Trois bols de gruau infligent 2 blessures à une créature ciblée. ? Engagez une créature ciblée. ? Sacrifier les Trois bols de gruau. Vous gagnez 3 points de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Statuaire inspiratrice	{3}
Artefact	R
Les sorts non-artefact que vous lancez ont	
I'improvisation. (Vos artefacts peuvent aider à la ces sorts. Chaque artefact que vous engager après avo	
activé des capacités de mana paie {1}.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Crache-glands	{2}{G}
Artefact	R
Au début de votre entretien, vous pouvez Si vous faites ainsi, mettez un marqueur Crache-glands.	sacrifier un jeton.
Les écureuils que vous contrôlez gagnen	•
•	e-glands.
Les écureuils que vous contrôlez gagnen chaque marqueur « gland » sur le Crache	e-glands.
Les écureuils que vous contrôlez gagnen chaque marqueur « gland » sur le Crache	e-glands.

{2}

Artefact M Planeswalker légendaire : Freyalise	R
Les terrains que vous contrôlez ont « {T} : Créez un jeton Trésor. » {+2} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et avec « {T} : Ajoutez {G}. »	Oruide
{-2} : Détruisez une cible, artefact ou enchantement	ıt.
{-6} : Piochez une carte pour chaque créature vert vous contrôlez.	e que
Freyalise, Fureur de Llanowar peut être votre com	mandant.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Freyalise, Fureur de Llanowar	{3}{G}{G}
Planeswalker légendaire : Freyalise	R
$\{+2\}$: Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et avec « $\{T\}$: Ajoutez $\{G\}.$ »	Druide
{-2} : Détruisez une cible, artefact ou enchanteme	nt.
{-6}: Piochez une carte pour chaque créature ver vous contrôlez.	te que
Freyalise, Fureur de Llanowar peut être votre com	nmandant.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	(4)(0)(0)
Nissa, voix de Zendikar	(1)(G)(G)
Planeswalker légendaire : Nissa	М
{+1} : Créez un jeton de créature verte 0/1 Plante.	
{-2} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créatu	re que
vous contrôlez.	
{-7}: Vous gagnez X points de vie et piochez X car	tes, X
étant le nombre de terrains que vous contrôlez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Combat concerté {1}	}{G}	'	Traitement royal	{G}
Éphémère			Éphémère	U
Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune infl un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.) Créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {7 sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)	lige) T},	1 1	Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la défe talismanique jusqu'à la fin du tour. Créez un jeto rôle Royal attaché à cette créature. (Si vous contrôlez u autre rôle sur elle, mettez-le au cimetière. La créature enchantée gagne +1/+1 et a parade {1}.)	n de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sauvagerie des Clans	{3}{G
Éphémère	R
Détruisez tous les artefacts et tous les enchanter	ments.
Pour chaque permanent détruit de cette manière contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Ce	
•	

Bienvenue à Dentcariée	{1}{G}
Enchantement : saga	U
(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bat après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.) 1 ? Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. II ? Créez un jeton Nourriture. III ? Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblé vous contrôlez, X étant un plus le nombre de nourritu que vous contrôlez.	e que
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

La rédemption du chasseur	{2}{G}	Piste de miettes	{1}
Enchantement : saga	R	Enchantement	
(Au moment où cette saga arrive sur le champaprès votre étape de pioche, ajoutez un marq sapience ». Sacrifiez après III.) I ? Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête. II ? Vous pouvez sacrifier une créature. Si vou cherchez dans votre bibliothèque une carte de de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans puis mélangez. III ? Jusqu'à deux créatures ciblées gag chacune +2/+2 et acquièrent le piétinement ju la fin du tour.	ueur « us faites ainsi, e créature ou votre main, gnent	Quand la Piste de miettes arrive créez un jeton Nourriture. À chaque fois que vous sacrifiez pouvez payer {1}. Si vous faites a cartes du dessus de votre bibliot révéler une carte de permanent p dans votre main. Mettez le reste bibliothèque, dans l'ordre de la créez de main la contra de la contra del contra de la contra del contra de la	une nourriture, vous ainsi, regardez les deux hèque. Vous pouvez parmi elles et la mettre au-dessous de votre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the C	Coast

\sim		
	Nuit de la vengeance des bonbons	{3}{G}
	Enchantement	U
	Quand la Nuit de la vengeance des bonbons arrive si champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (C un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vou gagnez 3 points de vie. »)	9;est
	Les nourritures que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {5}{G}{G}, sacrifiez la Nuit de la vengeance des bonb Les créatures que vous contrôlez gagnent +X/+X	. ,
	jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de nourritures que vous contrôlez. N'activez que	
	lorsque vous pourriez lancer un rituel.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Service qui tue	{2}{G}
Enchantement	R
Quand le Service qui tue arrive sur le char	•
créez un nombre de jetons Nourriture égal d'adversaires que vous avez. (Ce s	
avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous de vie. »)	
Au début de votre étape de fin, vous pouve	
sacrifier un jeton. Si vous faites ainsi, crée créature 4/4 verte Rhinocéros et Guerrier	z un jeton de
creature 4/4 verte Kriinoceros et Guerrier.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{1}{G}

Vigueur primordiale	{4}{G}
Enchantement	R
Si au moins un jeton devait être créé, créez deux	fois ce
nombre de jetons à la place. Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis su	Ir IIDO
créature, mettez deux fois ce nombre de marque	
sur cette créature à la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Zone d'éveil	{2}{G}
Enchantement	R
Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	