| coût d'imminence, il arrive avec quatre marqueurs « temps » et ce n'est pas une créature avant que le dernier soit retiré. Au début de votre étape de fin, retirez-lui un marqueur « temps » .) À chaque fois que le Suzerain de Hantebois arrive ou qu'il attaque, créez un jeton de terrain incolore coût d'imminence temps » et ce n'est pas une créature avant que le dernier soit retiré. Au dé dernier soit retiré. Au dé un marqueur « temps » .) À chaque fois que le Suzerain de Hantebois arrive ou qu'il attaque, créez un jeton de terrain incolore | : avatar et horreur M |
|--|--|
| 6/5 | (Si vous lancez ce sort pour son , il arrive avec quatre marqueurs « st pas une créature avant que le but de votre étape de fin, retirez-lui) zerain de Hantebois arrive ou vz un jeton de terrain incolore qui a tous les types de terrain de |
| 3/3 | 6/5 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards | ds of the Coast |
| Suzerain de Hantebois Suzerain de Hantebois | |

| - Gazerani de Hantebolo | (0)(0)(0) |
|--|---------------------------------------|
| | |
| Créature-enchantement : avatar et horre | eur M |
| Imminence 4 ? {1}{G}{G} (Si vous lancez coût d'imminence, il arrive avec qi temps » et ce n'est pas une créati dernier soit retiré. Au début de votre étag un marqueur « temps ».) | uatre marqueurs « ure avant que le |
| À chaque fois que le Suzerain de Hantel qu'il attaque, créez un jeton de ter engagé appelé Partout qui a tous les typ base. | rrain incolore |
| | 6/5 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

Créature-enchantement : avatar et horreur

Imminence 4 ? {1}{G}{G} (Si vous lancez ce sort pour son coût d'imminence, il arrive avec quatre marqueurs « temps » et ce n'est pas une créature avant que le dernier soit retiré. Au début de votre étape de fin, retirez-lui un marqueur « temps ».)

À chaque fois que le Suzerain de Hantebois arrive ou qu'il attaque, créez un jeton de terrain incolore engagé appelé Partout qui a tous les types de terrain de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

| Beuza, le printemps bondissant | {2}{W}{W} | Suzerain de Brumelande | {5}{W}{W} |
|--|-----------|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| Créature légendaire : élémental et élan | М | Créature-enchantement : a | vatar et horreur M |
| Quand Beuza, le printemps bondissant ar | | 1 | Si vous lancez ce sort pour son |
| jeton Trésor si un adversaire contrôle plus vous. Vous gagnez 4 points de vie si un a | | | arrive avec quatre marqueurs « pas une créature avant que le |
| de points de vie que vous. Créez deux jet 1/1 bleue Poisson si un adversaire contrô | | dernier soit retiré. Au début un marqueur « temps ».) | de votre étape de fin, retirez-lui |
| créatures que vous. Piochez une carte si | | ' ' ' | ain de Brumelande arrive ou |
| plus de cartes en main que vous. | | qu'il attaque, créez de blanche Insecte avec le vol | • |
| | | Dialicile ilisecte avec le voi | • |
| | | | 0.0 |
| Martin College OW and Arthur Court | 4/5 | Martin Collection Collection | 6/6 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wizards of | ine Coast |
| | | | |
| | | | |

| Beuza, le printemps bondissant | {2}{W}{W} |
|--|-----------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature légendaire : élémental et élan | M |
| Quand Beuza, le printemps bondissant arrive, | |
| jeton Trésor si un adversaire contrôle plus de t vous. Vous gagnez 4 points de vie si un advers | |
| de points de vie que vous. Créez deux jetons of 1/1 bleue Poisson si un adversaire contrôle plu | |
| créatures que vous. Piochez une carte si un ac | |
| plus de cartes en main que vous. | |
| | |
| | 4/5 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

Suzerain de Brumelande

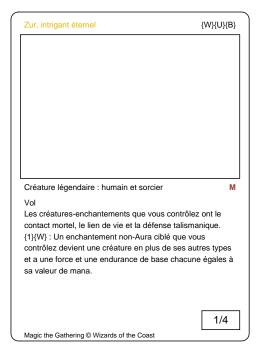
Créature-enchantement : avatar et horreur

Imminence 4 ? {2}{W}{W} (Si vous lancez ce sort pour son coût d'imminence, il arrive avec quatre marqueurs « temps » et ce n'est pas une créature avant que le dernier soit retiré. Au début de votre étape de fin, retirez-lui un marqueur « temps ».)

À chaque fois que le Suzerain de Brumelande arrive ou qu'il attaque, créez deux jetons de créature 2/1 blanche Insecte avec le vol.

| Suzerain de Brum | ielande | {5}{W}{W} |
|---------------------|--|---------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Créature-enchant | ement : avatar et horreur | M |
| , , | }{W}{W} (Si vous lancez | • |
| ' | inence, il arrive avec qua #039;est pas une créatur | • |
| | Au début de votre étape | • |
| un marqueur « tei | mps ».) e le Suzerain de Brumela | ndo orrivo ou |
| | e, créez deux jetons de d | |
| blanche Insecte a | vec le vol. | |
| | | |
| | | 6/6 |
| Magic the Gathering | © Wizards of the Coast | |

| • | {W}{U}{B} |
|---|------------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature légendaire : humain et sorcier | M |
| Vol | |
| | |
| | • |
| contrôlez devient une créature en plus de s | ses autres types |
| | hacune égales à |
| sa valeur de mana. | |
| | |
| | |
| | 1/4 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |



| Zur, intrigant éternel | {W}{U}{B} |
|---|---------------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature légendaire : humain et sorcier | r M |
| Vol | |
| Les créatures-enchantements que vous | |
| contact mortel, le lien de vie et la défen {1}{W}: Un enchantement non-Aura cit | |
| contrôlez devient une créature en plus | |
| et a une force et une endurance de bas | se chacune égales à |
| sa valeur de mana. | |
| | |
| | |
| | 1/4 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Zur, intrigant éternel | {W}{U}{B} | Analyser le pollen {C | 3 } |
|---|---------------------------------|--|------------|
| | | | |
| Créature légendaire : humain et sorcier Vol Les créatures-enchantements que vous contrôl contact mortel, le lien de vie et la défense talisn {1}{W} : Un enchantement non-Aura ciblé que v contrôlez devient une créature en plus de ses a et a une force et une endurance de base chacu sa valeur de mana. Magic the Gathering © Wizards of the Coast | nanique. rous utres types | Rituel En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez rassembler des preuves 8. (Exilez des cartes avec une valeur de mana totale supérieure ou égale à 8 depuis votre cimetière.) Cherchez une carte de terrain de base dans votre bibliothèque. Si vous avez rassemblé des preuves, à la place, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ou de terrain. Révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez. Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | | | |

| Analyser le pollen | {G} |
|---|---------------------------------|
| | |
| Rituel | R |
| En tant que coût supplémentaire pour lancer ce soi pouvez rassembler des preuves 8. (Exilez des cart une valeur de mana totale supérieure ou égale à 8 votre cimetière.) Cherchez une carte de terrain de base dans votre bibliothèque. Si vous avez rassemblé des preuves, place, cherchez dans votre bibliothèque une carte de service de la contraction de la | es avec depuis à la de |
| créature ou de terrain. Révélez cette carte, mettez- votre main, puis mélangez. Magic the Gathering © Wizards of the Coast | la dans |

| Migration de troupeau | {6}{G |
|--|---------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Rituel | R |
| Domaine ? Créez un jeton de créature 3/3 ve | rte Bête pour |
| chaque type de terrain de base parmi les terr | ains que vous |
| contrôlez. {1}{G}, défaussez-vous de la Migration de tro | upoau : |
| Cherchez dans votre bibliothèque une carte d | |
| base, révélez-la, mettez-la dans votre main, p | ouis mélangez |
| Vous gagnez 3 points de vie. | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Fin du soleil | {3}{W}{W} | Jo | our de condamnation {2}{W}{ | W} |
|---|---|------|---|----|
| | | | | |
| Rituel | R | Ri | ituel | М |
| Exilez toutes les créatures. Incubez de créatures exilées de cette manièr Incubateur avec trois marqueurs +1/Transformez cet artefact. » Il se tran créature-artefact 0/0 Phyrexian.) | e. (Créez un jeton +1 sur lui et « {2} : | D | étruisez toutes les créatures. | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coas | t |) Ma | agic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Fin du soleil {3}{W}{ | W |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Rituel | |
| Exilez toutes les créatures. Incubez X, X étant le nombre | |
| de créatures exilées de cette manière. (Créez un jeton Incubateur avec trois marqueurs +1/+1 sur lui et « {2} : | |
| Transformez cet artefact. » Il se transforme en une | |
| créature-artefact 0/0 Phyrexian.) | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| IV |
|----|
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |

| Se séparer | {1}{W}{W} | | Lutte antiparasitaire {W}{B} |
|---|-----------|---|---|
| | | | |
| Rituel | R | | Rituel M |
| Choisissez I'un ? ? Détruisez toutes les créatures engagées. ? Détruisez toutes les créatures dégagées. | | | Détruisez tous les permanents non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1. Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.) |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |) | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | | | |

| {B} | Lutte antiparasitaire | {W |
|----------|----------------------------------|--|
| | | (** |
| | | |
| M | Rituel | |
| ur ez | de mana inférieure ou égale à 1. | |
| | | |
| | | |
| u | ır | Détruisez tous les permanents no de mana inférieure ou égale à 1. Recyclage {2} ({2}, défaussez-vo |

| Archives méticuleuses | Caverne des âmes |
|--|---|
| | |
| Terrain : plaine et île ({T} : Ajoutez {W} ou {U}.) Les Archives méticuleuses arrivent sur le champ de bataille engagées. Quand les Archives méticuleuses arrivent sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.) | Terrain Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. {T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré. |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| Caverne des âmes | Caverne des âmes |
| | |

Terrain Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le

Au moment ou les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T}: Ajoutez {C}.

{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

| Terrain |
|--|
| Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. {T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré. |

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

| Forêt | | Île |
|--|---|---|
| | | |
| Terrain de base : forêt C | | Terrain de base : île C |
| | | |
| | | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast |
| mage the Carrening & William of the Codat | , | magic tile dutining a virzarda or tile obast |
| | | |

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

| Labyrinthe de haies |
|--|
| |
| Terrain : forêt et île |
| ({T}: Ajoutez {G} ou {U}.) Le Labyrinthe de haies arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Labyrinthe de haies arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.) |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast |

| Labyrinthe de haies | | Orée de Boisrebut |
|--|---|--|
| | | |
| Terrain : forêt et île | T | Terrain R |
| ({T}: Ajoutez {G} ou {U}.) Le Labyrinthe de haies arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Labyrinthe de haies arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.) Magic the Gathering © Wizards of the Coast | { | {T}: Ajoutez {G}. {T}: Ajoutez {B}. N' activez que si vous contrôlez un marais ou une forêt. |
| magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | | |

| Marais | $\overline{}$ |
|--|---------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Terrain de base : marais | С |
| {B} | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Orée de Boisrebut | _ |
|--|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Terrain R | |
| {T} : Ajoutez {G}. | |
| {T}: Ajoutez {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais ou une forêt. | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| | a- |
|--|--|
| Orée de la ferme inondée | Orée de Mornebois |
| Terrain R {T}: Ajoutez {W}. {T}: Ajoutez {U}. N'activez que si vous contrôlez une plaine ou une île. | Terrain R {T}: Ajoutez {G}. {T}: Ajoutez {W}. N'activez que si vous contrôlez une forêt ou une plaine. |
| Magic the Gathering ® Wizards of the Coast | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | |
| | |
| Orée de la ferme inondée | Orée de Mornebois |
| | |

| _ | Orée de la ferme inondée |
|---|---|
| ſ | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| L | |
| | Terrain |
| | {T}: Ajoutez {W}. |
| | {T}: Ajoutez {U}. N'activez que si vous contrôlez une |
| | plaine ou une île. |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |

| | | \ |
|---|---|---|
| Orée de Mornebois | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Terrain | R | |
| | | |
| {T}: Ajoutez {G}.{T}: Ajoutez {W}. N'activez que si vous contrôlez | | |
| une forêt ou une plaine. | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | , |

| Orée de Mornebois | Plaine |
|--|----------------------------|
| Terrain R | Terrain de base : plaine C |
| {T}: Ajoutez {G}. {T}: Ajoutez {W}. N' activez que si vous contrôlez une forêt ou une plaine. Magic the Gathering © Wizards of the Coast | <center></center> |

Terrain

{T}: Ajoutez {G}.

{T}: Ajoutez {W}. N'activez que si vous contrôlez une forêt ou une plaine.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain : forêt et plaine

({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)

Le Portique luxuriant arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Portique luxuriant arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

| Portique luxuriant | Portique luxuriant |
|--|--|
| Terrain : forêt et plaine ({T} : Ajoutez {G} ou {W}.) Le Portique luxuriant arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Portique luxuriant arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.) | Terrain : forêt et plaine ({T} : Ajoutez {G} ou {W}.) Le Portique luxuriant arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Portique luxuriant arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.) |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| Portique luxuriant | Ruelle sombre |
| Terrain : forêt et plaine ((T) : Ajoutez {G} ou {W}.) Le Portique luxuriant arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Portique luxuriant arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.) | Terrain : plaine et marais ({T} : Ajoutez {W} ou {B}.) La Ruelle sombre arrive sur le champ de bataille engagée. Quand la Ruelle sombre arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.) |

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

| Ruelle sombre | Frappe d'Elspeth | {W} |
|---|---|-----------------------|
| | | |
| Terrain : plaine et marais | Éphémère | U |
| ({T}: Ajoutez {W} ou {B}.) La Ruelle sombre arrive sur le champ de bataille engagée. Quand la Ruelle sombre arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.) | La Frappe d'Elspeth inflige 3 bl créature attaquante ou bloqueuse cibl devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la p | ée. Si cette créature |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | | |

| Fin des Barreurs | {4}{W} |
|---|--------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Éphémère | С |
| Ce sort coûte {3} de moins à lancer s'il cible u | ın |
| permanent engagé. Exilez une cible, créature ou véhicule. | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | |

| Sortie explosive | {1}{W} |
|---|--------|
| | |
| Éphémère | R |
| Détruisez une cible, créature, enchantement ou planeswalker. Son contrôleur crée deux jetons Carte. sont des artefacts avec « {1}, {T}, sacrifiez cet artefact Une créature ciblée que vous contrôlez explore. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un ») | ot: |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Sortie explosive | {1}{W} | | À l'assaut de la tige de haricot {1}{G} |
|--|---------|---|---|
| | | | |
| Éphémère | R | | Enchantement U |
| Détruisez une cible, créature, enchantement ou planeswalker. Son contrôleur crée deux jetons Ca sont des artefacts avec « {1}, {T}, sacrifiez cet arte Une créature ciblée que vous contrôlez explore. N'activez que lorsque vous pourriez lancer ») | efact : | | Quand À l'assaut de la tige de haricot arrive sur le champ de bataille et à chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5, piochez une carte. |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | - | J | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | | | |
| Sortie explosive | {1}{W} | | À I'assaut de la tige de haricot {1}{G} |
| | | | |

| Sortie explosive | {1}{W} |
|---|--------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Éphémère | R |
| Détruisez une cible, créature, enchantement ou planeswalker. Son contrôleur crée deux jetons Cart sont des artefacts avec « {1}, {T}, sacrifiez cet artefacts avec « vous contrôlez explore. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un ») | act: |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| À l'assaut de la tige de haricot | {1}{G} |
|---|---------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Enchantement | U |
| Quand À I'assaut de la tige de haricot arrive s champ de bataille et à chaque fois que vous lancez avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5, p une carte. | un sort |
| une carte. | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| À I'assaut de la tige de haricot {1}{G} | | Emprisonnement par les lignes ley {5}{W} |
|---|---|--|
| | | |
| Enchantement U | | Enchantement M |
| Quand À l'assaut de la tige de haricot arrive sur le champ de bataille et à chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5, piochez une carte. | | Flash Domaine - Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez. Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille. |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | J | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | | |
| À I'assaut de la tige de haricot {1}{G} | | Emprisonnement par les lignes ley {5}{W} |
| | | |

| | {1}{G} |
|--|---------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Enchantement | U |
| | |
| Quand À l'assaut de la tige de haricot arrive s champ de bataille et à chaque fois que vous lancez | un sort |
| | un sort |
| champ de bataille et à chaque fois que vous lancez avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5, p | un sort |
| champ de bataille et à chaque fois que vous lancez avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5, p | un sort |
| champ de bataille et à chaque fois que vous lancez avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5, p | un sort |
| champ de bataille et à chaque fois que vous lancez avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5, p | un sort |
| champ de bataille et à chaque fois que vous lancez avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5, p | un sort |

Enchantement M
Flash
Domaine - Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.
Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

| Emprisonnement par les lignes ley | 5}{W} | Baloth tenace | {2}{G}{G} |
|---|-------|--|-----------|
| | | | |
| Enchantement | М | Créature : bête | U |
| Flash Domaine - Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour che type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez. Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille. | aque | Quand le Baloth tenace arrive sur le champ de bat vous gagnez 4 points de vie. Si un sort ou une capacité qu'un adversaire vous contraint à vous défausser du Baloth tenace, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le dans votre cimetière. | contrôle |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | 4/4 |
| | | | |

| Emprisonnement par les lignes ley | {5}{W} |
|---|--------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Enchantement | М |
| Flash | |
| Domaine - Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour | chaque |
| type de terrain de base parmi les terrains que vous | |
| contrôlez. Quand cet enchantement arrive, exilez un permanen | .+ |
| non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôl | |
| jusqu'à ce que cet enchantement quitte le | |
| champ de bataille. | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Créature : bête Quand le Baloth tenace arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie. Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Baloth tenace, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière. | Baloth tenace | {2}{G}{G} |
|---|-----------------------|------------------------|
| Quand le Baloth tenace arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie. Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Baloth tenace, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre | | |
| Quand le Baloth tenace arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie. Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Baloth tenace, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre | | |
| Quand le Baloth tenace arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie. Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Baloth tenace, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre | | |
| Quand le Baloth tenace arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie. Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Baloth tenace, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre | | |
| Quand le Baloth tenace arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie. Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Baloth tenace, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre | | |
| Quand le Baloth tenace arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie. Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Baloth tenace, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre | | |
| Quand le Baloth tenace arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie. Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Baloth tenace, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre | | |
| Quand le Baloth tenace arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie. Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Baloth tenace, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre | | |
| Quand le Baloth tenace arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie. Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Baloth tenace, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre | | |
| vous gagnez 4 points de vie. Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Baloth tenace, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre | Créature : bête | U |
| Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Baloth tenace, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre | | champ de bataille, |
| vous contraint à vous défausser du Baloth tenace, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre | | un adversaire contrôle |
| mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre | | |
| dans votre cimetière. | | |
| | dans votre cimetière. | |
| | | |
| | | |
| | | 4/4 |
| 4/4 | | 47-4 |

| Baloth tenace | {2}{G}{G} | | Savoir doppelganguer | {X}{X}{X}{G}{U} |
|--|---------------------------------|---|--|-----------------|
| | | | | |
| Créature : bête | U | | Rituel | R |
| Quand le Baloth tenace arrive sur le chan vous gagnez 4 points de vie. Si un sort ou une capacité qu'un ac vous contraint à vous défausser du Baloth mettez-le sur le champ de bataille à la pla dans votre cimetière. | dversaire contrôle n tenace, | | Ciblez X permanents. Pour chacur créez X jetons qui sont des copies | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |) | Magic the Gathering © Wizards of the Co | ast |
| | | | | |

| A | traxa, grande unificatrice | {3}{G} | {W}{U}{B} |
|--------------------------|---|---|--------------------------------|
| | | | |
| С | réature légendaire : phyrexian et ange | | М |
| Q bi m ca bi | ol, vigilance, contact mortel, lien de vie uand Atraxa, grande unificatrice arrive sur ataille, révélez les dix cartes du dessus de bliothèque. Pour chaque type de carte, vo tettre dans votre main une carte de ce type artes révélées. Mettez le reste au-dessous bliothèque dans un ordre aléatoire. (Artefa réature, enchantement, éphémère, terrain, t rituel sont des types de carte.) | votre us pou e parm de vot act, bat | ivez i les tre aille, |
| | | | 7/7 |
| М | agic the Gathering © Wizards of the Coast | | |

Planeswalker légendaire : Nissa

Parachevé ((G/P) peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie. Pour chaque {G/P} payé avec des points de vie, payés, ce planeswalker arrive avec deux marqueurs « loyauté » de moins.)

{+1} : Créez un jeton de créature X/X verte Phyrexian et Horreur, X étant la loyauté de Nissa, animiste ascendue.

{-1} : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

{-7} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous benir être que vous contrôlez et acquièrent le piétinement

 ${3}{G}{G}{GP}{GP}$

Nissa, animiste ascendue

| Jace, I'esprit perfectionné | {2}{UP}{U} | Déchiqueter { | {1}{G} |
|---|------------|--|--------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| Planeswalker légendaire : Jace | М | Éphémère | U |
| Parachevé ({U/P} peut être payé au choix avec | c {U} ou 2 | Kick {1}{B} | |
| points de vie. Si des points de vie ont été payé | | Exilez une cible, artefact ou enchantement. Si ce sort a | |
| planeswalker arrive avec deux marqueurs « lo moins.) | yaute » de | kické, exilez un permanent non-terrain ciblé à la place. | |
| | | | |
| {+1}: Jusqu'à votre prochain tour, jusqu créature ciblée gagne -3/-0. | 'à une | | |
| ordana dibiod gagnio di di | | | |
| {-2}: Un joueur ciblé meule trois cartes. Puis s | | | |
| contient au moins vingt cartes, vous piochez tr Sinon, vous piochez une carte. | | | |
| • | 5/ | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast X cartes. | | | |
| | | | |

| Jace, I'esprit perfectionné | {2}{UP}{U} |
|--|-----------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Planeswalker légendaire : Jace | М |
| Parachevé ({U/P} peut être payé au choix ave | . , |
| points de vie. Si des points de vie ont été pay planeswalker arrive avec deux marqueurs « I | |
| moins.) | |
| {+1}: Jusqu'à votre prochain tour, jusc | µu'à une |
| créature ciblée gagne -3/-0. | |
| {-2} : Un joueur ciblé meule trois cartes. Puis | si un cimetière |
| contient au moins vingt cartes, vous piochez | trois cartes. |
| Sinon, vous piochez une carte. | 5/ |
| Magic the Gathering @ Wizards of the Coast | |

| Négation | {1}{U} |
|--|--------|
| regation | (1)(0) |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| <u> </u> | |
| Éphémère | С |
| Contrecarrez un sort non-créature ciblé. | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Autorité des consuls | {W} | | | Repose en paix {1){ | W} |
|---|-----|---|---|---|----|
| | | | | | |
| Enchantement | R | | | Enchantement | M |
| Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent engagées. À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle arrive, vous gagnez 1 point de vie. | | | ; | Quand cet enchantement arrive, exilez tous les cimetière Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place. | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |) | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | | | | | |

| Repose en paix | {1}{W |
|---|-----------------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Enchantement | N |
| Quand cet enchantement arrive, exili Si une carte ou un jeton devait être n d'où qu'il vier place. | mis dans un cimetière |
| | |
| | |
| | |
| | |