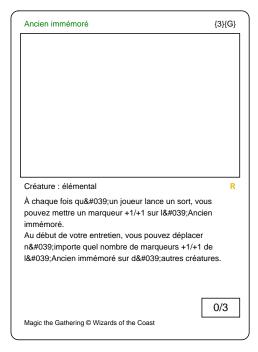
Trampeur cristailiri	נייו
Créature-artefact : construction	R
Convergence — Cette créature arrive avec, sur elle, u	
marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana dépen pour la lancer.	see
Retirez un marqueur +1/+1 de cette créature : Ajoutez	z un
mana de la couleur de votre choix.	
{T}: Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fouitrescence	{1}{B}
Créature : élémental	С
La Fouitrescence arrive sur le champ de bataill marqueur +1/+1 sur elle.	e avec un
{1}{B}, retirez un marqueur +1/+1 de la Fouitre	
Toutes les autres créatures gagnent -1/-1 jusqu fin du tour.	u'a Ia
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature : insecte	R
Mue {X}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte face cache comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout	е
moment pour son coût de mue.) Quand le Fléau des vivants est retourné face visible, toute	26
les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour.	,,,
	\neg
4/3	

Nécroplasme	{1}{B}{B}
Créature : limon	R
Au début de votre entretien, mette le Nécroplasme.	ez un marqueur +1/+1 sur
Au début de votre étape de fin, dé	truisez chaque créature
avec une valeur de mana égale a +1/+1 sur le Nécroplasme.	u nombre de marqueurs
Dragage 2	
	4/4
Magic the Cathering @ Wizards of the Co	1/1



Championne de Lambholt	{1}{G}{G}
Créature : humain et guerrier	R
Les créatures dont la force est inférieu	
Championne de Lambholt ne peuvent	
créatures que vous contrôlez.	
A chaque fois qu'une autre créa champ de bataille sous votre contrôle,	
+1/+1 sur la Championne de Lambhol	
·	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature : humain et guerrier C
Résilience (G) {(G), {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le piétinement.

Hydre kalonienne

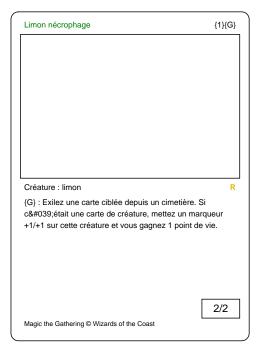
Créature: hydre

M

Piétinement
L'Hydre kalonienne arrive sur le champ de bataille
avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle.
À chaque fois que I'Hydre kalonienne attaque,
doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chaque
créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Raie bioluminescente	{4}{U
Créature : poisson	R
Quand cette créature arrive, doublez sorte de marqueur sur n'ir de permanents ciblés.	•
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

Créature : phyrexian et oiseau et horreur

Vol

À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un adversaire, proliférez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avoquiste d'Orzhov	{2}{W}
Créature : humain et conseiller	U
Au début de votre entretien, chaque joue	ur peut mettre
doux marquoure +1/+1 eur una créature e	
contrôle. Si un joueur fait ainsi, les créatu	res que ce joueur
contrôle. Si un joueur fait ainsi, les créatu contrôlent ne peuvent pas vous attaquer	res que ce joueur ou attaquer des
contrôle. Si un joueur fait ainsi, les créatu contrôlent ne peuvent pas vous attaquer planeswalkers que vous contrôlez jusqu8	res que ce joueur ou attaquer des
contrôle. Si un joueur fait ainsi, les créatu contrôlent ne peuvent pas vous attaquer planeswalkers que vous contrôlez jusqu8	res que ce joueur ou attaquer des
deux marqueurs +1/+1 sur une créature of contrôle. Si un joueur fait ainsi, les créatu contrôlent ne peuvent pas vous attaquer planeswalkers que vous contrôlez jusqu8 prochain tour.	res que ce joueur ou attaquer des

Fauconnier abzan	{2}{W}	Lieurs d'âme des Custodi	{3}{W}
Créature : humain et soldat	U	Créature : humain et clerc	R
Résilience {W} {{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 cette créature. N'utilisez la résilience que lors vous pourriez lancer un rituel.) Chaque créature que vous contrôlez avec un marqu	que	Les Lieurs d'âme des Custodi arrive de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur eu nombre d'autres créatures sur le ch	x, X étant le
+1/+1 sur elle a le vol.		{2}{W}, retirez un marqueur +1/+1 des Lieu des Custodi : Créez un jeton de créature 1 avec le vol.	
Γ	2/3		0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Garde d'écaille d'élite	{4}{W}
Créature : humain et soldat	U
Quand le Garde d'écaille d'élite ar champ de bataille, renforcement 2. (Choisissez	
créature avec l'endurance la plus faible p	
créatures que vous contrôlez et mettez deux ma +1/+1 sur elle.)	arqueurs
À chaque fois qu'une créature que vous	contrôlez
avec un marqueur +1/+1 sur elle attaque, enga	•
créature ciblée que le joueur défenseur contrôle	Э.
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

R
ez
tre
n
ifié

{3}{W}

Ghaveh, gourou des spores {2}{W}{I	3}{G}	Ishaï, languedragon d'Ojutaï	{2}{W}{U}
Créature légendaire : fongus et shamane	М	Créature légendaire : oiseau et moine	М
Ghaveh, gourou des spores arrive sur le champ de bat avec cinq marqueurs +1/+1 sur lui. {1}, retirez un marqueur +1/+1 d'une créature qu vous contrôlez : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte. {1}, sacrifiez une créature : Mettez un marqueur +1/+1 la créature ciblée.	е	Vol À chaque fois qu'un adversaire lance ur un marqueur +1/+1 sur Ishaï, languedragon d& Partenariat	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/0	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	1/1

_		
	Ikra Shidiqi, I'usurpatrice	{3}{B}{G}
	Créature légendaire : serpent et sorcier	М
	Menace	
	À chaque fois qu'une créature que vous co inflige des blessures de combat à un joueur, vous	
	un nombre de points de vie égal à l'endura cette créature.	
	Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandan deux ont le partenariat.)	ts si les
	, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	
		3/7
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mage des grands fonds {2}{	G}{U}
Créature : humain et sorcier	R
Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive :	• • •
le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou endurance est supérieur à celle de cette créature, met	
un marqueur +1+/1 sur cette créature.)	
A chaque fois qu'un marqueur +1/+1 est mis sur Mage des grands fonds, vous pouvez piocher une cart	
T 1	/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	···

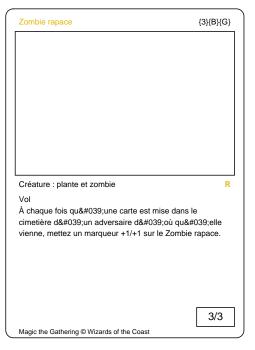
Maître biomancien	{2}{G}{U}	Ranger de I'Ordre du genévrier {3}{G}{V
Créature : elfe et sorcier Chaque autre créature que vous corchamp de bataille avec, sur elle, un +1/+1 supplémentaires égal à la forbiomancien et comme un mutant en types.	nombre de marqueurs ce du Maître	Créature : humain et chevalier et ranger À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueu +1/+1 sur cette créature et un marqueur +1/+1 sur le Ranger de l'Ordre du genévrier.
Magic the Gathering ® Wizards of the Coat	2/4	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

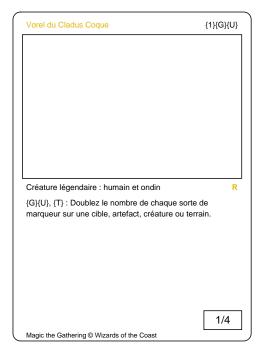
_		
	Menace guidecorps	{2}{B}{G}
	Créature : fongus	U
	Si au moins un marqueur +1/+1 devait être plac créature que vous contrôlez, placez deux fois ce	
	de marqueurs +1/+1 sur elle à la place.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4
/	magic the dathering of medical of the dodst	

Reyhan, dernière des Abzans	{1}{B}{G}
Créature légendaire : humain et guerrier	M
Reyhan, dernière des Abzans arrive sur le champ bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur elle. À chaque fois qu'une créature que vous co meurt ou est mise dans la zone de commandeme avait au moins un marqueur +1/+1 sur elle, vous prettre autant de marqueurs +1/+1 sur une créature	ntrôlez nt, si elle pouvez
Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandan deux ont le partenariat.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/0

{3}{G}{W}

Seigneur squameux perpetuel	{4}{G}{W}
Créature : dragon	U
Vol	
À chaque fois qu'un moins un ma	
mis sur une autre créature que vous cor pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le	
squameux perpétuel.	Seigneui
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





Croupissement

Rituel

Routes les créatures gagnent -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fortune des mers	{ 7 }{U}		Pari de Tezzeret	{3}{UP}
Rituel	С		Rituel	U
Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre			({PU} peut être payé au choix avec {U} ou a	vec 2 points de
cimetière en lançant ce sort paie {1}.) Piochez trois cartes.			vie.) Piochez deux cartes, puis proliférez.	
TIOSTOZ TIGIO GARCO.			1 100/102 deax dartes, pais promotes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nombreuses connaissances	{2}{U}
Rituel	R
Révélez les dix cartes du dessus de votre biblioth commençant par le prochain adversaire dans l&# du tour, chaque adversaire choisit une carte non-différente parmi elles. Mettez les cartes choisies a main et le reste au-dessous de votre bibliothèque ordre aléatoire.	039;ordre terrain dans votre
Manic the Gathering © Wizards of the Coast	

Expiration sublime	{6}{W}
Rituel	R
Témérité (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour adversaire.) Détruisez toutes les créatures.	chaque
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Expulsion impitoyable	{4}{W}{B}	Route migratoire	{3}{W}{U}
Rituel	R	Rituel	U
Choisissez I'un ? ? Exilez tous les artefacts. ? Exilez toutes les créatures. ? Exilez tous les enchantements. ? Exilez tous les planeswalkers.		Créez quatre jetons de créature 1/1 blanche vol. Recyclage de terrain de base {2}	Oiseau avec le
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Portrait craché {4}{	GU}{GU}
Rituel	R
Créez un jeton qui est une copie d'une créat ciblée.	ure
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis vot	re
cimetière en vous défaussant d'une carte de en plus de payer ses autres coûts.)	terrain
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Salve des dunes	{4}{W}{B}{G}
Rituel	R
Choisissez jusqu'à une créature. Déti	ruisez le reste.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bosquet bruissant		Catacombes de Sombreau
Terrain : forêt ({T} : Ajoutez {G}.) Au moment où le Bosquet bruissant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de sylvin de votre main. Si vous ne le faites pas, le Bosquet bruissant arrive sur le champ de bataille engagé. {T} : Ajoutez {W} ou {B}. Le Bosquet bruissant vous inflige 1 blessure. Magic the Gathering ® Wizards of the Coast		Terrain R {1}, {T} : Ajoutez {U}{B}.
magicine dunining @ Wizards of the doubt	,	magic the outriering @ Wizurds of the outst

Brisants du navire de I'effroi
Terrain U
{T}: Ajoutez {C}.
{1}, {T}: Mettez un marqueur « stock » sur les Brisants du navire de l'effroi.
{1}, retirez X marqueurs « stock » des Brisants du navire de
I'effroi : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {U} et/ou {B}.
combination de (e) eved (b).
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

	_
Citadelle de la steppe de sable	Ì
Terrain	U
La Citadelle de la steppe de sable arrive sur le champ de bataille engagée.	
{T} : Ajoutez {W}, {B} ou {G}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Citadelle maritime	Étendues sauvages en évolution
Terrain La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez {G}, {W} ou {U}.	Terrain C {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Cour de la chancellerie d'Azorius	Ferme à putréfaction des Golgari
Terrain La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée. Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. {T}: Ajoutez {W}{U}.	Terrain C La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée. Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. (T): Ajoutez {B}{G}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

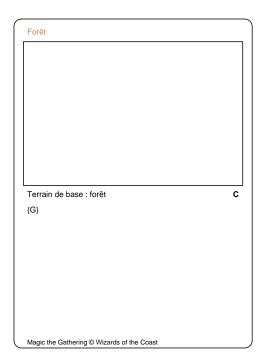






Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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	

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

Île	
Terrain de base : île	
	С
(LD)	
{U}	

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

_			_
	Immensité terramorphe		
	Terrain	С	
	{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque	е	
	une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.		
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Landes cendreuses	Marais
Terrain C {T}: Ajoutez {C}. Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)	Terrain de base : marais C {B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Marais	Marais

С

Terrain de base : marais

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{B}

Marais		Palais d'opale
Terrain de base : marais C {B}		Terrain C {T}: Ajoutez {C}. {1}, {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Marais	
Terrain de base : marais	C
{B}	

Palais opulent
Terrain U
Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {B}, {G} ou {U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center>&tt/center>	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine		Rivière souterraine
Terrain de base : plaine <center>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;></center>		Terrain {T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Prairie de Solherbe		Sanctuaire ésotérique

Prairie de Solherbe	
Terrain	
{1}, {T}: Ajoutez {G}{W}.	

		$\overline{}$
Sanctuaire ésotérique		
	\neg	ì
		ı
		ì
		ì
		ı
		ı
		ı
		ı
		ı
		ı
		ı
		ı
Terrain	U	
Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille		
engagé.		
{T} : Ajoutez {W}, {U} ou {B}.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

	_	
Temple de la fausse divinité		Verger exotique
Terrain U {T}: Ajoutez {C}{C}. N' activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.		Terrain {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain que votre adversaire contrôle pourrait produire.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Tour de commandement		Anneau solaire {1}

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	

Anneau solaire	{1}
Artefact	U
{T}: Ajoutez {C}{C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cachet d'Orzhov	{2}
Artefact	U
{1}, {T} : Ajoutez {W}{B}.	Ü
(1), (1). Ajoulez (W)(b).	

Cachet de Simic	{2}
Artefact	U
{1}, {T} : Ajoutez {G}{U}.	

Cachet de Golgari	{2}
Artefact	U
{1}, {T} : Ajoutez {B}{G}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chaudron des âmes	{5}
Artefact	R
{T}: Choisissez n'importe quel nombre de cr ciblées. Chacune de ces créatures acquiert la persi jusqu'à la fin du tour. (Quand elle meurt, si e	istance
n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvi sur le champ de bataille sous le contrôle de son pro	oyez-la
avec un marqueur -1/-1 sur elle.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cornucopée astrale	$\{X\}\{X\}\{X\}$	Pierre de Guermont {	{2}
Artefact	R	Artefact	U
Cet artefact arrive avec X marqueurs & marqueurs & marqueur; charge & marqueur; sur lui. {T}: Choisissez une couleur. Ajoutez un ma couleur pour chaque marqueur & marqueur & marqueur; sur cet artefa		{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lingot de sombracier	{3}
Artefact	U
Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne	
détruisent pas cet artefact.)	
T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	

Sphère du commandant	{3}
Artefact	С
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de	Ū
I'identité couleur de votre commandant. Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.	

Sphère du commandant	{3}	Solidarité des héros {1	}{G}
Artefact		Éphémère	U
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.		Obstination ? Ce sort coûte {1}{G} de plus à lancer pour chaque cible après la première. Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées. Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chacune d'elles.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Appel inspirateur	{2}{G}
Éphémère	U
Piochez une carte pour chaque créa contrôlez avec un marqueur +1/+1 si acquièrent l'indestructible jusc tour. (Les blessures et les effets qui	ur elle. Ces créatures qu'à la fin du
le détruisent pas.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	t

Botte dédaigneuse	{1}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort avec une valeur de mana sup ou égale à 4 ciblé.	érieure
-	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Poigne de la phyrésie	{2}{U}		Défrichement sylvestre	{3}{G}{W}
Éphémère	U		Éphémère	U
Acquérez le contrôle d'un équipement ciblé, pu créez un jeton de créature 0/0 noire phyrexian et gen attachez-lui cet équipement.			Exilez jusqu'à deux artefacts et/ou encha ciblés. Recyclage de terrain de base {2} ({2}, défausse: cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque u terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre mélangez.)	z-vous de ine carte de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ancienne excavation	{2}{U}{B}
Éphémère	U
Piochez un nombre de cartes égal a dans votre main, puis défaussez-vo	
pour chaque carte piochée de cette	
Recyclage de terrain de base {2} ({2	
cette carte : Cherchez dans votre bi	
terrain de base, révélez-la et mettez	
Mélangez ensuite votre bibliothèque	e.)

Mortification	{1}{W}{B}
Éphémère	U
Détruisez une cible, créature ou enchantement.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Putrefier	{1}{B}{G}		Ecailles rentorcées	{G}
Éphémère	U		Enchantement	R
Détruisez une cible, artefact ou créature. Ils ne être régénérés.	peuvent pas		Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tisse-miroir	{2}{WU}{WU}		
Éphémère	R		
Chaque autre créature devient une copie d'une créature non-légendaire ciblée jusqu'à la fin du tour.			
ordatare from legendame object	o jasquan ooo,a la iiii da toai.		
Magic the Gathering © Wizards of t	the Coast		

-	
Braver la furie des sables	{1}{W}
Enchantement	U
Les créatures que vous contrôlez ont la vigilance. Chaque créature que vous contrôlez peut bloquer une créature supplémentaire.	e
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Croisade cathare	{3}{W}{W}		Siège de la citadelle	{2}{W}{W}
Enchantement À chaque fois qu'une créature arrive sur bataille sous votre contrôle, mettez un marque chaque créature que vous contrôlez.			Enchantement Au moment où le Siège de la citadelle ar de bataille, choisissez Khans ou Dragon ? Khans ? Au début du combat pendant deux marqueurs +1/+1 sur une créature contrôlez. ? Dragons ? Au début du combat pendan chaque adversaire, engagez une créatur joueur contrôle.	s. votre tour, mettez ciblée que vous nt le tour de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Héritage de duelliste	{2}{W}
Enchantement	R
À chaque fois qu'an moins une cr vous pouvez faire qu'une créature acquière la double initiative jusqu'	attaquante ciblée
Market and Control of the Control	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

-	
Dressé pour la chasse	{1}{G}{U}
Enchantement	U
À chaque fois qu'une créature que vous avec un marqueur +1/+1 sur elle inflige des ble combat à un joueur, vous pouvez piocher une	ssures de
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

