Approche du Second Soleil	{6}{W}		Approche du Second Soleil	{6}{W}
Rituel Si ce sort a été lancé depuis votre main et que vou lancé un autre sort appelé Approche du Second S pendant cette partie, vous gagnez la partie. Sinon, I'Approche du Second Soleil dans la bibliott son propriétaire en septième position à partir du de vous gagnez 7 points de vie.	oleil , mettez nèque de		Rituel Si ce sort a été lancé depuis votre main et que vous lancé un autre sort appelé Approche du Second Sole pendant cette partie, vous gagnez la partie. Sinon, m l'Approche du Second Soleil dans la bibliothèx son propriétaire en septième position à partir du des vous gagnez 7 points de vie.	eil nettez que de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rituel	R
sis ce sort a été lancé depuis votre main et que vous ave ancé un autre sort appelé Approche du Second Soleil bendant cette partie, vous gagnez la partie. Sinon, mett 'Approche du Second Soleil dans la bibliothèque son propriétaire en septième position à partir du dessus rous gagnez 7 points de vie.	ez de

Fumigation	{3}{W}{W}
	-7. 7. 7
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez 1 p	
pour chaque créature détruite de cette manière.	onit do vio
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fumigation	{3}{W}{W}	Fumigation	{3}{W}{W}
Rituel	R	Rituel	R
Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez			eatures. Vous gagnez 1 point de vie
pour chaque créature détruite de cette maniè	ere.	pour chaque creature d	létruite de cette manière.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wiza	ards of the Coast
Fumination	{3}{W}{W}	Bosquets épars	

Fumigation	{3}{W}{W}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures. Vous pour chaque créature détruite de cett	

Bosquets épars	
Terrain : forêt et plaine	R
({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)	K
Les Bosquets épars arrivent sur le champ de bataille	
engagés.	
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Pioche une carte.)	ez
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bosquets épars	Centre d'Éther	
Terrain : forêt et plaine ({T} : Ajoutez {G} ou {W}.) Les Bosquets épars arrivent sur le champ de bataille engagés. Recyclage {2} {(2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)	Terrain Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »). {T} : Ajoutez {C}. {T}, payez {E} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
Centre d'Éther	Centre d' Ether	1

Terrain

Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).
{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez {E} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain

Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).
{T}: Ajoutez {C}.
{T}, payez {E}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther	Étendues sauvages en évolution
Terrain U	Terrain C
Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »). {T} : Ajoutez {C}. {T}, payez {E} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	{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
Chutes mugissantes	Étendues sauvages en évolution
Terrain Les Chutes mugissantes arrivent sur le champ de bataille engagées. {T}: Ajoutez {G} ou {U}. {2}{G}{U}: Les Chutes mugissantes deviennent une créature 3/3 verte et bleue Élémental avec la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.	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.

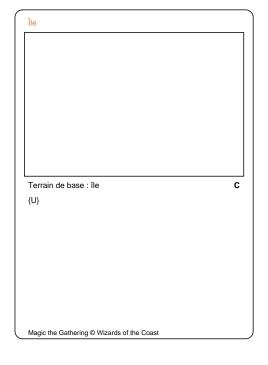
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

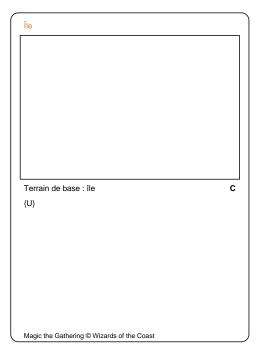
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

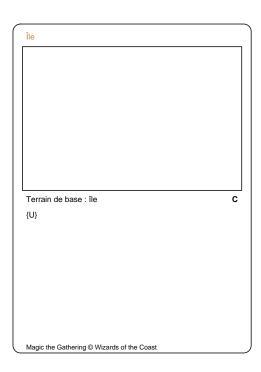
Étendues sauvages en évolution		Forêt
Etendues sauvages en évolution		Forêt
Terrain C		Terrain de base : forêt C
{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.		{G}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Forêt		Forêt

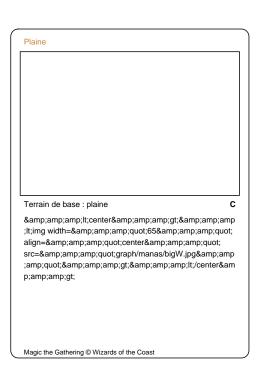
Forêt	
Terrain de base : forêt	C
{G}	_
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forêt
Terrain de base : forêt C
{G}
Maria da Orda da Orda da Orda Orda Orda Orda
Magic the Gathering © Wizards of the Coast









_	Plaine		Plaine
	Terrain de base : plaine C & De amp;amp;amp;lt;center 		
_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
_	Plaine		Sanctuaire botanique
	Terrain de base : plaine C & De amp;amp;amp;lt;center>& De amp;amp;amp;amp;lt;img width=& De amp;amp;quot;65& De amp;amp;quot; De amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg& De amp;amp;amp;quot;& De amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;		Terrain Le Sanctuaire botanique arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins. {T}: Ajoutez {G} ou {U}.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

	A	-
Sanctuaire botanique	Terres arables irriguées	
Terrain R	Terrain : plaine et île	R
Le Sanctuaire botanique arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins. {T}: Ajoutez {G} ou {U}.	Ce terrain arrive engagé. Recyclage {2}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	
Terres arables irriguées	Prisme prophétique {2	2}
		П

Terres arables irriguées	
Terrain : plaine et île	R
Ce terrain arrive engagé.	
Recyclage {2}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Prisme prophétique	{2}
Artefact	С
Quand le Prisme prophétique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.	
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Thane prophetique	121
Artefact	С
Quand le Prisme prophétique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte. {1}, {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nissa, force vitale	{3}{G}{G}
Planeswalker légendaire : Nissa	M
{+1} : Dégagez un terrain ciblé que vous contrôle	
Jusqu'à votre prochain tour, il devient une 5/5 Élémental avec la célérité. C'est toujou	
terrain.	iis uii
{-3} : Renvoyez une carte de permanent ciblée de cimetière dans votre main.	epuis votre
{-6}: Vous gagnez un emblème avec « À chaque	
qu'un terrain arrive sur le champ de bataille votre contrôle, vous pouvez piocher une carte. »	5/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Prisme prophétique	{2}
		_
	Artefact	С
	Quand le Prisme prophétique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.	
	{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
Ĺ	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dovin Baàn	{2}{W}{U}
Planeswalker : Dovin	M
{+1} : Jusqu'à votre prochai	,
jusqu'à une créature ciblée	
capacités activées ne peuvent pas	être activées.
{-1}: Vous gagnez 2 points de vie	et vous piochez une
carte.	
{-7} : Vous gagnez un emblème av	vec « Vos adversaires ne
peuvent pas dégager plus de deux	permanents pendant
leurs étapes de dégagement. »	
	3/
Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast

Tamiyo, chercheuse sur le terrain {1	}{G}{W}{U}	Brume de pollen	{1}{G}
Planeswalker légendaire : Tamiyo	М	Éphémère	С
{+1} : Choisissez jusqu'à deux créatures c	iblées.	Prévenez toutes les blessures de com	bat qui devraient être
Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois		infligées ce tour-ci.	
qu'une de ces créatures inflige des blessu	res de	Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de	cette carte : Piochez
combat, vous piochez une carte.		une carte.)	
{-2} : Engagez jusqu'à deux permanents n	on-terrain		
ciblés. Ils ne se dégagent pas pendant la procha	ne étape		
de dégagement de leur contrôleur.			
{-7} : Piochez trois cartes. Vous gagnez un emble	ème avec		
« Vous pouvez lancer des sorts depuis votre ma			
payer leur coût de mana. » Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gallering of Mizardo of the Godot		magic and causing a vizuace of the count	

Brume de pollen	{1}{G}
Éphémère	С
Prévenez toutes les blessures de combat qui devrais infligées ce tour-ci.	ent être
Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : F une carte.)	ochez?
Manic the Gathering © Wizards of the Coast	

Brume de pollen	{1}{G}
Éphémère	С
Prévenez toutes les blessures de combat qui dev	•
infligées ce tour-ci.	
Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte une carte.)	: Piochez
2.02 22.02.4	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Brume de pollen	{1}{G}	Début des festivités	{1}{G}
Éphémère	С	Éphémère	С
Prévenez toutes les blessures de combat qui dev infligées ce tour-ci.	raient être	Prévenez toutes les blessures de combat qui o infligées aux joueurs ce tour-ci.	devraient être
Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carté une carte.)	e : Piochez		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Début des festivités	{1}{G}	Début des festivités	{1}{G}

Début des festivités	{1}{G}
Éphémère	С
Prévenez toutes les blessures de combat qui de infligées aux joueurs ce tour-ci.	evraient être
Magic the Cathering © Wizards of the Coast	

Début des festivités	{1}{G}
Éphémère	С
	_
Prévenez toutes les blessures de combat qui devra infligées aux joueurs ce tour-ci.	ieni ene
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Début des festivités	{1}{G}		Extraction du lendemain {X}	{U}{U}
Éphémère	С		Éphémère	R
Prévenez toutes les blessures de combat qui devrai	ent être		Piochez X cartes, puis défaussez-vous d'u	ine
infligées aux joueurs ce tour-ci.			carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Extraction du lendemain	{X}{U}{U}
Éphémère	R
Piochez X cartes, puis défaussez-vous d&	amp;#039;une
carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Deneueses 18 #020 sebeminels	(4) (\A)
Repousser I'abominable	{1}{W}
Éphémère	U
Prévenez toutes les blessures qui devraie ce tour-ci par des sources non-Humain.	nt être infligées

Repousser I'abominable {1}{W}	Repousser I'abominable	{1}{W}
Éphémère U	Éphémère	U
Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées ce tour-ci par des sources non-Humain.	Prévenez toutes les blessures qui devraient être inflig ce tour-ci par des sources non-Humain.	jées
ce tour-ci par des sources non-riumain.	ce tour-ci pai des sources non-ritumain.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Repousser I'abominable	{1}{W}	Proscription
Éphémère Prévenez toutes les blessures qui devraient être i	U nfligées	Enchantement Flash
ce tour-ci par des sources non-Humain.		Quand la Proscription arrive un permanent non-terrain ci contrôle jusqu'à ce qi champ de bataille. Recyclage {W} ({W}, défaus Piochez une carte.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards o

{3}{W}

Proscription {3}{V	}	Don du Luxa {2}	}{G}{U}
Enchantement Flash Quand la Proscription arrive sur le champ de bataille, exile un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Proscription quitte le champ de bataille. Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)		Enchantement Au début de votre première phase principale, retirez t les marqueurs « inondation » du Don du Luxa. Si auc marqueur n'a été retiré de cette manière, mette marqueur « inondation » sur le Don du Luxa et pioche carte. Sinon, ajoutez {C}{G}{U}.	R tous cun ez un
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Proscription	{3}{W}
Enchantement	U
Flash	
Quand la Proscription arrive sur le champ	
un permanent non-terrain ciblé qu'u contrôle jusqu'à ce que la Proscripti	
champ de bataille.	on quitte le
Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de ce	ette carte :
Piochez une carte.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Don du Luxa	{2}{G}{U}
Don du Luxa	ίζησηση
Enchantement	R
Au début de votre première pha: les marqueurs « inondation » du marqueur n'a été retiré de marqueur « inondation » sur le I carte. Sinon, ajoutez {C}{G}{U}.	u Don du Luxa. Si aucun e cette manière, mettez un
,, ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	
Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

Don du Luxa {2}{G}{U}	Ulamog, la Voracité insatiable	{10}
Enchantement R	Créature légendaire : eldrazi	M
Au début de votre première phase principale, retirez tous les marqueurs « inondation » du Don du Luxa. Si aucun marqueur n'a été retiré de cette manière, mettez un marqueur « inondation » sur le Don du Luxa et piochez une carte. Sinon, ajoutez {C}{G}{U}.	Quand vous lancez ce sort, exilez deux permar Indestructible À chaque fois qu'Ulamog, la Voracité ins attaque, le joueur défenseur exile les vingt cart dessus de sa bibliothèque.	nents ciblés.
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	10/10

Don du Luxa	{2}{G}{U}
Enchantement	R
Au début de votre première phase	
les marqueurs « inondation » du D marqueur n'a été retiré de c	
marqueur « inondation » sur le Do carte. Sinon, ajoutez {C}{G}{U}.	n du Luxa et piochez une
Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast

Flammes radieuses	{2}{R}
Rituel	R
Convergence ? Les Flammes radieuses infligent X blessures à chaque créature, X étant le nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Flammes radieuses	{2}{R}		Fracassement du vide {1}{U}	{U}
Rituel	R		Éphémère	U
Convergence ? Les Flammes radieuses infligent X blessures à chaque créature, X étant le nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort.			Carence (Cette carte n'a pas de couleur.) Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-la à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Flammes radieuses	{2}{R}
tuel	R
nvergence ? Les Flammes radieuses infligent X ssures à chaque créature, X étant le nombre de deurs de mana dépensé pour lancer ce sort.	
lagic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fracassement du vide {	1}{U}{U}
Éphémère	U
Carence (Cette carte n'a pas de couleur.) Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarre cette manière, exilez-la à la place de le mettre dans cimetière de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fracassement du vide	{1}{U}{U}		Négation	{1}{U}
Éphémère	U		Éphémère	
Carence (Cette carte n'a pas de	_		Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort es	st contrecarré de			
cette manière, exilez-la à la place de le cimetière de son propriétaire.	mettre dans le			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Négation	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	

Visions fiévreuses	{1}{U}{R}	Visions fiévreuses {1}{U}{R}
Enchantement	М	Enchantement M
Au début de l'étape de fin de chaque joueur pioche une carte. Si le joueur est votre au qu'il a au moins quatre cartes en ma Visions fiévreuses infligent 2 blessures à ce joue	dversaire et ain, les	Au début de l'étape de fin de chaque joueur, ce joueur pioche une carte. Si le joueur est votre adversaire et qu'il a au moins quatre cartes en main, les Visions fiévreuses infligent 2 blessures à ce joueur.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_	Visions flévreuses {1}{U}{R}
	Enchantement M Au début de l'étape de fin de chaque joueur, ce joueur pioche une carte. Si le joueur est votre adversaire et qu'il a au moins quatre cartes en main, les Visions fiévreuses infligent 2 blessures à ce joueur.
	Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast