Raie manta toucheciel	{5}		Assassin des Nirkana	$\{2\}\{B\}$
Créature-artefact : poisson			Créature : vampire et assassin et allié	
Solarisation (Cette carte arrive sur le champ de bataille			À chaque fois que vous gagnez des points de vie,	Ŭ
avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque couleu			I'Assassin des Nirkana acquiert le contact mor	tel
mana utilisée pour payer son coût.) Vol			jusqu'à la fin du tour.	
(0/0			2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Raie manta toucheciel	{5}
Créature-artefact : poisson	С
Solarisation (Cette carte arrive sur le champ de b	
avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque co mana utilisée pour payer son coût.)	ouleur de
Vol	
	0/0

Assassin des Nirkana	{2}{B}
Créature : vampire et assassin et allié	С
À chaque fois que vous gagnez des points de vie l'Assassin des Nirkana acquiert le contact jusqu'à la fin du tour.	
I'Assassin des Nirkana acquiert le contact	
I'Assassin des Nirkana acquiert le contact	
I'Assassin des Nirkana acquiert le contact	

Garde de nuit des Kalastria	{4}{B}		Guérisseur des Kalastria	{1}{B}
Créature : vampire et guerrier et allié	С		Créature : vampire et clerc et allié	С
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, la de nuit des Kalastria acquiert le vol jusqu'à la tour.			Ralliement? À chaque fois que le Gu ou qu'un autre allié arrive sur le sous votre contrôle, chaque adversair et vous gagnez 1 point de vie.	e champ de bataille
	4/5			1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

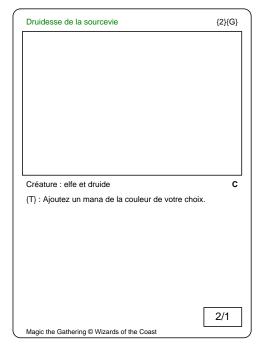
	Guérisseur des Kalastria	{1}{B}
,	Créature : vampire et clerc et allié	С
	Ralliement? À chaque fois que le Guérisseur des le ou qu'un autre allié arrive sur le champ de b sous votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point	ataille
	et vous gagnez 1 point de vie.	
	[1/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

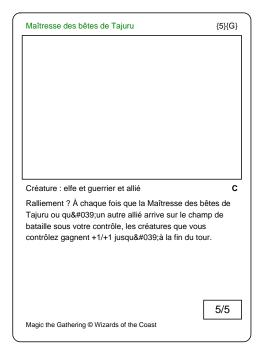
Guérisseur des Kalastria	{1}{B}
Créature : vampire et clerc et allié	С
Ralliement ? À chaque fois que le Guéri ou qu'un autre allié arrive sur le c sous votre contrôle, chaque adversaire et vous gagnez 1 point de vie.	champ de bataille
	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

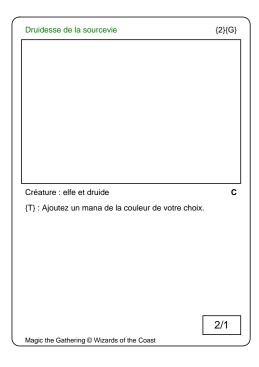
Mage aux chaînes de Zulaport	{3}{B}	Animiste de Vastebois	{2}{G}
Créature : humain et shamane et allié		Créature : elfe et shamane et allié	U
Cohorte ? (T), engagez un allié dégagé que vous cor : Un adversaire ciblé perd 2 points de vie.		{T}: Un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature X/X Élémental jusqu'à la fin du tour, X le nombre d'alliés que vous contrôlez. C' toujours un terrain.	étant
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	4/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

_	
Représentante des vampires	{2}{B}
Créature : vampire et clerc et allié	
Vol	
À chaque fois que la Représentante des vampires engagée, vous gagnez 1 point de vie.	devient
	1/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Druidesse de la sourcevie	{2}{G}
Créature : elfe et druide	С
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	







Maîtresse des bêtes de Tajuru	{5}{G}
Créature : elfe et guerrier et allié	С
Créature : elfe et guerrier et allié Ralliement ? À chaque fois que la Maîtresse de Tajuru ou qu'un autre allié arrive sur le cl bataille sous votre contrôle, les créatures que v contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du	s bêtes de namp de ous
Ralliement ? À chaque fois que la Maîtresse de Tajuru ou qu'un autre allié arrive sur le cl bataille sous votre contrôle, les créatures que v	s bêtes de namp de ous
Ralliement ? À chaque fois que la Maîtresse de Tajuru ou qu'un autre allié arrive sur le cl bataille sous votre contrôle, les créatures que v	s bêtes de namp de ous
Ralliement ? À chaque fois que la Maîtresse de Tajuru ou qu'un autre allié arrive sur le cl bataille sous votre contrôle, les créatures que v	s bêtes de namp de ous

Maîtresse des bêtes de Tajuru	{5}{G}		Vaillante de Tajuru	{2}{G}
Créature : elfe et guerrier et allié			Créature : elfe et éclaireur et allié	
Ralliement ? À chaque fois que la Maîtresse des bêt			Convergence ? La Vaillante de Tajuru arrive sur le ch	
Tajuru ou qu'un autre allié arrive sur le champ bataille sous votre contrôle, les créatures que vous	de		de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour ch couleur de mana dépensé pour la lancer.	aque
contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.			codical de mana depende pour la lancer.	
	5/5			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast				0/1
)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vaillante de Tajuru	{2}{G
Créature : elfe et éclaireur et allié	c
Convergence ? La Vaillante de Tajuru arrive	sur le champ
de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1	
couleur de mana dépensé pour la lancer.	pour oriaquo
coulour do mana depende pour la lancon.	
	0/1

Vaillante de Tajuru	{2}{G}
Créature : elfe et éclaireur et allié	С
Convergence ? La Vaillante de Tajuru arrive de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+ couleur de mana dépensé pour la lancer.	e sur le champ

Champion du Ondou	{2}{R}{R}	Chevalier âme-dragon {2}{R}	.}
Créature : minotaure et guerrier et allié		Créature : humain et chevalier C	
Ralliement ? À chaque fois que le Champion du O	-	Initiative	•
qu'un autre allié arrive sur le champ de bata		{W}{U}{B}{R}G} : Jusqu'à la fin du tour, le Chevalier	
votre contrôle, les créatures que vous contrôlez ac	quièrent	âme-dragon devient un dragon, gagne +5/+3, et acquiert le)
le piétinement jusqu'à la fin du tour.		vol et le piétinement.	
,			
	4/3	2/2	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Champion du Ondou	{2}{R}{R}
Créature : minotaure et guerrier et allié	С
Ralliement ? À chaque fois que le Champion du C qu'un autre allié arrive sur le champ de bat votre contrôle, les créatures que vous contrôlez a le piétinement jusqu'à la fin du tour.	aille sous
	4/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ferrailleur tuktuk	{3}{R}
Créature : gobelin et artificier et allié	ė U
À chaque fois que le Ferrailleur tukt allié arrive sur le champ de bataille :	•
vous pouvez détruire un artefact cib mis dans un cimetière de cette man	
tuktuk inflige au contrôleur de cet ar blessures égal au nombre d'a	
contrôlez.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	st

Recrue de Fracassecrâne	{3}{R}{R}		Troufions tuktuks	{4}{R}
Créature : Giant Warrior Ally	С		Créature : gobelin et guerrier et allié	С
Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée par deux créatures ou plus.)	excepté		Célérité À chaque fois que les Troufions tuktuks ou c autre allié arrive sur le champ de bataille soi contrôle, vous pouvez mettre un marqueur + Troufions tuktuks.	us votre
Maria da Carla da Car	4/4		Martin II. Out a track OW and a full a Court	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

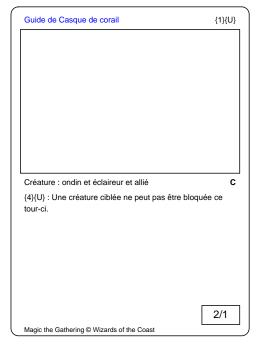
Recrue de Fracassecrâne	{3}{R}{R}
Créature : Giant Warrior Ally	С
Menace (Cette créature ne peut pas être par deux créatures ou plus.)	bloquée excepté
• •	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	474

Célérité À chaque fois que les Troufions tuktuks ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur les Troufions tuktuks.	Troufions tuktuks	{4}{R}
Célérité À chaque fois que les Troufions tuktuks ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur les Troufions tuktuks.		
Célérité À chaque fois que les Troufions tuktuks ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur les Troufions tuktuks.		
Célérité À chaque fois que les Troufions tuktuks ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur les Troufions tuktuks.		
Célérité À chaque fois que les Troufions tuktuks ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur les Troufions tuktuks.		
Célérité À chaque fois que les Troufions tuktuks ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur les Troufions tuktuks.		
À chaque fois que les Troufions tuktuks ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur les Troufions tuktuks.		С
2/2	À chaque fois que les Troufions tukt autre allié arrive sur le champ de ba contrôle, vous pouvez mettre un ma	taille sous votre
2/2		
2/2		
		2/2

Enchevêtreuse de I'Oumara	{1}{U}		Enchevêtreuse de l'Oumara	{1}{U}
Créature : ondin et gredin et allié			Créature : ondin et gredin et allié	
	Ü			
Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu&#</td><td>039·à la</td><td></td><td>Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu&#</td><td></td></tr><tr><td>fin du tour.)</td><td>,</td><td></td><td>fin du tour.)</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>2/1</td><td></td><td></td><td>2/1</td></tr><tr><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td></td><td>)</td><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>				

{1}{U}
С
89;à la
2/1

Guide de Casque de corail	{1}{U}
Créature : ondin et éclaireur et allié	С
{4}{U}: Une créature ciblée ne peut pas être t tour-ci.	oloquée ce
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Clerc de guerre du Ondou	{1}{W}
Créature : humain et clerc et allié	С
Cohorte ? {T}, engagez un allié dégagé o	que vous contrôlez
: Vous gagnez 2 points de vie.	
: Vous gagnez 2 points de vie.	
: Vous gagnez 2 points de vie.	
: Vous gagnez 2 points de vie.	
: Vous gagnez 2 points de vie.	
: Vous gagnez 2 points de vie.	
: Vous gagnez 2 points de vie.	
: Vous gagnez 2 points de vie.	2/2

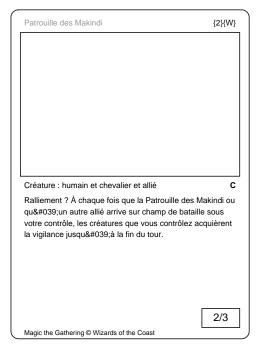
Guide de Casque de corail	{1}{U}
Cufatura , andia at falairaus at allif	
Créature : ondin et éclaireur et allié	С
{4}{U}: Une créature ciblée ne peut pas être bloquée tour-ci.	-
{4}{U} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée	-
{4}{U} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée	-
{4}{U} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée	-
{4}{U} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée	-
{4}{U} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée	-
{4}{U} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée	-
	-

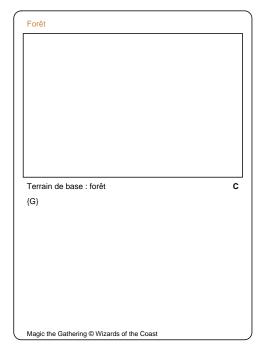
Maître-faux kor	{2}{W}
Créature : kor et soldat et allié	С
Le Maître-faux kor à I'initiative tant qu'	;il
attaque.	

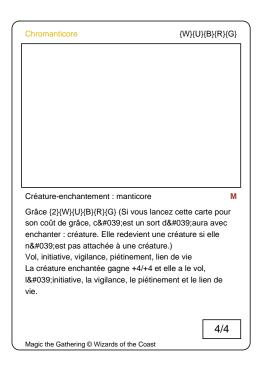
Maître-faux kor	{2}{W}	Patrouille des Makindi {2}{W}
Créature : kor et soldat et allié	С	Créature : humain et chevalier et allié C
Le Maître-faux kor à l'initiative tant qu� attaque.	39;il	Ralliement ? À chaque fois que la Patrouille des Makindi ou qu'un autre allié arrive sur champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.
	3/1	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille des Makindi	{2}{W}
Créature : humain et chevalier et allié	С
Ralliement? À chaque fois que la Patrouille de qu'un autre allié arrive sur champ de ba votre contrôle, les créatures que vous contrôle la vigilance jusqu'à la fin du tour.	ataille sous
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)

Patrouille des Makindi $\{2\}\{W\}$ Créature : humain et chevalier et allié Ralliement ? À chaque fois que la Patrouille des Makindi ou qu'un autre allié arrive sur champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour. 2/3







Forêt

Terrain de base : forêt C {G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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







Forêt	Halliers fertiles
Terrain de base : forêt C	Terrain C
(G)	Les Halliers fertiles arrivent sur le champ de bataille engagés. Quand les Halliers fertiles arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez regarder les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, révélez jusqu'à une carte de terrain de base parmi elles, puis mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque et le reste, au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix. {T}: Ajoutez {G}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers fertiles	
Terrain	С
engagés. Quand les Halliers fe vous pouvez regarde bibliothèque. Si vous carte de terrain de ba au-dessus de votre b	trivent sur le champ de bataille tiles arrivent sur le champ de bataille, r les cinq cartes du dessus de votre faites ainsi, révélez jusqu'à une se parmi elles, puis mettez cette carte bliothèque et le reste, au-dessous de ns l'ordre de votre choix.
Magic the Gathering © W	zards of the Coast

îte
Terrain de base : île C
{U}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Jardin de Khalni	Marais
Terrain C Le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante. {T}: Ajoutez {G}.	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		Montagne
Tomain de base emperie		Tamaia da basa amandama
Terrain de base : marais C {B}		Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;lt;center>

Marais	
Terrain de base : marais	C
{B}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	
<center><limg &<="" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg" td="" width="65"></limg></center>	
Magic the Gathering [®] Wizards of the Coast	

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & Amp; amp; amp; lt; center& amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp;	Terrain de base : montagne C & mp;amp;amp;lt;center>& mp;amp;amp;lt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot;sign=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;quot;& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Plaine
Terrain de base : montagne & mp;amp;amp;it;center>	

Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine &ttcenter>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;&	Terrain de base : plaine &ttcenter>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine C &ttcenter>&	Terrain de base : plaine C <center>&</center>
;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"""&	;It;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"&

Faveur selon Karametra {	1}{G}	Havre verdoyant {2}{	G}
Enchantement : aura	С	Enchantement : aura	С
Enchanter: créature Quand la Faveur selon Karametra arrive sur le champ bataille, piochez une carte. La créature enchantée a « {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »		Enchanter : terrain Quand le Havre verdoyant arrive sur le champ de bataille vous gagnez 2 points de vie. À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana de la couleur de so choix.	ı
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Havre verdoyant {	2}{G}	Havre verdoyant {2}{	G}

Havre verdoyant	{2}{G}
Enchantement : aura	С
Enchanter: terrain	
Quand le Havre verdoyant arrive sur le champ de b vous gagnez 2 points de vie.	ataille,
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé p	
mana, son contrôleur ajoute un mana de la couleur choix.	de son
CHOIX.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

That is volueyant	(2)(0)
Enchantement : aura Enchanter : terrain	С
Quand le Havre verdoyant arrive sur le champ vous gagnez 2 points de vie. À chaque fois que le terrain enchanté est enga mana, son contrôleur ajoute un mana de la co choix.	agé pour du
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marquerune de Temur	{2}{G}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +2/+2.	
La créature enchantée a le piétinement tant que vou	S
contrôlez un permanent bleu ou rouge.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	