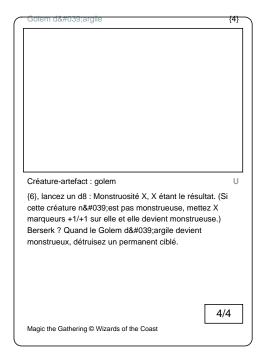


Boue acide	{3}{G}{G}
Créature : limon	U
Contact mortel	
Quand la Boue acide arrive sur le char	
détruisez une cible, artefact, enchanter	ment ou terrain.
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Druidesse de paradis	{1}{G}
Créature : elfe et druide	U
La Druidesse de paradis a la défense talisman qu'elle est dégagée. (Elle ne peut pas ê de sorts ou de capacités que vos adversaires o	tre la cible
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre ch	,
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature : ondin et sorcier	U	Créature : ange	R
Quand I'Augure sophiopotame arrive sur le champ de bataille, piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque da I'ordre de votre choix.		Vol Quand I'Ange de la fatalité a bataille, exilez le cimetière d'	•
2/:	/2		3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

Sphinx des auspices	{3}{U}{U}
Créature : sphinx	R
Vol	
Défaussez-vous d'une carte : Le Sphin:	
auspices acquiert la défense talismanique just fin du tour. Engagez-le.	qu'a Ia
À chaque fois que le Sphinx des auspices atta	que, regard
3.	
	3/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

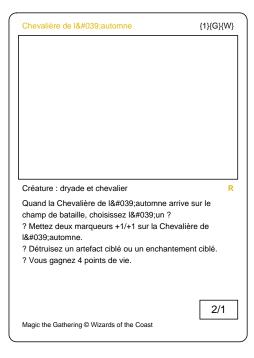
Créature : élan À chaque fois que le Destrier de la Féerie attaque, une autre créature attaquante ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature ou qu'un planeswalker que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous pouvez piocher une carte.	Destrier de la Féerie	{2}{W}{W}
À chaque fois que le Destrier de la Féerie attaque, une autre créature attaquante ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature ou qu'un planeswalker que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous pouvez piocher une carte.		
À chaque fois que le Destrier de la Féerie attaque, une autre créature attaquante ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature ou qu'un planeswalker que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous pouvez piocher une carte.		
À chaque fois que le Destrier de la Féerie attaque, une autre créature attaquante ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature ou qu'un planeswalker que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous pouvez piocher une carte.		
À chaque fois que le Destrier de la Féerie attaque, une autre créature attaquante ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature ou qu'un planeswalker que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous pouvez piocher une carte.		
À chaque fois que le Destrier de la Féerie attaque, une autre créature attaquante ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature ou qu'un planeswalker que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous pouvez piocher une carte.		
À chaque fois que le Destrier de la Féerie attaque, une autre créature attaquante ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature ou qu'un planeswalker que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous pouvez piocher une carte.		
À chaque fois que le Destrier de la Féerie attaque, une autre créature attaquante ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature ou qu'un planeswalker que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous pouvez piocher une carte.		
À chaque fois que le Destrier de la Féerie attaque, une autre créature attaquante ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature ou qu'un planeswalker que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous pouvez piocher une carte.		
À chaque fois que le Destrier de la Féerie attaque, une autre créature attaquante ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature ou qu'un planeswalker que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous pouvez piocher une carte.		
autre créature attaquante ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature ou qu'un planeswalker que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous pouvez piocher une carte.	Créature : élan	R
acquiert I'indestructible jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature ou qu'un planeswalker que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous pouvez piocher une carte.	·	•
À chaque fois qu'une créature ou qu'un planeswalker que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous pouvez piocher une carte.		
d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous pouvez piocher une carte.		
adversaire contrôle, vous pouvez piocher une carte.	·	
4/4	adversaire controle, vous pouvez p	blocher une carte.
4/4		
4/4		4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Créature : géant M Créature légendaire : nain et conseiller	R
Vigilance À chaque fois que vous lancez un sort d'aura d'équipement ou de véhicule, piochez une ca	
Dévêtir {3}{W}{W} Rituel : aventure	irte.
Détruisez toutes les créatures non-Géant. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis I'exil.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

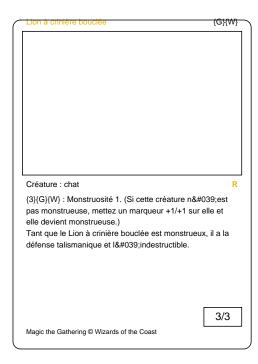
Paladin de puracier	{W}{W}
Créature : humain et chevalier	R
À chaque fois qu'un équipement arrive sur l	
de bataille sous votre contrôle, vous pouvez pioch carte.	er une
Art des métaux ? Les équipements que vous contr	
équipement {0} tant que vous contrôlez au moins t artefacts	trois
artoracio.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

R
aque,
e : Elle bloqueuse
e nombre

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Selkie aux yeux glacés	{1}{GU}{GU}
Créature : ondin et gredin	R
Traversée des îles (Cette créature ne peut pa	
bloquée tant que le joueur défenseur contrôle île.)	e au moins une
À chaque fois que la Selkie aux yeux glacés	inflige des
blessures de combat à un joueur, vous pouve autant de cartes.	ez piocher
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1



Storvald, jarl géant du givre	{4}{G}{W}{U}
Créature légendaire : géant	М
Parade {3}	
Les autres créatures que vous contre	, , ,
À chaque fois que Storvald arrive su ou attaque, choisissez I'un ou	•
? Une créature ciblée a une force et	
base de 7/7 jusqu'à la fin du to	
? Une créature ciblée a une force et base de 1/1 jusqu'à la fin du to	
bass as 17 i jasquanosoja la liii da k	
	7/7
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	t

Sapience naturaliste	{1}{G}	Visions nées du sérum {	{U}
Rituel	U	Rituel	U
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis méla mette carte sur le champ de bataille, puis méla mette carte sur le champ de bataille, puis mette carte sur le champ de		Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe que nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)	el
magic the Gathering ⊌ wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sapience naturaliste	{1}{G
Rituel	l
Cherchez dans votre bibliothèque une	e carte de forêt,
mettez cette carte sur le champ de ba	ataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Man?uvre vaillante	{4}{W}{N
Rituel	
créature de force supérieur	ez un résultat. Détruisez chaque re ou égale à ce résultat. Puis,
créez un nombre de jetons Chevalier avec la vigilance	de créature 2/2 blanche égal à l'autre résultat.

Vente de Raih	13//W///W/	Chambro do crois	sance des Simic
Vents de Rajh	{3}{W}{W}	Chambre de crois	sance des Simic
Rituel Détruisez toutes les créatures qui ne sont pas e Elles ne peuvent pas être régénérées.	R enchantées.	de bataille engag Quand la Chambi	e de croissance des Simic arrive sur le , renvoyez un terrain que vous contrôlez on propriétaire.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering	Wizards of the Coast
Bosquet prospère		Chutes mugissan	tes

Terrain C
Ce terrain arrive engagé. Au moment où il arrive, choisissez une couleur autre que le vert.
(T): Ajoutez (G) ou un mana de la couleur choisie.

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.	Chutes mugissantes	
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.		
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.		
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.		
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.		
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.		
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.		
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.		
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.		
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.		
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	R
(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.		
{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.	• •	
talismanique jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.	$\{2\}\{G\}\{U\}$: Les Chutes mugissantes deviennent une	
C'est toujours un terrain.		
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast		
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast		
Magic the Catherine (A) Wizards of the Coast		
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast		
wagic the Gathering & Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Citadelle maritime	Ét	tendues sauvages en évolution
Terrain La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille		errain C 7, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque
engagée.	ur	ne carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de
{T}: Ajoutez {G}, {W} ou {U}.	De	ataille engagée, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Ma	agic the Gathering © Wizards of the Coast
Cour de la chancellerie d'Azorius	Fo	orêt
Terrain U	L	errain de base : forêt C
La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le	{6	
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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

 $\label{eq:total_total} \mbox{$\{T\}$: Ajoutez $\{W\}${U}$.}$

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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







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

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

	Forêt	`
Г	Total	
L		
	Terrain de base : forêt C	
	{G}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Herbages	`
Terrain U	
Les Herbages arrivent sur le champ de bataille engagés. {T}, sacrifiez les Herbages : Cherchez dans votre	
bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur	
le champ de bataille, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	ر









Île prospère	Immensité terramorphe
Terrain C L'Île prospère arrive engagée. Au moment où elle arrive, choisissez une couleur autre que le bleu. {T}: Ajoutez {U} ou un mana de la couleur choisie.	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
Immensité de Cielcouvert	Panorama de Bant

Terrain
{1}, {T} : Ajoutez {W}{U}.

Terrain
{1}, {T} : Ajoutez {W}{U}.

Terrain

Wagic the Gathering © Wizards of the Coast

С

Plaine		Plaine inondée
Terrain de base : plaine C & Amp; amp; amp; th; center& Amp; amp; amp; amp; amp; amp; th; img width=& Amp; amp; amp; quot; 65& Amp; amp; amp; amp; quot; align=& Amp; amp; amp; quot; graph/manas/bigW.jpg& Amp; amp; quot; & Amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; a		Terrain U La Plaine inondée arrive sur le champ de bataille engagée. {T}, sacrifiez la Plaine inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,	

Terrain de	base : plaine	
& ;lt;img widtl align=& src=&	;amp;lt;center>&a h="65&am p;amp;amp;quot;center&a amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jp >&	mp;amp;amp np;amp;quot; mp;quot; og&

_	Prairie de Solherbe	
	Torroin	D
	Terrain	R
	Terrain {1}, {T}: Ajoutez {G}{W}.	R

	4
Prairie prospère	Profondeurs de Halimar
Terrain C La Prairie prospère arrive engagée. Au moment où elle arrive, choisissez une couleur autre que le blanc. {T}: Ajoutez {W} ou un mana de la couleur choisie.	Terrain C Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées. Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. {T}: Ajoutez {U}.
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Prairie ruisselante	Tour de commandement
Terrain : plaine et île ({T} : Ajoutez {W} ou {U}.) La Prairie ruisselante arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.	Terrain C {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine de Mishra	Village fortifié
Terrain (T): Ajoutez {C}. {1}: L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. (T): Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Terrain Au moment où le Village fortifié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de forêt ou de plaine de votre main. Si vous ne le faites pas, le Village fortifié arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {G} ou {W}.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
verger exotique	Ville portuaire

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

Terrain

Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}: Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vitu-Ghazi, la Citarborescence	Vue de la canopée
Terrain {T}: Ajoutez {C}. {2}{G}{W}, {T}: Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.	Terrain : forêt et plaine ({T} : Ajoutez {G} ou {W}.) La Vue de la canopée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Arc long viridian	{1}	Bottes de piedagile {2	2}
Artefact : équipement	С	Artefact : équipement	U
La créature équipée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. » Équipement {3} ({3}: Attachez à la créature ciblée que vo contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	ous	La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.) Équipement {1} ({1}: Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Armure d'Argentum	{6 }
Artefact : équipement	R
La créature équipée gagne +6/+6.	
À chaque fois que la créature équipée attaque, détruisez un permanent ciblé.	
Équipement (6)	

Cachet d'ésotérisme	{2}
Artefact {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.	С
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

oner-damoss,: dvie damoss,ingerilosite	ניז			Epec de la#005,ariiriiste	121
Artefact : équipement	R		_	Artefact légendaire : équipement	R
Vous pouvez faire que le Chef-d'?uvre d'ingéniosité arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel équipement sur le champ de bataille.	е			La créature équipée gagne +1/+1. À chaque fois que la créature équipée attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engapuis mélanger. Équipement {2}	gée,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Collier de basilic	{1}
Artefact : équipement	R
La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie. (I nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire. Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.) Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Épée des heures

Artefact : équipement

À chaque fois que la créature équipée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, lancez un d12. Si le résultat est supérieur au nombre de blessures infligées ou que le résultat est 12, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature. Équipement {2} ({2}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance d'argent de lune	{4}	Marteau colossal	{1}
Artefact : équipement La créature équipée a l'initiative. À chaque fois que la créature équipée attaque, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Équipement {4}	R	Artefact : équipement La créature équipée gagne +10/+10 et perd le vol. Équipement {8}	U
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Longue-vue	de 1'explorateur	{1
Artefact : équ	uipement	
carte du dess	s que la créature équipée attaqu sus de votre bibliothèque. Si c& ain, vous pouvez la mettre sur le	#039;est une
Équipement vous contrôle	{1} ({1} : Attachez à une créatur ez. N'attachez l'équ pourriez lancer un rituel.)	

Mouche d'ébène	{2}
Artefact	U
La Mouche d' ébène arrive sur le champ de bataill engagée.	le
{T}: Ajoutez {C}.	
{4}: Lancez un d6. Jusqu'à la fin du tour, vous	
pouvez faire que la Mouche d'ébène devienne un créature-artefact X/X Insecte avec le vol, X étant le résu	
À chaque fois que la Mouche d'ébène attaque, ur	ne
autre créature attaquante ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ceinturon de force de géant {1}{G}		Robe aux étoiles {1}{W}
Artefact : équipement		Artefact : équipement
La créature équipée a une force et une endurance de base de 10/10. Équipement {10}. Cette capacité coûte {X} de moins à activer, X étant la force de la créature qu'elle cible. Magic the Gathering © Wizards of the Coast		La créature équipée gagne +0/+3. Projection astrale ? {1}{W} : La créature équipée passe hors phase. (Traitez-la et tout ce qui lui est attaché comme s'ils n'existaient pas jusqu'au prochain tour de son contrôleur.) Équipement {1} Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	_	

Bottes allées (1)	{U}
Artefact : équipement	R
La créature équipée a le vol et parade {4}. (À chaque foi que la créature équipée devient la cible d'un sort d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {4}.) Équipement {1}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vengeresse sacrée	{2}{W}
Artefact : équipement	R
La créature équipée a la double initiative. À chaque fois que la créature équipée inflige des bles de combat, vous pouvez mettre sur le champ de bata attachée à elle, une carte d'aura de votre main Équipement {2}{W}	ssures ille,
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Frappe-devant béhémoth	{1}{G}{W}		Intervention héroïque	{1}{G}
Artefact : équipement	U		Éphémère	M
La créature équipée gagne +2/+2 et a le pie	étinement et le		Les permanents que vous contrôlez acq	
lien de vie.			talismanique et l'indestructib	le
Équipement {3}			jusqu'à la fin du tour.	
Maria II. Oalla ia OWia ala (II. Oasa			Maria II. Out aire @W. and a City Occur	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chant d'inspiration	{3}{G}{G}	
Éphémère	R	,
Choisissez jusqu'à deux cartes de permane ciblées de votre cimetière. Lancez un d20 et ajout valeur de mana totale de ces cartes au résultat.		
1-14 Renvoyez ces cartes dans votre main.		
15+ Renvoyez ces cartes dans votre main. Vous un nombre de points de vie égal à leur valeur de r totale.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Présage du devin	{X}{U}{U}{U}
Éphémère	R
Lancez un d20 et ajoutez le nombre de cartes main au résultat.	
1-14 Piochez X cartes.	
15+ Regard X, puis piochez X cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Remue-méninges	{U}		Charme de Bant {G}{W}	{U}
Éphémère	С		Éphémère	U
Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de vot main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.			Choisissez I'un ? ? Détruisez un artefact ciblé. ? Mettez une créature ciblée au-dessous de la bibliothèqi de son propriétaire. ? Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.	ue
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Posture valeureuse	{1}{W}
Éphémère	U
Choisissez I'un ?	0
? Une créature ciblée acquiert l'indestructible	
jusqu'à la fin du tour.(Les blessures et les effe	ets qui
disent « détruisez » ne le détruisent pas.)	
? Détruisez une créature ciblée d'endurance supérieure ou égale à 4.	
.,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chevaucher I'avalanche	{G}{U}
Éphémère	R
Le prochain sort que vous lancez ce tour-ci peu comme s'il avait le flash. Quand vous lan prochain sort ce tour-ci, ciblez jusqu'à un Mettez X marqueurs +1/+1 sur elle, X étant la vi mana de ce sort.	cez votre e créature.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Croissance abondante	{G}	Étreinte verdoyante	{3}{G}{G}
Enchantement : aura		Enchantement : aura	R
Enchanter : terrain		Enchanter : créature	
Quand la Croissance abondante arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.		La créature enchantée gagne +3/ chaque entretien, créez un jeton	
Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez un mana de la cou	lleur	Saprobionte. »	as ordatare in Frence
de votre choix. »			
Martin Collection & Williams (1)		Maria II. Outlain SW and Artis	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the C	oast

Étendue de I'utopie	{G}
Enchantement : aura	
Enchanter: forêt	·
Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive s	sur
le champ de bataille, choisissez une couleur. À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour d	lı ı
mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de	
couleur choisie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pour le plus grand bien	{2}{G}{G}
Enchantement	R
Sacrifiez une créature : Piochez un nombre	
à la force de la créature sacrifiée, puis défautrois cartes.	ussez-vous de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ranc?ur	{G}	Transformation de Kenrith {1}	(G)
Enchantement : aura	U	Enchantement : aura	U
Enchanter : créature		Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement. Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le		Quand la Transformation de Kenrith arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.	et
champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de		La créature enchantée perd toutes ses capacités et est u	ne
son propriétaire.		créature verte Élan avec une force et une endurance de	
		base de 3/3.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	$\overline{}$	wagic the Gathering wizards of the Coast	

_	Terrain fertile	111/C1
	remaintenile	{1}{G}
	Enchantement : aura	С
	Enchanter : terrain	
	À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pou mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire	
	couleur de son choix.	
	Mania the Catherine @ Winned at the Court	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Végétation luxuriante		{G}
Enchantement : aura		С
Enchanter : terrain À chaque fois que le terrain en		u
mana, son contrôleur ajoute u	n (G) supplémentaire.	

Casse-tête de protection néthérisse {3}-	{U}	Malédiction de loquacité {2}{U	J}
Enchantement	R	Enchantement : aura et malédiction	U
Focalisation de rayon ? Au début de votre entretien, lancun d4. Regard X, X étant le résultat. Illumination parfaite ? À chaque fois que vous obtenez le résultat naturel le plus élevé d'un dé, piochez une carte.		Enchanter : joueur À chaque fois que le joueur enchanté est attaqué, vous piochez une carte. Chaque adversaire attaquant ce joueur fait de même.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Impetus psychique	{2}{U}
Enchantement : aura	С
Enchanter: créature	-u-
La créature enchantée gagne +2/+2 et est incitée. (la attaque à chaque combat si possible et attaque un j	
autre que vous si possible.) À chaque fois que la créature enchantée attaque, vo	าแร
appliquez regard 2.	Juo
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ombre d'anguille	{1}{U}
Enchantement : aura	С
Flash Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +1/+1	
Armure totémique (Si la créature enchantée devait ê	
détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)	t
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Prisonnier de la lune {2	!}{U}		,	Faveur du gryff	{W}
Enchantement : aura	R			Enchantement : aura	U
Enchanter : créature, terrain ou planeswalker Le permanent enchanté est un terrain incolore avec « { Ajoutez {C} » et perd tous ses autres types de carte et capacités.	r} :			Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+0 et a le vol. {3}{W} : Renvoyez sur le champ de bataille la Faveur de gryff depuis votre cimetière, attachée à une créature cit. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un ritt	olée.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
				<u> </u>	

Don angélique	{1}{W
Enchantement : aura	C
Enchanter : créature	illo
Quand le Don angélique arrive sur le champ de batai piochez une carte.	ille,
La créature enchantée a le vol.	

Manteau des Anciens {3}{W}{\text{V}}	M,
Enchantement : aura	R
Enchanter : une créature que vous contrôlez	
Quand le Manteau des Anciens arrive sur le champ de	
bataille, renvoyez sur le champ de bataille, attachées à la	
créature enchantée, n'importe quel nombre de	
cartes d'aura et/ou d'équipement ciblées de votre cimetière.	
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque aura et	
chaque équipement qui lui sont attachés.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plax de blindage	{2}{GU}
Enchantement : aura	
Enchanter : créature	
Quand le Plax de blindage arrive sur le champ de piochez une carte.	bataille,
La créature enchantée ne peut pas être la cible de	sorts ou
de capacités que vos adversaires contrôlent.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	