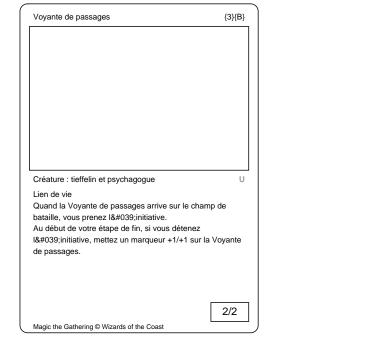
Atraxa, grande unificatrice	{3}{G}{W}{U}{B}	+	Fou de guerre violent	{3}{B}
Créature légendaire : phyrexian et ange	М	_	Créature : nain et barbare	С
Vol, vigilance, contact mortel, lien de vie Quand Atraxa, grande unificatrice arrive s bataille, révélez les dix cartes du dessus bibliothèque. Pour chaque type de carte, mettre dans votre main une carte de ce ty cartes révélées. Mettez le reste au-desso bibliothèque dans un ordre aléatoire. (Arte créature, enchantement, éphémère, terra et rituel sont des types de carte.)	de votre vous pouvez vpe parmi les us de votre efact, bataille,		Quand le Fou de guerre violent a bataille, vous prenez l'initi Représailles pointues ? À chaqu violent devient bloqué par une cr cette créature perd 5 points de vi	ative. e fois que le Fou de guerre éature, le contrôleur de
	7/7			1/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		-	Magic the Gathering © Wizards of the C	oast

Aventurière de Ravenloft	{3}{B}
Créature : humain et gredin et assassin	R
Quand I' Aventurière de Ravenloft arrive sur I	e champ
de bataille, vous prenez I'initiative.	
Si une créature qu'un adversaire contrôle de	
mourir, à la place exilez-la et mettez un marqueur « » sur elle.	contrat
À chaque fois que I'Aventurière de Ravenloft	
attaque, si vous avez terminé un donjon, le joueur	
défenseur perd 1 point de vie pour chaque carte qu	'il
possède en exil avec un marqueur « contrat » sur e	elle.
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Liche des Custodi {3}{B}{B} Créature : zombie et clerc Quand la Liche des Custodi arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.
À chaque fois que vous devenez le monarque, un joueur ciblé sacrifie une créature. 4/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Béhémoth royal	{4}{G}{G}
Créature : dinosaure	R
Piétinement	
Quand le Béhémoth royal arrive sur le cham	p de bataille,
vous devenez le monarque. À chaque fois que vous engagez un terrain p	oour du mana
pendant que vous êtes le monarque, ajoutez	
supplémentaire de n'importe quelle co	ouleur.
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Aventurier de Montprofond

(3){G}

Créature: géant et guerrier

Vigilance

Quand I'Aventurier de Montprofond arrive sur le champ de bataille, vous prenez I'initiative.
(T): Ajoutez {G}{G}. Si vous avez terminé un donjon, ajoutez six {G} à la place.

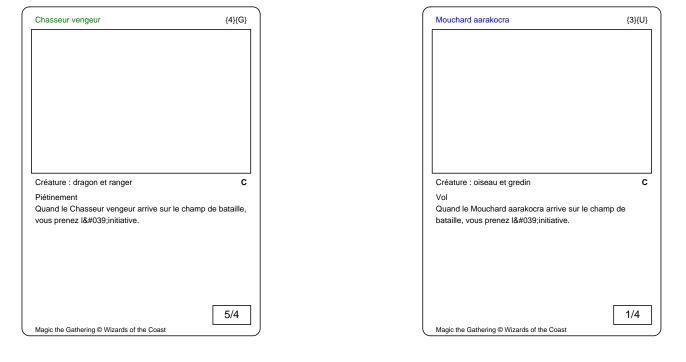
3/4

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Charmille dryade

Créature-terrain : forêt et dryade

(La Charmille dryade n'est pas un sort, elle est affectée par le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)



Aventurière du Tombeau des Horreurs	{5}{U}
Créature : elfe et moine	R
Quand I'Aventurière du Tombeau des Horreu	ırs
arrive sur le champ de bataille, vous prenez	
I'initiative.	
A chaque fois que vous lancez votre deuxième sort tour, copiez-le. Si vous avez terminé un donjon, cop	
sort deux fois à la place. Vous pouvez choisir de no	
cibles pour ces copies. (Une copie d'un sort	de
permanent devient un jeton.)	
_	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pourvoyeur de la Féerie sauvage	{4}{U}
Créature : orque et sorcier	U
Quand le Pourvoyeur de la Féerie sauvage arriv champ de bataille, vous prenez l'initiative.	
Au début de votre étape de fin, si vous détenez	
I'initiative, créez un jeton de créature 1/1 l	bleue
Peuple fée et Dragon avec le vol.	
	2/4
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Aventurière du Plumet blanc	{2}{W}
Créature : argue et clare	
Créature : orque et clerc Quand I'Aventurière du Plumet blanc a	R errive sur le
champ de bataille, vous prenez l'initiat	
Au début de I'entretien de chaque adv	
dégagez une créature que vous contrôlez. Si terminé un donjon, dégagez toutes les créatu	
contrôlez à la place.	
	- /-
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Elesh Norn, Mère des machines	{4}{W}
Créature légendaire : phyrexian et praetor	M
Vigilance	
Si I'arrivée sur le champ de bataille d�	
•	
permanent provoque le déclenchement d'	
•	e vous
permanent provoque le déclenchement d& capacité déclenchée d'un permanent qui contrôlez, cette capacité se déclenche une fois Les permanents qui arrivent sur le champ de bi	e vous de plus. ataille ne
permanent provoque le déclenchement d& capacité déclenchée d'un permanent qui contrôlez, cette capacité se déclenche une fois Les permanents qui arrivent sur le champ de bi provoquent pas le déclenchement des capacité	e vous de plus. ataille ne
permanent provoque le déclenchement d& capacité déclenchée d'un permanent qui contrôlez, cette capacité se déclenche une fois Les permanents qui arrivent sur le champ de bi	e vous de plus. ataille ne
permanent provoque le déclenchement d& capacité déclenchée d'un permanent qui contrôlez, cette capacité se déclenche une fois Les permanents qui arrivent sur le champ de bi provoquent pas le déclenchement des capacité	e vous de plus. ataille ne es de
permanent provoque le déclenchement d& capacité déclenchée d'un permanent qui contrôlez, cette capacité se déclenche une fois Les permanents qui arrivent sur le champ de bi provoquent pas le déclenchement des capacité	e vous de plus. ataille ne

Champions de Minas Tirith	{5}{W}
Créature : humain et soldat	R
Quand les Champions de Minas Tirith arrivent de bataille, vous devenez le monarque.	sur le champ
Au début du combat pendant le tour de chaque	
si vous êtes le monarque, cet adversaire peut p étant le nombre de cartes dans sa main. S�	, . , .
fait pas, il ne peut pas vous attaquer à ce comb	•
	4/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

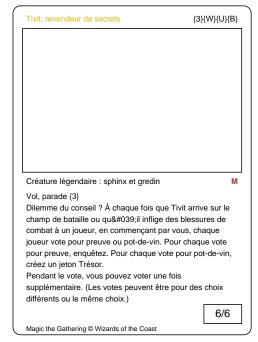
Exploratrice aguerrie	{3}{W}
Créature : humain et guerrier	R
Quand I'Exploratrice aguerrie arrive sur le ch bataille, vous prenez I'initiative.	namp de
À chaque fois que vous attaquez, la cible attaquant gredin, guerrier ou sorcier acquiert la protection cor créatures jusqu'à la fin du tour. Elle explore.	ntre les
(Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. cette carte dans votre main si c'est un terrair	Mettez
mettez un marqueur +1/+1 sur la créature, puis ren carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la votre cimetière.)	nettez la
[3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

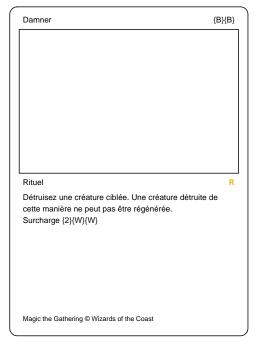
Gardien de prison du palais	{2}{W}{W}
Créature : humain et soldat	U
Quand le Gardien de prison du palais arrive	e sur le champ
de bataille, vous devenez le monarque. Quand le Gardien de prison du palais arrive	o cur lo champ
de bataille, exilez une créature ciblée qu&#	•
adversaire contrôle jusqu'à ce qu&#</td><td>039;un</td></tr><tr><td>adversaire devienne le monarque.</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>2/2</td></tr><tr><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td></td></tr></tbody></table>	

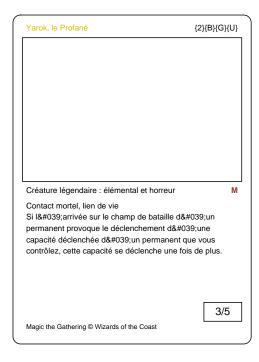
Chevalière de I'automne	{1}{G}{W}
Créature : dryade et chevalier	R
Quand la Chevalière de l'automne ar	rive sur le
champ de bataille, choisissez I'un ?	
? Mettez deux marqueurs +1/+1 sur la Chev l'automne.	valière de
? Détruisez un artefact ciblé ou un enchante	ement ciblé.
? Vous gagnez 4 points de vie.	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	

Brago, roi éternel	{2}{W}{U}
Cuách un lámandaire cannit at nable	M
Créature légendaire : esprit et noble	IVI
Quand Brago, roi éternel inflige des blessures	s de combat à
un joueur, exilez n'importe quel nombre	
permanents non-terrain que vous contrôlez, p ces cartes sur le champ de bataille sous le co	•
propriétaire.	
	2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/4

Rilsa Rael, caïd	{3}{U}{B}
Créature légendaire : humain et gredi	in U
Contact mortel	
Quand Rilsa Rael, caïd arrive sur le c	hamp de bataille,
vous prenez I'initiative.	
À chaque fois que vous attaquez, une	
ciblée acquiert le contact mortel jusqu	
tour. Si vous avez terminé un donjon, aussi +5/+0 et acquiert l'initiativ	
jusqu'à la fin du tour.	ve et la menace
jaoquaooo,a ia iiii aa toai.	
	2/5







Rituel

R
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sapience naturaliste	{1}{G}		Trois visites	{1}{G}
Rituel	U		Rituel	U
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de			Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt,	
mettez cette carte sur le champ de bataille, pu	is mélangez.		mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	
Maria tha Catharina @ Winauda af tha Canat				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		•		

Sapience naturaliste	{1}{G}
Rituel	U
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d mettez cette carte sur le champ de bataille, pu	

Zénith de Vertsoleil {	X}{G}
Rituel Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créatur verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque c son propriétaire.	,

Zénith de Vertsoleil {X}{	(G)	Bassin d'élevage
Rituel	R	Terrain : forêt et île
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.		Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Fin prismatique {X}{	W}	Bassin réfléchissant
		

Fin prismatique {X}{W	}
Rituel l	J
Convergence ? Exilez un permanent non-terrain ciblé si sa valeur de mana est inférieure ou égale au nombre de	
couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bassin réfléchissant

Terrain

(T): Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée		Forêt
Terrain : plaine et île Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.		Terrain de base : forêt C
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	
		1
	Terrain de base : forêt C	١
	{G}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Forêt		Île
Terrain de base : forêt C		Terrain de base : île C
{G}		{U}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
magio are equitoring a research and obtain	,	magio allo occinoling o vizza do ol allo obtati

Grève inondée	
Terrain	R
{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	

Île	
Terrain de base : île {U}	С
{0}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)









	Jardin du temple		arais	
	Terrain : forêt et plaine Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.		errain de base : marai	s C
_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	agic the Gathering © Wiza	ards of the Coast
	Lande venteuse		arais	

Terrain

(T), payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : 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

Marais		Passage de Flottebranche
Terrain de base : marais C		Terrain R
{B}		{T}: Ajoutez {G}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	\	
Mesa aride		Passage de Hisseclair

_		_
	Mesa aride	
	Terrain R	
	{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

<i></i>	
Passage de Hisseclair	
Terrain	R
{T} : Ajoutez {W}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Passage de Noirepercée		Plaine
Terrain R (T): Ajoutez (B).		Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;lt;center>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Tunnécorce	
Terrain	R
{T}: Ajoutez {G}.	

Plaine	
Terrain de base : plaine C	1
<center>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"&</center>	
Manic 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> p;amp;amp;gt;	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	Reliquaire impie
Terrain de base : plaine <center><img "&<="" align="graph/manas/bigW.jpg" td="" width="65"/><td>Terrain : plaine et marais R Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.</td></center>	Terrain : plaine et marais R Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.
Maria di Caldaria Caldaria	Maria de Carlos
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaines marécageuses	Temple de la fausse divinité

Terrain

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain

{T}: Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Tarahasa huwaisat)	Town the Bellinesine
Tombeau luxuriant		Tour du Reliquaire
Terrain : marais et forêt Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.		Terrain Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main. {T} : Ajoutez {C}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Tour de commandement		Vue prismatique
Terrain C {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.		Terrain (T), pay 1 point de vie, sacrifiez la Vue prismatique : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire	{1}		Jambières d'éclair	{2}
Artefact	U		Artefact : équipement	U
{T}: Ajoutez {C}{C}.			La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne pe	ut
			pas être la cible de sorts ou de capacités.) Équipement {0}	
			Equipement (o)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cachet d'ésotérisme	{2}
Artefact	
	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	

Lanterne chromatique	{3}
Artefact	R
Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »	
T): Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lotus joailler	{0}	Talisman de curiosité	{2}
Artefact	М	Artefact	U
{T}, sacrifiez le Lotus joailler : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez c mana que pour lancer votre commandant.		 T): Ajoutez {C}. T): Ajoutez {G} ou {U}. Le Talisman de curiosité vous inflige 1 blessure. 	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Panharmonicus	{4}
Artefact	R
Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un	
artefact ou d'une créature provoque le	
déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capac	itá
se déclenche une fois de plus.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	{2}
Artefact	U
TT: Ajoutez (C). (T): Ajoutez (U) ou (B). Le Talisman de dominance vous inflige 1 blessure.	

l alisman de hièrarchie	{2}
Artefact	U
{T} : Ajoutez {C}.	0
{T}: Ajoutez {V}.{T}: Ajoutez {W} ou {B}. Le Talisman de hiérarchie vous inflige 1 blessure.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

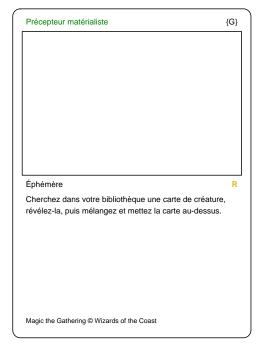
,	Talisman de résistance	{2}
	Artefact	U
	{T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {B} ou {G}. Le Talisman de résistance vous inflige 1 blessure.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

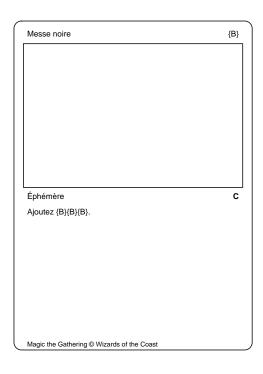
L'éternelle Vagabonde	{4}{W}{W}
Planeswalker légendaire	R
Pas plus d'une créature ne peut attaquer L'éternelle Vagabonde à chaque combat.	
{+1}: Exilez jusqu'à une cible, artefact ou Renvoyez cette carte sur le champ de bataille so	
contrôle de son propriétaire au début de la proch de fin de ce joueur.	
{+0}: Créez un jeton de créature 2/2 blanche Sa avec la double initiative.	mouraï
avec la double initiative.	
{-4}: Pour chaque joueur, choisissez une créatu Magic the Gathering © Wizards of the Coast in the Controller Additional Production of the Coast in t	
qu'il contrôle qui ne sont pas choisies de d	

Aminatou, la façonneuse de destin	{W}{U}{B}
Planeswalker légendaire : Aminatou	М
{+1}: Piochez une carte, puis mettez une carte de main au-dessus de votre bibliothèque.	votre
{-1}: Exilez un autre permanent ciblé que vous po puis renvoyez-le sur le champ de bataille sous vot contrôle.	
{-6} : Choisissez gauche ou droite. Chaque joueur le contrôle de tous les permanents non-terrain aut	
qu'Aminatou, la façonneuse de destin contr	ôlés par
le joueur suivant dans la direction choisie.	3/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Afrinatou, la laconneuse de destin peut être votre	

commandant.

Venser le Séjourneur	{3}{W}{U}
Planeswalker légendaire : Venser	M
{+2} : Exilez un permanent ciblé que vous	•••
Renvoyez-le sur le champ de bataille sous au début de la prochaine étape de fin.	•
{-1}: Les créatures ne peuvent pas bloque	er ce tour-ci.
{-8}: Vous gagnez un emblème avec « À vous lancez un sort, exilez un permanent (
	3/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/





Éphémère

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Si c'est un esprit, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges	{U}		Changenuage {	W}
Éphémère			Éphémère	
Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ord de votre choix.			Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Torsion temporelle de Téfeiri	{1}{U}
	4	
	Éphémère	С
	Exilez un permanent ciblé que vous contrôlez. Renvicette carte sur le champ de bataille sous le contrôle propriétaire au début de la prochaine étape de fin. S arrive sur le champ de bataille comme une créature, arrive avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur e	de son i elle elle
	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Éphémérer		{W}
Éphémère		С
Exilez la créature ciblée or renvoyez-la sur le champ son propriétaire.		
Rebond (Si vous lancez		
au moment où il se résou entretien, vous pouvez la		•
sans payer son coût de n	ana.)	

Interlude inquiétant	{2}{W}		Préceptrice éclairée	{W}
Éphémère	R		Éphémère	U
Exilez n'importe quel nombre de créatures cit que vous contrôlez. Renvoyez ces cartes sur le char bataille sous le contrôle de leur propriétaire au débu prochaine étape de fin.	mp de		Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, re mélangez et mettez cette carte au dessus.	śvélez-la, puis
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Portail du justicier	{1}{W
Éphémère	(
Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis	
renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le	
contrôle de son propriétaire. Elle acquiert I'init jusqu'à la fin du tour.	iative
juoqua, 1000, a la lill du tout.	

Retour au pays	{W}
Éphémère	U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.	
·	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vacillement du destin {1	}{W}		Appel d'Éladämri	{G}{W}
Éphémère	С		Éphémère	R
Exilez une cible, créature ou enchantement, puis			Cherchez dans votre bibliothèque une carte d	
renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.			révélez cette carte, mettez-la dans votre main mélangez.	ı, puis
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Appel d'Éladämri	{G}{W	
Éphémère	F	
Cherchez dans votre bibliothèque une orévélez cette carte, mettez-la dans votre mélangez.		
révélez cette carte, mettez-la dans votr		
révélez cette carte, mettez-la dans votr		

Déni décisif	{G}{U}
Éphémère Choisissez I'un? ? Une créature ciblée que vous ocréature ciblée que vous ne cont un nombre de blessures égal à s? Contrecarrez un sort non-créat contrôleur ne paie {3}.	rôlez pas. (Chacune inflige a force à I'autre.)
Magic the Gathering ® Wizards of the C	

Spirale de croissance {G}	<u>{U}</u>	Reboisement des régions reculées {3}{G}
Éphémère	c	Enchantement U
Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.		Au début de votre étape de fin, dégagez tous les terrains que vous contrôlez.
bataille une carte de terrain de votre main.		que vous controlez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Étendue de I'utopie	(G)	Végétation luxuriante {G}

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

Propagande	{2}{U}	Emprisonnement par les lignes ley {5}{V	W}
Enchantement	U	Enchantement	M
Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créatu contrôle qui vous attaque.		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.	ue
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Vertu de savoir	
Enchantement	N
Si l'arrivée sur le champ de bataille d'u permanent provoque le déclenchement d'une	
capacité déclenchée d'un permanent que vou	S
contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de pl	
contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de pl	
contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de pl	
contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de pl	