Bello, barde des ronces	{1}{R}{G}	Baloths déchaînés	{4}{G}{G}
Créature légendaire : raton-laveur et bard	le M	Créature : bête	R
Pendant votre tour, chaque artefact non-échaque enchantement non-Aura que vous une valeur de mana supérieure ou égale créature 4/4 Élémental en plus de ses au l8#039;indestructible, la célérité, et « À cl cette créature inflige des blessures de corpiochez une carte. »	s contrôlez avec à 4 est une tres types, et a haque fois que	Piétinement Toucheterre — À chaque fois qui vous contrôlez arrive, créez un je Bête.	
	3/3		6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the C	coast
<u> </u>	·	<u> </u>	·

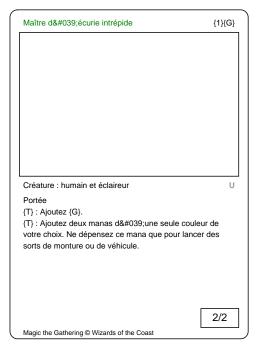
Ancêtre de la tribu Sakura	{1}{G}
Créature : Snake Shaman	С
Sacrifiez I'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherci	
dans votre bibliothèque une carte de terrain de base mettez cette carte sur le champ de bataille engagée	
mélangez.	,,,
F	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

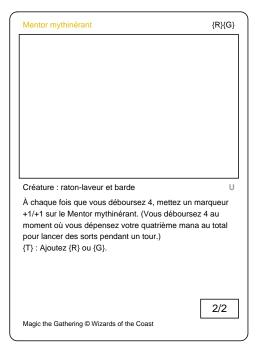
Cobra de lotus	{1}{G}
Créature : serpent	R
Toucheterre? À chaque fois qu'un ter le champ de bataille sous votre contrôle, ajor de la couleur de votre choix.	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

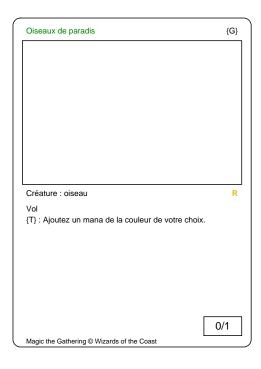
Éclaireur de sentier {1}{	[G}	Griffeboyaux, terreur de Qal Sisma {3}{G}
Créature : raton-laveur et éclaireur	R	Créature légendaire : ours R
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. À chaque fois que vous déboursez 8, renvoyez jusqu'à une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main. (Vous déboursez 8 au momen où vous dépensez votre huitième mana au total pour lanc des sorts pendant un tour.)	nt	Les sorts de créature de foce supérieure ou égale à 4 que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer. À chaque fois que Griffeboyaux, terreur de Qal Sisma attaque, chaque créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu' à la fin du tour.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar	{G}
Créature : elfe et druide	С
{T}: Ajoutez {G}.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	{4}{G}{G}
éature légendaire : esprit	R
rtée	
chaque fois qu'un autre permanent a	
amp de bataille sous votre contrôle, s s été mis sur le champ de bataille par cette	
us pouvez mettre sur le champ de bataille :	
rmanent avec un coût converti de mana inf	
puis votre main.	•
rtenariat (Vous pouvez avoir deux commar ux ont le partenariat.)	ndants si les







_	Cherchauloin	{1}{G}
	Rituel	С
	Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plain d&,#039;île, de marais ou de montagne, mettez- le champ de bataille engagée, puis mélangez.	
	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Culture	{2}{G}			Portée du kodama {2	{G}
Rituel	С		'	Rituel : arcane	С
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu� cartes de terrain de base, révélez ces cartes, me une sur le champ de bataille engagée et l&# dans votre main, puis mélangez.</td><td>ettez-en</td><td></td><td></td><td>Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre da votre main, puis mélangez.</td><td></td></tr><tr><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td></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><td></td></tr><tr><td>Explorer</td><td>{1}{G}</td><td></td><td></td><td>Portée du kodama {2</td><td>}{G}</td></tr><tr><td></td><td></td><td>1</td><td>1 .</td><td></td><td></td></tr></tbody></table>					

Explorer		{1}{G}
Rituel		С
Vous pou Piochez u	vez jouer un terrain supplémentaire ce tour- une carte.	·ci.
Magic the C	Gathering © Wizards of the Coast	

Portée du kodama	{2}{G}
Rituel: arcane	С
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à det cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez une sur le champ de bataille engagée et l'autivotre main, puis mélangez.	z-en
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Végétation explosive	(3){G}		Étoile d'extinction	{5}{R}{R}
Rituel	U		Rituel	M
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.			Détruisez un terrain ciblé. L'Étoile d& inflige 20 blessures à chaque créature et à d planeswalker.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Acte blasphématoire	{8}{R}
Title blackfromatoire	(0)(11)
Rituel	F
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pou	r chaque créature
sur le champ de bataille. L'Acte blasphématoire inflige	o 13 blossuros à
chaque créature.	e 13 biessures a
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	
Supposition au hasard	{R}{R}
Rituel	С
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte. Piochez deux cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Décimation {	2}{R}{G}	Caverne oubliée
Rituel Détruisez un artefact ciblé, une créature ciblée, un enchantement ciblé et un terrain ciblé. (Vous ne pou pas lancer ce sort à moins que vous n'ayez d'choix légaux pour toutes ses cibles.)		Terrain C La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée. {T): Ajoutez {R}. Recyclage {R} ({R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
		Out to use of the
Bosquet des brûlesaules	1	Cité d':airain

Bosquet des brûlesaules
Terrain M
{T}: Ajoutez {C}.
T}: Ajoutez {R} ou {G}. Chaque adversaire gagne 1 point de vie.
de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

,
Cité d'airain
Terrain R
À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée,
elle vous inflige 1 blessure.
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairière de scories	Forêt
Terrain : montagne et forêt R	Terrain de base : forêt C
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.	(G)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Étendues sauvages en évolution	Forêt

Étendues sauvages en évolution
Terrain C
renam
{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

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

Forêt de Karpluse	
Terrain	R
{T}: Ajoutez {C}.	K
{T} : Ajoutez {R} ou {G}. Ce terrain vous inflige	1 blessure.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Gorge de Lignecuivre		
Terrain	R	
La Gorge de Lignecuivre arrive sur le champ de bataille		
engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.		
{T}: Ajoutez {R} ou {G}.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		ل

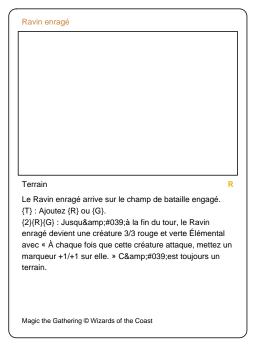
	_	
Halliers protégés		Immensité terramorphe
Terrain: montagne et forêt Ce terrain arrive engagé. Recyclage {2}		Terrain (T), sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Halliers tranquilles		Mont enraciné
Terrain C Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés. {T}: Ajoutez {G}. Recyclage {G} ({G}), défaussez-vous de cette carte :		Terrain R Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt. {T}: Ajoutez {R} ou {G}.
Piochez une carte.)		

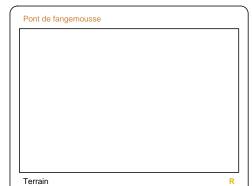
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& 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	Montagne
Terrain de base : montagne C & Amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center>& amp;amp;amp;lt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;quot; align=& amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;amp;quot; src=& amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;quot;& amp;quot;& amp;amp;amp;quot;amp;amp;amp;quot;amp;amp;amp;quot;amp;amp;amp;qt;amp;amp;amp;qt;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Piste du gibier
Terrain de base : montagne C	Terrain R
<center></center>	

Piste du gibier
Terrain R
Au moment où la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de forêt de votre main. Si vous ne le faites pas, la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez {R} ou {G}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

(G), (T): Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

{T}: Ajoutez {R} ou {G}.

Temple de la fausse divinité	Territoire des Gruul
Terrain (T): Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.	Terrain C Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. {T}: Ajoutez {R}{G}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Terrain de prédilection	Tour de commandement
Terrain : montagne et forêt R Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.	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

Tour du Reliquaire	Verger exotique
Terrain U	Terrain R
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre	{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix
main. {T} : Ajoutez {C}.	qu'un terrain que votre adversaire contrôle pourrait produire.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Vallée de Moussefeu	Voie de I'Ascendance

Terrain R
{1}, {T} : Ajoutez {R}{G}.

Voie de I'Ascendance

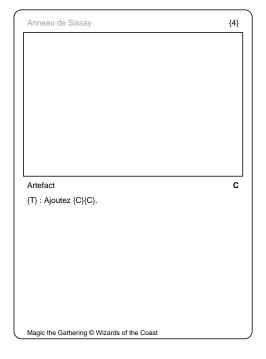
Terrain

C

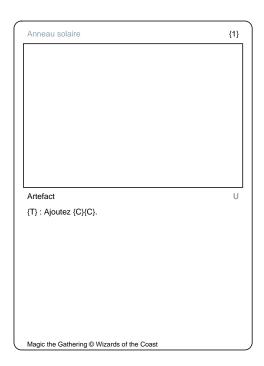
La Voie de I'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

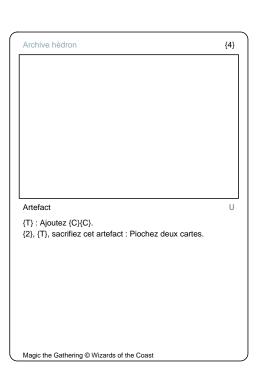
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de I'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast









Boguet de contrebandier	{4}		Cachet d'ésotérisme	{2}
Artefact : véhicule	R		Artefact	С
Cachette 4 (Quand cet artefact arrive sur le champ de			{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de	
bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le			l'identité couleur de votre commandant.	
reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre				
aléatoire.)				
À chaque fois que le Boguet de contrebandier inflige de blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer l				
carte exilée sans payer son coût de mana. Si vous faite				
ainsi, renvoyez le Boguet de contrebandier dans la ma				
son propriétaire.				
Pilotage 2	/5			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

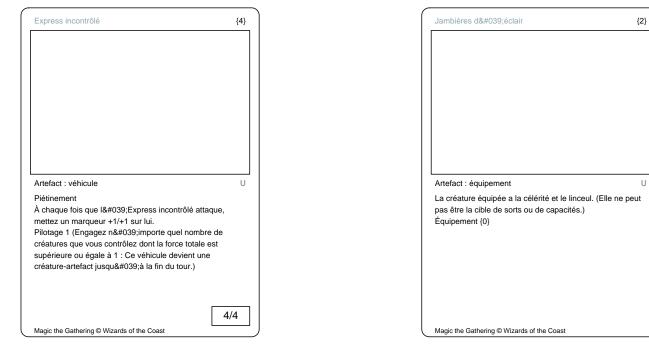
Bottes de piedagile	{2}
Artefact : équipement	U
La créature équipée a la défense talismanique et la	
célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de	
capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre	
contrôle.)	
Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que	
vous contrôlez. N'attachez I'équipement qu	е
lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Camion Goliath	{4}
Artefact : véhicule	U
Transport ? À chaque fois que le Camion Goliat	
mettez deux marqueurs +1/+1 sur une autre cré attaquante ciblée.	ature
Pilotage 2 (Engagez n'importe quel nomb créatures que vous contrôlez dont la force totale	
supérieure ou égale à 2 : Ce véhicule devient ur	
créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chantier de milons	{5}		Dynamo man	{4}
Artefact	R		Artefact	U
À chaque fois qu'un autre artefact non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouve payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cet artefact.	ez		{T}: Ajoutez {C}{C}{C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

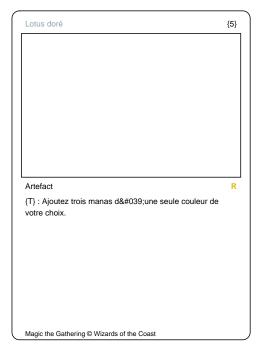
Disque de Nevinyrral	{4}
Artefact	R
Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.	
{1}, {T}: Détruisez tous les artefacts, toutes les créature	s et
tous les enchantements.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

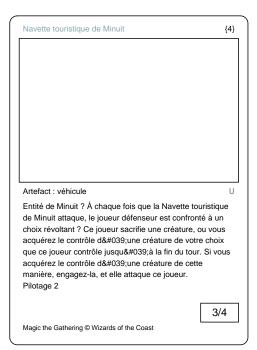
Escorteur Thunderhawk	{6}
Artefact : véhicule Vol Quand I'Escorteur Thunderhawk arr de bataille, créez deux jetons de créature 2 Astartes et Guerrier avec la vigilance. À chaque fois que I'Escorteur Thunc les créatures attaquantes que vous contrôl vol jusqu'à la fin du tour. Pilotage 2	2/2 blanche derhawk attaque,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	6/6

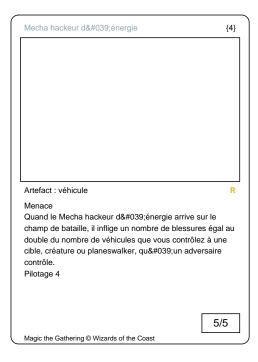


Hamstersphère roulante	{7}
Artefact : véhicule	R
La Hamstersphère roulante gagne +1/+1 pour ch hamster que vous contrôlez.	naque
À chaque fois que la Hamstersphère roulante at	
créez trois jetons de créature 1/1 rouge Hamster inflige X blessures à n'importe quelle cible	
nombre de hamsters que vous contrôlez. Pilotage 3	
-	
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	4/4

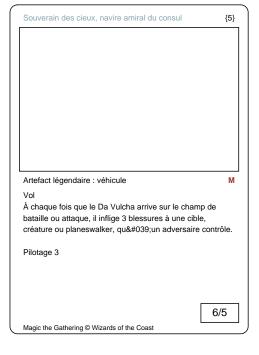
Lithoforce usée	{3}
Artefact	U
La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille en	gagée.
{T}: Ajoutez {C}{C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

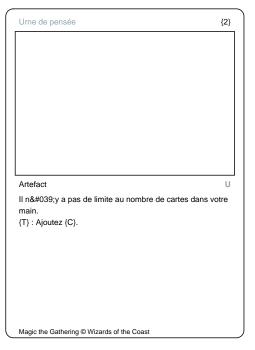


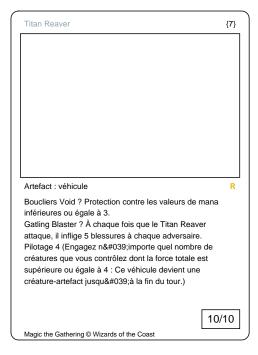




\subset	Plerre de I'esprit	{2}
	Artefact	U
	{T}: Ajoutez {C}.	
	{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une	•
	carte.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		,







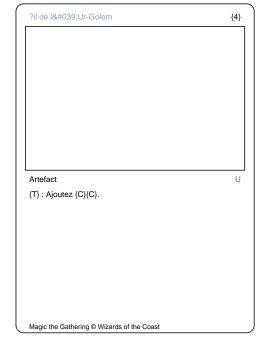
Vaisseau nautiloïde

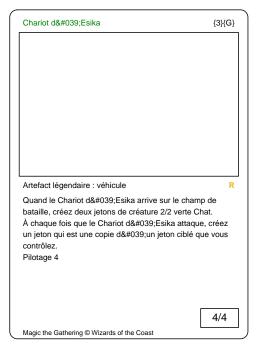
Artefact : véhicule

Vol

Quand le Vaisseau nautiloïde arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
À chaque fois que le Vaisseau nautiloïde inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature exilée par le Vaisseau nautiloïde.
Pilotage 3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Chariot d'Esika {3}{G}

Artefact légendaire : véhicule R

Quand le Chariot d'Esika arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 verte Chat.
À chaque fois que le Chariot d'Esika attaque, créez un jeton qui est une copie d'un jeton ciblé que vous contrôlez.
Pilotage 4

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Stock des trafiquants d'alcool

Artefact

Les terrains que vous contrôlez ont « {T} : Créez un jeton Trésor. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transporteur de magot	{3}{R}		Brouillard	(G)
Artefact : véhicule	R		Éphémère	С
Piétinement À chaque fois que le Transporteur de magot inflige de blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trése pour chaque artefact qu'il contrôle. Pilotage 3			Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient ê infligées ce tour-ci.	tre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Domri, anarchiste de Bolas	{1}{R}{G
Planeswalker légendaire : Domri	F
Les créatures que vous contrôlez gagn	ent +1/+0.
{+1} : Ajoutez {R} ou {G}. Les sorts de lancez ce tour-ci ne peuvent pas être c	
{-2} : Une créature ciblée que vous con une créature ciblée que vous ne contrô	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Brume obscurcissante	{2}{G}
Éphémère	R
Si vous contrôlez un commandant, voi sort sans payer son coût de mana.	us pouvez lancer ce
Prévenez toutes les blessures qui dev	
ce tour-ci par des créatures que vos a	dversaires contrôlent.

Hersage {2}	[G}		R	Réveiller la bête	{2}{G}
Éphémère	С		É	Éphémère	М
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain. Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deu cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.	ıx			Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un de créature 3/3 verte Bête.	jeton
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	N	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Intervention héroïque	{1}{G}
Éphémère	M
Les permanents que vous contrôlez acquièrent la	
talismanique et l'indestructible	
jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ouragan stellaire {X}	{R}{R}
Éphémère	R
L'Ouragan stellaire inflige X blessures à chaqu créature.	е
Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Pi	ochez
une carte.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Croissance surnaturelle $\{1\}\{G\}\{G\}\{G\}\{G\}$	Carnage des berserkers	(3){R}{R}
Enchantement R	Enchantement	R
Au début de chaque combat, doublez la force et	Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont la	
l'endurance de chaque créature que vous contrôlez	initiative.	
jusqu'à la fin du tour.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Ligne ley de force vitale {2}{G}G}	Ligne ley de combustion {	(2){R}{R}

Enchantement

R

Si la Ligne ley de force vitale est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Les sorts de créatures ne peuvent pas être contrecarrés.

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Enchantement

Si la Ligne ley de combustion est dans votre main de départ, vous pouvez ['avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
À chaque fois que vous et/ou au moins un permanent que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, la Ligne ley de combustion inflige 2 blessures à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de supplice	{2}{R}{R}
Enchantement	R
Si la Ligne ley de supplice est dans votre m	ain de départ,
vous pouvez I'avoir sur le champ de	bataille au
début de la partie.	منا مام بناء
Les joueurs ne peuvent pas gagner de poin Les blessures ne peuvent pas être prévenu	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Talent de I'alchimiste	{3}{R}
Enchantement : classe	R
(Acquérez le prochein piveau lerague voi	•

(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lance un rituel pour ajouter sa capacité.)

Quand le Talent de l'alchimiste arrive, créez deux jetons Trésor engagés.

{1}{R} : Niveau 2

Les trésors que vous contrôlez ont « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

{4}{R} : Niveau 3

À chaque fois que vous lancez un sort, si du mana

classe inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de ce sort à chaque adversaire.

Violence gratuite	{2}{R}{R}{R}
Enchantement	R
Si une créature que vous contrôlez dev	ait infliger des
blessures à un permanent ou à un joue	
place le double de ces blessures à ce p joueur.	ermanent ou à ce
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	