



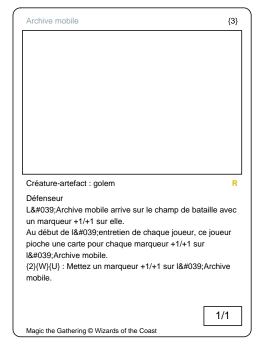
Atraxa, voix des praetors

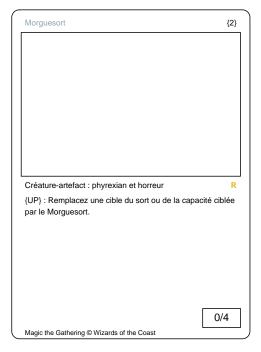
(G){W}{U}{B}

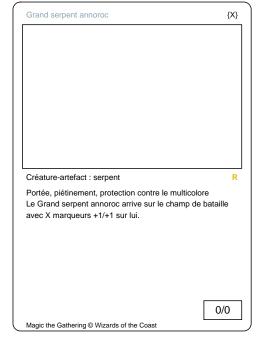
Créature légendaire : phyrexian et ange et horreur

Vol, vigilance, contact mortel, lien de vie
Au début de votre étape de fin, proliférez.

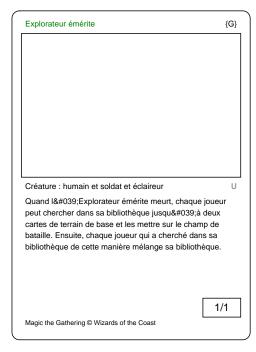
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

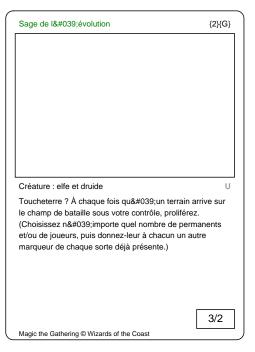


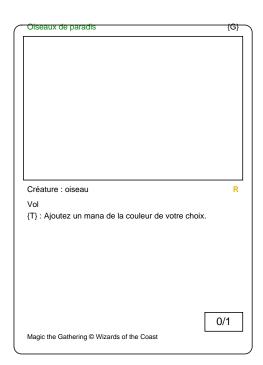




Conteur de Boisc?ur	{1}{G}{G}
Créature : sylvin	R
À chaque fois qu'un joueur la non-créature, chacun des adversair piocher une carte.	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	st







Canaliseuse de flux	{2}{U}
Créature : humain et sorcier	U
À chaque fois que vous lancez un sort non-cré proliférez. (Choisissez n'importe quel nu permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leu autre marqueur de chaque sorte déjà présente	ombre de r à chacun un
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Colipervier	{1}{U}
Créature : phyrexian et oiseau et horreur	U
Vol	
À chaque fois que cette créature inflige des bless combat à un adversaire, proliférez.	sures de
	1/1

Tekuthal, Dominus des enquêtes	{2}{U}{U}
Créature légendaire : phyrexian et horreur	M
Vol	
Si vous deviez proliférer, proliférez deux fo	ois à la place.
{1}{PU}{PU}, retirez trois marqueurs parmi	les autres
artefacts, les créatures et les planeswalker	•
contrôlez : Mettez un marqueur & amp; quo (Les effets qui disent & amp; quot; détruisez	•
détruisent pas ce permanent. Une créature	
ne peut pas être détruite par des blessures	
Tekuthal. ({PU} peut être payé au choix av	rec {U} ou 2
points de vie.)	3/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Kami du croissant de lune	{U}{U}
Créature légendaire : esprit	R
Au début de l'étape de pioche de chaque jou joueur pioche une carte supplémentaire.	ieur, ce
	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Apparition reconnaissante	{1}{W}
Créature : esprit Vol	U
voi À chaque fois que l'Apparition reconn	aissante inflige
des blessures de combat à un joueur ou à u	
proliférez. (Choisissez n'importe quel permanents et/ou de joueurs, puis donnez-le	
autre marqueur de chaque sorte déjà préser	nte.)
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1
magic and camoning a rinzardo of the count	

Avoquiste d'Orzhov	{2}{W}	Nils, argousin de la discipline	{2}{W
Créature : humain et conseiller	U	Créature légendaire : humain et clerc	F
Au début de votre entretien, chaque joueur peut r deux marqueurs +1/+1 sur une créature qu& contrôle. Si un joueur fait ainsi, les créatures que contrôlent ne peuvent pas vous attaquer ou attaq planeswalkers que vous contrôlez jusqu' à prochain tour.	;il ce joueur uer des	Au début de votre étape de fin, pour chaque joueur un marqueur +1/+1 sur jusqu'à une créature que ce joueur contrôle. Chaque créature avec au moins un marqueur sur e peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalk vous contrôlez à moins que son contrôleur ne paie étant le nombre de marqueurs sur cette créature.	ciblée elle ne cers que
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	1/4	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	2/2

Flumph	{1}{W}
Créature : méduse	R
Défenseur, vol	
À chaque fois que le Flumph subit o	
un adversaire ciblé piochez chacun	une carte.
	0/4
	0/4

Atraxa, grande unificatrice	{3}{G}{W}{U}{B}
Créature légendaire : phyrexian et a	ange M
Vol, vigilance, contact mortel, lien de Quand Atraxa, grande unificatrice a bataille, révélez les dix cartes du de bibliothèque. Pour chaque type de ce mettre dans votre main une carte de cartes révélées. Mettez le reste aubibliothèque dans un ordre aléatoire créature, enchantement, éphémère, et rituel sont des types de carte.)	rrive sur le champ de ssus de votre carte, vous pouvez e ce type parmi les dessous de votre e. (Artefact, bataille,
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	7/7

 $\{2\}\{W\}$

Breena, la démagogue	{1}{W}{B}	Gluntch, le dispensateur	{1}{G}{W}
Créature légendaire : oiseau et psychagogue	e M	Créature légendaire : méduse	R
Vol À chaque fois qu'un joueur attaque un adversaires, si cet adversaire a plus de point qu'un autre de vos adversaires, ce jou pioche une carte et vous mettez deux marqu une créature que vous contrôlez.	n de vos ts de vie ueur attaquant	Vol Au début de votre étape de fin, chois deux marqueurs +1/+1 sur une créat contrôle. Choisissez un deuxième jou pioche une carte. Puis choisissez un qu'il crée deux jetons Trésor.	issez un joueur. II met ure qu'il ueur pour qu'il
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	1/3	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/5

Edric, maître espion de Trest	{1}{G}{U}
Créature légendaire : elfe et gredin	R
À chaque fois qu'une créature in de combat à l'un de vos adversa	
peut piocher une carte.	an 00, 0011 00111 010 a.
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Kwain, factotum itinérant	{W}{U}
Créature légendaire : lapin et sorcier	R
{T}: Chaque joueur peut piocher une of joueur qui a pioché une carte de cette point de vie.	
	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

M. Queue-de-Renard	{2}{G}{W}{U}
0///	
Créature légendaire : renard et gre	din M
Lien de vie À chaque fois que M. Queue-de-Re une nombre de cartes égal au nom main du joueur défenseur moins le votre main. Si vous n'avez p de cette manière, vous pouvez met bataille une carte de créature depu	bre de cartes dans la nombre de cartes dans las pioché de cette carte ttre sur le champ de
	3/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	

Phelddagrif farfelu	{1}{G}{W}{U}
Créature : phelddagrif	R
{G}: Le Phelddagrif farfelu gagne du tour. L'adversaire ciblé 1/1 verte Hippopotame.	
{W}: Le Phelddagrif farfelu acquie	ert la protection contre le
noir et contre le rouge jusqu	
L'adversaire ciblé gagne 2	•
{U}: Le Phelddagrif farfelu acquie fin du tour. L'adversaire cit	
iii da todi. Lanooo,aaversaire oii	no pour piooner une carte.
	4/4
Magic the Gathering @ Wizards of the C	roact

Mage des grands fonds	{2}{G}{U}
Créature : humain et sorcier	R
Évolution (À chaque fois qu'une créature	arrive sur
le champ de bataille sous votre contrôle, si sa fo	
endurance est supérieur à celle de cette créatur	e, mettez
un marqueur +1+/1 sur cette créature.) À chaque fois qu'un marqueur +1/+1 est	mie eur la
Mage des grands fonds, vous pouvez piocher u	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Selvala, exploratrice sur le retour	{1}{G}{W}
Créature légendaire : elfe et éclaireur	R
Pourparler ? {T}: Chaque joueur révèle la car de sa bibliothèque. Pour chaque carte non-te de cette manière, ajoutez {G} et gagnez 1 poi Chaque joueur pioche ensuite une carte.	rrain révélée
	2/4

Cherchauloin	{1}{G}		Croissance luxuriante	{1}{G}
Rituel	С		Rituel	С
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de pla			Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain	
d'île, de marais ou de montagne, mette le champ de bataille engagée, puis mélangez.	ez-la sur		base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, pu mélangez.	ilS
3.3,			3.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Conseil du praetor	{5}{G}{G}{G}	Sapience
Rituel	М	Rituel
Renvoyez toutes les cartes de votr main. Exilez le Conseil du praetor. de limite au nombre de cartes dan restant de la partie.	Vous n'avez plus	Cherchez mettez cei
Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast	Magic the G

Sapience naturaliste	{1}{G}	Approche du Second Soleil	{6}{W}
Rituel	U	Rituel	R
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de formettez cette carte sur le champ de bataille, puis r		Si ce sort a été lancé depuis votre main et que vous lancé un autre sort appelé Approche du Second Sole pendant cette partie, vous gagnez la partie. Sinon, m I'Approche du Second Soleil dans la bibliothèc son propriétaire en septième position à partir du dess vous gagnez 7 points de vie.	eil nettez que de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Voyage collectif	{0
Rituel	
Union des forces ? En commençant par joueur peut payer n'importe quelle Chaque joueur cherche dans sa biblioth. X cartes de terrains de base, X étant la c mana payée de cette manière, les met s bataille engagées et mélange ensuite.	vous, chaque e quantité de mana èque jusqu' quantité totale de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Invocation de chute stellaire {3}{V	V}{W}
Rituel Faites cadeau d'une carte (Vous pouvez promet un cadeau à un adversaire au moment où vous lancez sort. Si vous faites ainsi, il pioche une carte avant ses autres effets.) Détruisez toutes les créatures. Si le cadeau a été prom renvoyez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, carte de créature mise dans votre cimetière de cette manière.	ce
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jugement selon le Conseil {1}{W}{(W}	Bassin d'élevage
Rituel Volonté du conseil ? En commençant par vous, chaque joueur vote pour un permanent non-terrain que vous ne contrôlez pas. Exilez chaque permanent avec le plus de votes ou qui partage le plus de votes.	R	Terrain : forêt et île R 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
Jugement selon le Conseil {1)(W)(1)	w _}	Bastion de Karn

Rituel

Rough Volonté du conseil ? En commençant par vous, chaque joueur vote pour un permanent non-terrain que vous ne contrôlez pas. Exilez chaque permanent avec le plus de votes ou qui partage le plus de votes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion de Karn

Terrain

R

{T}: Ajoutez {C}.

{4}, {T}: Proliférez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion de Karn	Catacombes noyées
Terrain	Terrain R Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille
{4}, {T}: Proliférez.	engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un
	marais. {T}: Ajoutez {U} ou {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast
Bosquet de Solpétal	Cavernes de Koïlos

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine. $\label{eq:total} \{T\}: Ajoutez\ \{G\}\ ou\ \{W\}.$

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerisaie interdite	Cité d'airain
Terrain {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. À chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 incolore Esprit. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Terrain 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
Citadelle maritime	Étendues sauvages en évolution
Terrain U	Terrain C

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille

engagée. {T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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







Forêt		Île
Terrain de base : forêt C		Terrain de base : île C
(G)		{U}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire	
Terrain	R
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez	
une plaine ou une île. {T} : Ajoutez {W} ou {U}.	
{1}. Ajoutez {w} ou {O}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

_	Île	
l L		
	Terrain de base : île C	
	{U}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	ر

Île	
Terrain de base : île	
	С
(LD)	
{U}	

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

_			_
	Immensité terramorphe		
	Terrain	С	
	{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque	е	
	une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.		
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

	_	
Marais		Mikokoro, Centre de la mer
Terrain de base : marais C		Touris léasadaire
Terrain de base : marais C {B}		Terrain légendaire R {T}: Ajoutez {C}. {2}, {T}: Chaque joueur pioche une carte.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Marais		Palais onulent

Marais	
Terrain de base : marais	
{B}	
(=)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Palais opulent
Terrain U
Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé.
(T) - Aircriting (D) - (O) (LD)
{T}: Ajoutez {B}, {G} ou {U}.
Magic the Cathering © Wizards of the Coast

Plaine		Plaines marécageuses
Terrain de base : plaine & amp;amp;amp;lt;center> <img align="&" amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;<="" amp;amp;amp;quot;="" amp;amp;amp;quot;&="" amp;amp;amp;quot;65&="" amp;amp;amp;quot;center&="" amp;amp;amp;quot;graph="" bigw.jpg&="" manas="" src="&" td="" width="&"/> <td></td> <td>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.</td>		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		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine		Port de l'arrière-pays
Terrain de base : plaine C & Amp; Amp; Amp; Amp; Amp; Amp; Amp; Amp;		Terrain Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île. {T}: Ajoutez {G} ou {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
Tombe aquatique	Triome de Zagoth
Terrain : île 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.	Terrain marais et forêt et île R ({T}: Ajoutez {B}, {G} ou {U}.) Le Triome de Zagoth arrive sur le champ de bataille engagé. Recyclage {3}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

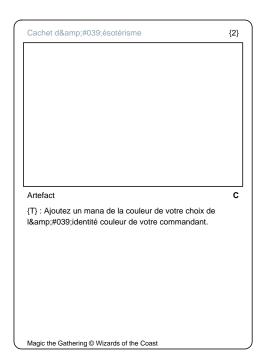
Verger exotique	Vue de la canopée
Terrain {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain que votre adversaire contrôle pourrait produire.	Terrain : forêt et plaine ({T} : Ajoutez {G} ou {W}.) La Vue de la canopée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Ville portuaire	Anneau réplicateur {3}

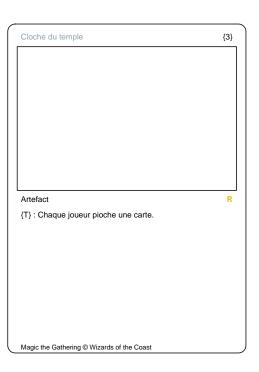
Ville portuaire	
Terrain R	٢
Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou	
d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville	
portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.	
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Artefact neigeux U
·
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Au début de votre entretien, mettez un marqueur « nuit »
sur I'Anneau réplicateur. Ensuite, s'il a au
moins huit marqueurs « nuit » sur lui, retirez-les tous et
créez huit jetons d'artefact neigeux incolores
appelés Anneau répliqué avec « {T} : Ajoutez un mana de
la couleur de votre choix. »
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Calice toujours ruisselant	{0}
Artefact	U
Multikick {2}	
Cet artefact arrive avec, sur lui, un marqueur	
"charge" pour chaque fois qu'il a été kické.	
T}: Ajoutez {C} pour chaque marqueur	
"charge" sur cet artefact.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





Contrat séduisant	{4}
Artefact	R
Au début de votre entretien, chaque adversaire peut cré un jeton Trésor. Pour chaque adversaire qui fait ainsi, vo créez un jeton Trésor.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cornucopée astrale	{X}{X}{X}
Artefact Cet artefact arrive avec X marqueurs & mp;quot;charge& mp;quot; sur lui. {T}: Choisissez une couleur. Ajoutez un man couleur pour chaque marqueur & mp;quot;charge& mp;quot; sur cet artefac	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Épée de Vérité et de Justice

Artefact : équipement

le blanc et le bleu.

Équipement {2}

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, puis proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un

autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{3}

Journal de Venser	{5}	Mine rugissante {2	}
			╛
Artefact Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans v	R	Artefact Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si	R
main.		la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte)
Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans votre main.	1	supplémentaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathering & Wizards of the Coast		magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Joyau convoité	{6}
Artefact	R
Quand le Joyau convoité arrive sur le champ de bataille piochez trois cartes.	,
{T}: Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.	
À chaque fois qu'au moins une créature qu'	;un
adversaire contrôle vous attaque et n'est pas bloquée, ce joueur pioche trois cartes et acquiert le	
contrôle du Joyau convoité. Dégagez-le.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Artefact

Le Pendentif de prospérité arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire de votre choix.

{2}, {T} : Piochez une carte, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main. Le propriétaire du Pendentif de prospérité pioche une carte, puis ce joueur peut mettre sur le champ de bataille une carte de terrain depuis sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{3}

Pendentif de prospérité

Planétaire mécanique de Ghirapur	{4}	Talisman griffe de souhait {1}
Artefact	R	Artefact
Chaque joueur peut jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de ses tours. Au début de l'entretien de chaque joueur, si ce joueur n'a aucune carte en main, ce joueur pio trois cartes.		Le Talisman griffe de souhait arrive sur le champ de bata avec, sur lui, trois marqueurs « souhait ». {1}, {T}, retirez un marqueur « souhait » du Talisman grif de souhait : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez-la dans votre main, puis mélangez. Un adversaire acquiert le contrôle du Talisman griffe de souhait. N'activez que pendant votre tour.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Relique de la Coalition {	3}
	_
7.110.1001	R
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.{T}: Mettez un marqueur « charge » sur la Relique de la	
Coalition.	
Au début de votre première phase principale, retirez tous	
les marqueurs « charge » de la Relique de la Coalition.	
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix pour chaque marqueur « charge » retiré de cette manière.	
marquour onargo romo do cono mariore.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Frappe souillée	{B}
L	Éphémère	
	Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'infection jusqu'à la fin du tour. (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forn de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)	ne
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Intervention héroïque {	}{G}		Rênes du pouvoir	{2}{U}{U}
Éphémère	М		Éphémère	R
Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défer talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.	ese		Dégagez toutes les créatures que vou les créatures que l'adversaire cet adversaire acquérez chacun le co créatures contrôlées par l'autre du tour. Ces créatures acquièrent la ce la fin du tour.	siblé contrôle. Vous et ntrôle de toutes les gjusqu'à la fin
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Position de Tyvar	{X}{G}
Éphémère	U
Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+ acquiert la défense talismanique et l'indestru jusqu'à la fin du tour. (Une créature avec la d talismanique et l'indestructible ne peut pas è cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Les blessures et les effets qui disent « d » ne le détruisent pas.)	ctible léfense tre la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sort bien mérité {3}{W} Éphémère Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures qui devraient être infligées à vous et aux planeswalkers que vous contrôlez par des sources que vous ne contrôlez pas. Si des blessures d'une source créature sont prévenues de cette manière, le Sort bien mérité inflige autant de blessures à cette créature. Si des blessures d'une source non-créature sont prévenues de cette manière, le Sort bien mérité inflige autant de blessures au contrôleur de cette source. Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie fantôme	2}{W}	Sacres de I'abondance {2	}{G}
Éphémère	R	Enchantement	R
Exilez chaque créature que vous contrôlez. Renvoyez		Au début de l'étape de pioche de chaque joueur,	се
créatures sur le champ de bataille sous le contrôle de propriétaires au début de la prochaine étape de fin.	leurs	joueur pioche une carte supplémentaire. Chaque joueur peut jouer un terrain supplémentaire	
F		pendant chacun de ses tours.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Maria da Calacia CMF and a Calacia	
		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Précepte de Karametra (3)(G)	G}
Enchantement	R
Flash À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, ce joueur ajoute un mana de n'importe	
quel type que ce terrain produisait.	

Surenchère de l'évolution	{1}{G}
Enchantement	U
Au début de votre entretien, mettez trois n sur une créature ciblée que vous contrôle: marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée dadversaire contrôle.	narqueurs +1/+1 z et trois

Précepte de Kruphix	{1}{U}{U}	Prison fantomale	{2}{W}
Enchantement Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout momer pourriez lancer un éphémère.) Au début de l'étape de pioche de chaque joueur pioche une carte supplémentaire.		Enchantement Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créatu contrôle qui vous attaque.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Propagande	{2}{U}	Sphère de sécurité	{4}{W}
			$\overline{}$

	Trêve précaire	{1}{W}		
	Enchantement : aura	R		
	Enchanter : adversaire			
	Au début de l'étape de fin de l'adversair			
enchanté, vous et ce joueur piochez chacun une ca				
	Quand vous attaquez l'adversaire enchanté ou planeswalker qu'il contrôle ou quand il vous at			
	ou qu'il attaque un planeswalker que vous con	•		
	sacrifiez la Trêve précaire.	ili Olez,		
	outimez la more protane.			
	Manic the Gathering © Wizards of the Coast			