Expérience Un	{G}	Е	Expérience Un	{G}
Créature : humain et limon			Créature : humain et limon	П
Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou sor endurance est supérieure à celle de cette créature, met un marqueur +1+/1 sur cette créature.) Retirez deux marqueurs +1/+1 de l'Expérience Un : Régénérez l'Expérience Un.	า	É c e u	Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou so endurance est supérieure à celle de cette créature, met un marqueur +1+/1 sur cette créature.) Retirez deux marqueurs +1/+1 de l'Expérience Un : Régénérez l'Expérience Un.	n
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/1	N	1. Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	/1

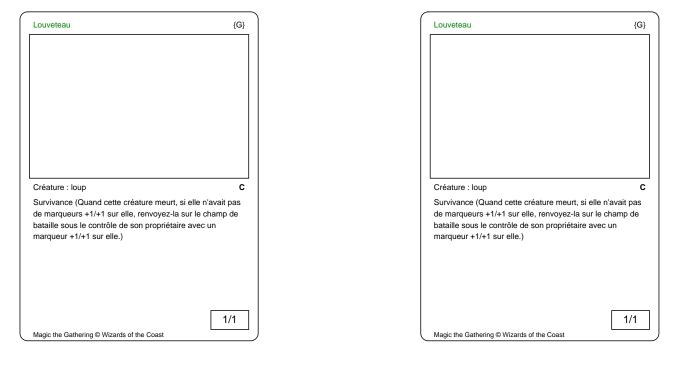
_		
	Expérience Un	{G}
	Créature : humain et limon	U
	Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou so	n
	endurance est supérieure à celle de cette créature, met un marqueur +1+/1 sur cette créature.)	tez
	Retirez deux marqueurs +1/+1 de l'Expérience Un :	
	Régénérez l'Expérience Un.	
	1.	/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	'

Expérience Un	{G}
Créature : humain et limon	U
Évolution (À chaque fois qu'une créa	
champ de bataille sous votre contrôl endurance est supérieure à celle de	
un marqueur +1+/1 sur cette créatur Retirez deux marqueurs +1/+1 de l'E	,
Régénérez l'Expérience Un.	experience on .
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	.,,,

Geist étrangleracine	{G}{G}	Geist étrangleracine {G}{G}
Créature : esprit	U	Créature : esprit U
Célérité Survivance (Quand cette créature meurt, de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la bataille sous le contrôle de son propriétair marqueur +1/+1 sur elle.)	sur le champ de	Célérité Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist étrangleracine	{G}{G}
Créatura : coprit	U
Créature : esprit Célérité	U
Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n	'avait pas
de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le c	
bataille sous le contrôle de son propriétaire avec	un
marqueur +1/+1 sur elle.)	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Louveteau	{G}
Créature : loup	С
Survivance (Quand cette créature de marqueurs +1/+1 sur elle, renvo bataille sous le contrôle de son pro marqueur +1/+1 sur elle.)	oyez-la sur le champ de
	1/1



Créature : loup C
Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

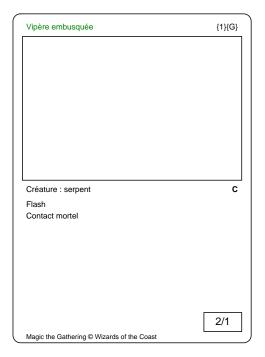
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

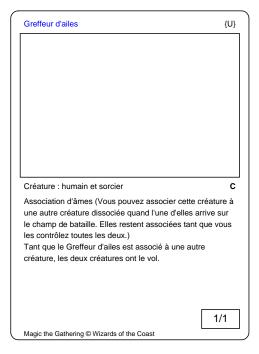
Vipère embusquée

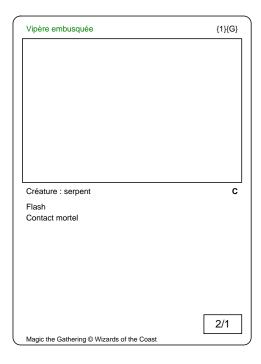
(1){G}

Créature : serpent
CFlash
Contact mortel

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Greffeur d'ailes	{U}
Créature : humain et sorcier	С
Association d'âmes (Vous pouvez associer cette	_
une autre créature dissociée quand l'une d'elles a	arrive sur
le champ de bataille. Elles restent associées tant les contrôlez toutes les deux.)	que vous
Tant que le Greffeur d'ailes est associé à une aut	re
créature, les deux créatures ont le vol.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	.,.

Raptor nuageoire	{U}	Rap	ptor nuageoire	{U}
Créature : oiseau et mutant		Cré	éature : oiseau et mutant	
Vol Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou so endurance est supérieur à celle de cette créature, met un marqueur +1+/1 sur cette créature.)		cha end	I olution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le amp de bataille sous votre contrôle, si sa force ou sor durance est supérieur à celle de cette créature, mette marqueur +1+/1 sur cette créature.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)/1	Mag	0/ gic the Gathering © Wizards of the Coast	′1

Raptor nuageoire	{U}
Créature : oiseau et mutant	С
Vol	
Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou soi	
endurance est supérieur à celle de cette créature, mette un marqueur +1+/1 sur cette créature.)	ez
_	
O,	/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Raptor nuageoire	{U}
Créature : oiseau et mutant	С
Vol	·
Évolution (À chaque fois qu'une créature arr	
champ de bataille sous votre contrôle, si sa endurance est supérieur à celle de cette cré	
un marqueur +1+/1 sur cette créature.)	
	0/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/1

Ghildmage de Zameck	{G}{U}	Ghildmage de Zameck {G}-	{U}
Créature : elfe et sorcier	U	Créature : elfe et sorcier	U
{G}{U}: Ce tour-ci, chaque créature que varrive sur le champ de bataille avec un m supplémentaire sur elle. {G}{U}, retirez un marqueur +1/+1 d'une o contrôlez: Piochez une carte.	arqueur +1/+1	{G}{U}: Ce tour-ci, chaque créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle. {G}{U}, retirez un marqueur +1/+1 d'une créature que vou contrôlez : Piochez une carte.	ıs
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2

Ghildmage de Zameck	{G}{U}
Créature : elfe et sorcier	U
{G}{U}: Ce tour-ci, chaque créature que vous	contrôlez
arrive sur le champ de bataille avec un marqu supplémentaire sur elle.	ueur +1/+1
{G}{U}, retirez un marqueur +1/+1 d'une créa	ture que vous
contrôlez : Piochez une carte.	·
	0.0
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	Bassin d'élevage
	Terrain : forêt et île
- 1	Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de pataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.
	Marie the Catherine @ William to a fill a Count
\ '	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage
Terrain: forêt et île Au moment où le Bassin d'élevage 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. Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Forêt
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	

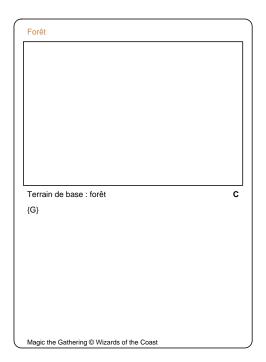




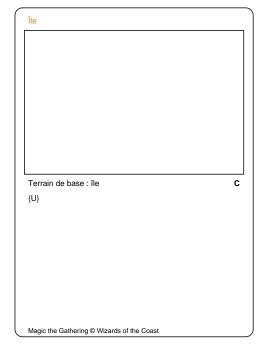


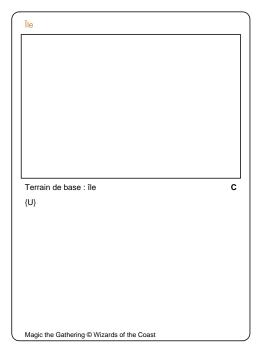
Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

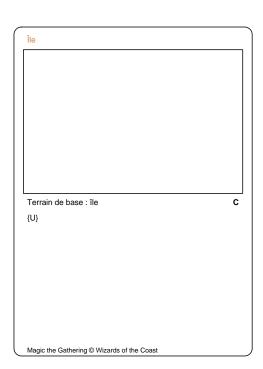
Forêt	
Terrain de base : forêt	С
Terrain de base : forêt {G}	С
	С
	С
	С
	С



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







Port de l'arrière-pays	
Terrain	R
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}.	
(1) . 7)Sale2 (3) Sa (3).	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Port de l'arrière-pays	Port de l'arrière-pays
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	Terrain R 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
Port de l'arrière-pays	Faim de la hurlemeute {G}

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une en

 $\{T\}$: Ajoutez $\{G\}$ ou $\{U\}$.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faim de la hurlemeute	{G}		Distraction fugace	{U}
Éphémère	С		Éphémère	С
Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée. <i>Morbidité</i> ? Mettez trois marqueurs +1/+′ sur cette créature à la place si une créature est morte ce tour-ci.			Une créature ciblée gagne -1/-0 jusqu'à la fin du tour. Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Faim de la hurlemeute	{G}
Éphémère	С
Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.	·
<i>Morbidité</i> ? Mettez trois marqueurs +	
sur cette créature à la place si une créature est morte tour-ci.	e ce

Distraction fugace	{U}
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne -1/-0 jusqu'à la fin du tour. Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

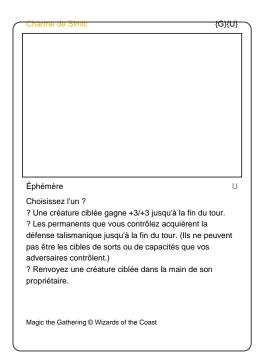
Distraction fugace	{U}		Hybridation rapide	{U}
Éphémère	С		Éphémère	U
Une créature ciblée gagne -1/-0 jusqu'à la fin du tour. Piochez une carte.			Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton	de
			créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.	
			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	magic are dathering a wizards of the codest	

Hybridation rapide	{U}
Éphémère	U
Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas ê régénérée. Le contrôleur de cette créature crée u créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.	

Hybridation rapide	{U}
Éphémère	U
Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeto créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Hybridation rapide	{U}
Éphémère	U
Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas êtr	
régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.	jeton de
creature 3/3 verte Grenoulle et Lezard.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme de Simic	{G}{U}
Éphémère	U
Choisissez l'un? ? Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du ? Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Ils ne pas être les cibles de sorts ou de capacités que vo adversaires contrôlent.) ? Renvoyez une créature ciblée dans la main de si propriétaire.	a peuvent s
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



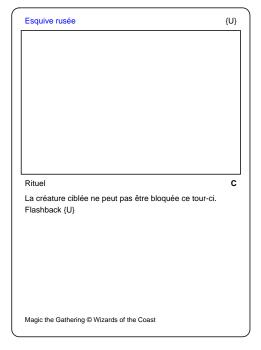
Charme de Simic	G}{U}
Éphémère	U
Choisissez l'un ?	
? Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tou ? Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Ils ne peur pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.) ? Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ranc?ur	{G}	Ranc?ur {	(G)
Enchantement : aura	U	Enchantement : aura	U
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement. Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.		Enchanter : créature La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement. Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

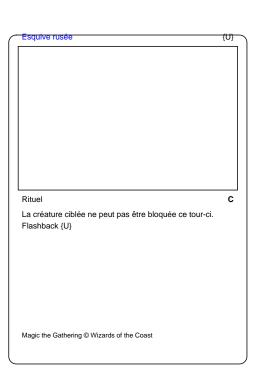
Ranc?ur	{0
Enchantement : aura	
Enchanter : créature	
La créature enchantée g	gagne +2/+0 et a le piétinement.
La créature enchantée g Quand la Ranc?ur est m champ de bataille, renvo	pagne +2/+0 et a le piétinement. nise dans un cimetière depuis le noyez la Ranc?ur dans la main de
La créature enchantée g Quand la Ranc?ur est m	ise dans un cimetière depuis le
La créature enchantée g Quand la Ranc?ur est m champ de bataille, renvo	ise dans un cimetière depuis le
La créature enchantée g Quand la Ranc?ur est m champ de bataille, renvo	ise dans un cimetière depuis le

Ranc?ur	{G}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement. Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

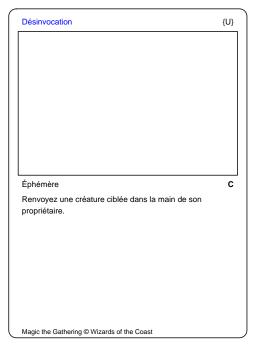
Esquive rusée	{U}
Rituel	С
La créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.	
Flashback {U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

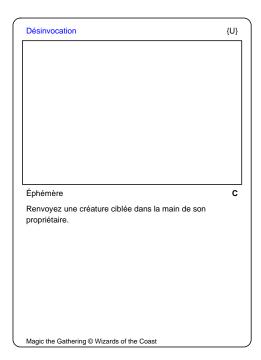


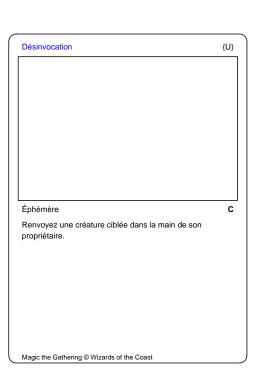




Désinvocation	{U}
Éphémère	
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son	-
propriétaire.	
•	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Peau de mizzium	{U}	Peau de n	izzium	{U}
Éphémère	С	Éphémère		С
Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +0/+1 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. Surcharge {1}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son text en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » pa chaque ».)		acquiert la Surcharge coût de su	ire ciblée que vous contrôlez gagne +0/+1 et défense talismanique jusqu'à la fin du tour. {1}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son rcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son text cant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the G	athering © Wizards of the Coast	

Peau de mizzium	{U}
Éphémère	c
acquiert la défense talisma Surcharge {1}{U} (Vous po coût de surcharge. Si vous	ous contrôlez gagne +0/+1 et anique jusqu'à la fin du tour. ouvez lancer ce sort pour son s faites ainsi, modifiez son texte occurrences de « ciblé(e) » par «
Magic the Gathering © Wizards	of the Coast

Adaptation forcée	-{G}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+7 la créature enchantée.	1 sur
la creature enchantee.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Adaptation forcée	{G}		Adaptation forcée {	G}
Enchantement : aura	С		Enchantement : aura	С
Enchanter : créature			Enchanter : créature	
Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 la créature enchantée.	sur		Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 si la créature enchantée.	זג
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		,		

Adaptation forcée	{G}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
Au début de votre entretien, mettez un marc la créature enchantée.	queur +1/+1 sur
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	