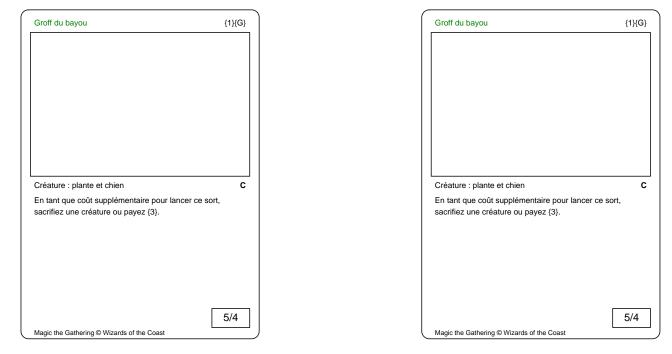
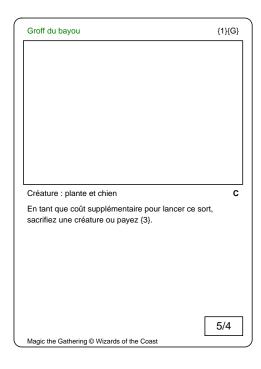


Colonie de scurrides	{1}{G}
Créature : écureuil	
Portée	
La Colonie de scurrides gagne +2/+2 tant que vous contrôlez au moins huit terrains.	
Г	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	212





Maître symétriste	{2}{G}{G}
Créature : rhinocéros et druide	U
Portée À chaque fois qu'une créature que vous force égale à son endurance attaque, e piétinement jusqu'à la fin du tour.	

Maître symétriste	{2}{G}{G}	Maître symétriste	{2}{G}{G}
Créature : rhinocéros et druide Portée À chaque fois qu'une créature que vous cor force égale à son endurance attaque, elle a piétinement jusqu'à la fin du tour.			réature que vous contrôlez avec une rance attaque, elle acquiert le
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4	Magic the Gathering © Wiza	4/4 ards of the Coast

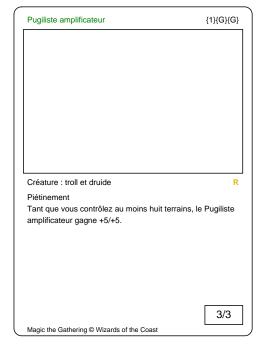
Maître symétriste	{2}{G}{G}
Créature : rhinocéros et druide	U
Portée À chaque fois qu'une créature que vous contrôle:	7 20/00 1100
force égale à son endurance attaque, elle acquie piétinement jusqu'à la fin du tour.	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

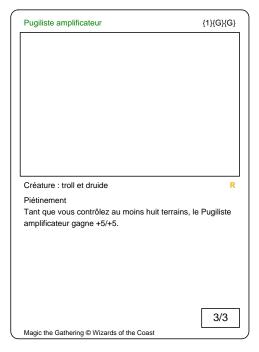
Professeur noueux	{2}{G}{G}
Créature : sylvin et druide	R
Piétinement	
Quand le Professeur noueux arrive sur le bataille, apprenez. (Vous pouvez révéler que vous possédez en dehors de la parti	une carte de leçon
votre main, ou vous défausser d'une carte.)	te pour piocher une

Professeur noueux	{2}{G}{G}	Professeur noueux	{2}{G}{G}
Créature : sylvin et druide	R	Créature : sylvin et druide	R
Piétinement Quand le Professeur noueux arrive sur le char bataille, apprenez. (Vous pouvez révéler une o que vous possédez en dehors de la partie et la votre main, ou vous défausser d'une carte pou carte.)	carte de leçon a mettre dans	Piétinement Quand le Professeur noueux arrive sur le champ de bataille, apprenez. (Vous pouvez révéler une carte que vous possédez en dehors de la partie et la mivotre main, ou vous défausser d'une carte pour picarte.)	e de leçon ettre dans
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/4	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/4

Professeur noueux	{2}{G}{G}
Créature : sylvin et druide	R
Piétinement Quand le Professeur noueux arrive sur le cha	mn de
bataille, apprenez. (Vous pouvez révéler une	•
que vous possédez en dehors de la partie et l	
votre main, ou vous défausser d'une carte pou carte.)	ır piocher une
carte.)	
	5/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/4
magio and damoning a mizardo of the obdot	

Pugiliste amplificateur	{1}{G}{G}
Créature : troll et druide	R
Piétinement Tant que vous contrôlez au moins hu amplificateur gagne +5/+5.	uit terrains, le Pugiliste
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coasi	





Pugiliste amplificateur

Créature : troll et druide

Piétinement

Tant que vous contrôlez au moins huit terrains, le Pugiliste amplificateur gagne +5/+5.

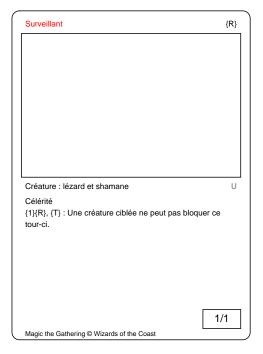
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

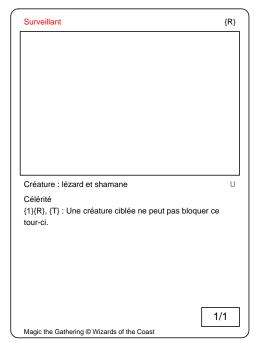
Surveillant

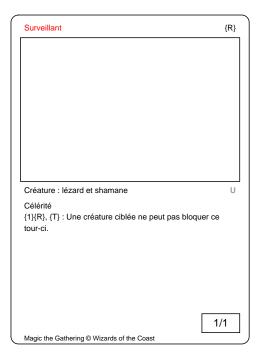
Créature : lézard et shamane

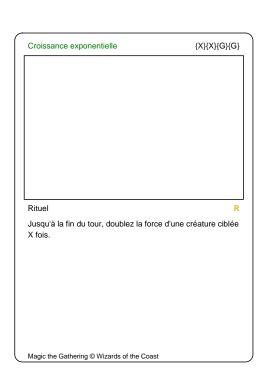
Célérité
{1}{R}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Croissance exponentielle {X}{X}{G}{G}		Vrilles voraces	{1}{G}
Rituel R		Rituel	U
Jusqu'à la fin du tour, doublez la force d'une créature ciblée X fois.		Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nomi de blessures égal à sa force à une cible, créature ou planeswalker, que vous ne contrôlez pas. Quand le permanent que vous ne contrôlez pas meurt ce tour-ci vous gagnez 2 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Croissance exponentielle	${X}{X}{G}{G}$
Rituel	R
Jusqu'à la fin du tour, doublez la fore	ce d'une créature ciblée
X fois.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	st

Vrilles vorace	es	{	1}{G}
Rituel			U
	•	ntrôlez inflige un nomb le cible, créature ou	re
	, que vous ne contrô		
		z pas meurt ce tour-ci,	
vous gagnez	2 points de vie.		

Vrilles voraces	{1}{G}		Crépitement de puissance	${X}{X}{X}{R}{R}$
Rituel	U		Rituel	М
Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un no de blessures égal à sa force à une cible, créature ou planeswalker, que vous ne contrôlez pas. Quand le permanent que vous ne contrôlez pas meurt ce tourvous gagnez 2 points de vie.			Ciblez jusqu'à X cibles. Le Crépitemen cinq fois X blessures à chacune d'elles	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Crépitement de puissance	{X}{X}{X}{R}{R
Rituel	IV
Ciblez jusqu'à X cibles. Le Crépiten	
cinq fois X blessures à chacune d'e	lles.

Crépitement de puissance

(X){X}{X}{R}{R}

M

Ciblez jusqu'à X cibles. Le Crépitement de puissance inflige cinq fois X blessures à chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée	Forêt enneigée
Terrain neigeux de base : forêt C	Terrain neigeux de base : forêt C
(G)	{G}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Forêt enneigée	Forêt enneigée

С

Terrain neigeux de base : forêt

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{G}

Forêt enneigée	Forêt enneigée
Terrain neigeux de base : forêt C	Terrain neigeux de base : forêt C
(G)	{G}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Forêt enneigée	Forêt enneigée

С

Terrain neigeux de base : forêt

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{G}

Forêt enneigée	Forêt enneigée
Terrain neigeux de base : forêt C	Terrain neigeux de base : forêt C
(G)	{G}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Forêt enneigée	Forêt enneigée

С

Terrain neigeux de base : forêt

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{G}

Montagne enneigée		Montagne enneigée
Terrain neigeux de base : montagne C		Terrain neigeux de base : montagne C
{R}		{R}
Maria and a second seco		Maria de Orde de Orde de Orde
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Mantagra associate) (Mantagas appaigés
Montagne enneigée		Montagne enneigée
Tomain nainann de base y martin are		Townia asirany da basa yang tang
Terrain neigeux de base : montagne C {R}		Terrain neigeux de base : montagne C {R}

Montagne enneigée		Montagne enneigée
Terrain neigeux de base : montagne C		Terrain neigeux de base : montagne C
{R}		{R}
Maria and a second seco		Maria de Orde de Orde de Orde
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Mantagra associate) (Mantagas appaigés
Montagne enneigée		Montagne enneigée
Tomain nainann de base y martin are		Townia asirany da basa yang tang
Terrain neigeux de base : montagne C {R}		Terrain neigeux de base : montagne C {R}

Montagne enneigée		Montagne enneigée
Terrain neigeux de base : montagne C		Terrain neigeux de base : montagne C
{R}		{R}
Maria and a second seco		Maria de Orde de Orde de Orde
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Mantagra associate) (Mantagas appaigés
Montagne enneigée		Montagne enneigée
Tomain nainann de base y martin are		Townia asirany da basa yang tang
Terrain neigeux de base : montagne C {R}		Terrain neigeux de base : montagne C {R}

Débat animé {	2}{R}		Débat animé	{2}{R}
Éphémère	С		Éphémère	С
Ce sort ne peut pas être contrecarré. (Ceci inclut la capacité de parade.) Le Débat animé inflige 4 blessures à une cible, créature planeswalker.	e ou		capacité de parade.)	e contrecarré. (Ceci inclut la 4 blessures à une cible, créature ou
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wiza	ards of the Coast

Débat animé	{2}{R}
phémère	С
Ce sort ne peut pas être contrecarré. (Ceci inclut la capacité de parade.) Le Débat animé inflige 4 blessures à une cible, créatul planeswalker.	re ou
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Débat animé	{2}{R}
Éphémère	С
Ce sort ne peut pas être contrecarré. (Ceci inclut la capacité de parade.) Le Débat animé inflige 4 blessures à une cible, créat planeswalker.	ure ou
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Brèche du confinement	{2}{G}	Conjuration de base	{1}{G}{G}
Rituel : leçon	U	Rituel : leçon	R
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement or valeur de mana est inférieure ou égale à 2, créez de créature 1/1 noire et verte Parasite avec « Qu créature meurt, vous gagnez 1 point de vie ».	un jeton	Regardez les six cartes du dessus d Vous pouvez révéler une carte de cr mettre dans votre main. Mettez le re votre bibliothèque dans un ordre alés points de vie.	éature parmi elles et la ste au-dessous de
Magic the Gathering [®] Wizards of the Coast			
iviagic the Gathering & Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coas	t

Conjuration de base (1)(G}{G}
Rituel : leçon	R
Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Vous gagne points de vie.	et la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Anatomie renforcée	{3}
Rituel : leçon	С
Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.	Elle
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{3}	Introduction à l'annihilation	{5}
		С
Life	pioche une carte.	
	Manic the Gathering @ Wizards of the Coast	
	magic the callioning of Mizardo of the ocali	
15)	Introduction à la prophétie	(3)
	C Elle	C Rituel : leçon Elle Exilez un permanent non-terrain ciblé. Son contrôleur

Introduction à l'annihilation	{5}
Rituel : leçon	
Exilez un permanent non-terrain ciblé. Son contrôleur pioche une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Introduction à la prophétie	{3}
Rituel : leçon	С
Regard 2, puis piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Introduction à la prophétie	{3}	Sciences environnementales {2}
Rituel : leçon	c	Rituel : leçon C
Regard 2, puis piochez une carte.		Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. Vous gagnez 2 points de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Sciences environnementales	{2}	Sortie des mascottes {7}

<u> </u>	Sciences environnementales	{2}
	Pitual : Jacon	
	Rituel : leçon	•
	Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélang	
	Vous gagnez 2 points de vie.	

Sortie des mascottes {7	7}
Rituel: leçon	M
Créez un jeton de créature 2/1 blanche et noire Encrelin avec le vol, un jeton de créature 3/2 rouge et blanche Espr et un jeton de créature 4/4 bleue et rouge Élémental.	rit
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sortie des mascottes	{7}
Rituel : leçon	М
Créez un jeton de créature 2/1 blanche et noire Encrelin	
avec le vol, un jeton de créature 3/2 rouge et blanche Es et un jeton de créature 4/4 bleue et rouge Élémental.	prit
et un jeton de creature 4/4 biede et rouge Elemental.	

Éclairer l'histoire	{2}{R}{R}
Rituel : leçon	R
Défaussez-vous de n'importe quel no	ombre de cartes, puis
piochez autant de cartes. Puis, s'il y	•
dans votre cimetière, créez un jeton et blanche Esprit.	de creature 3/2 rouge