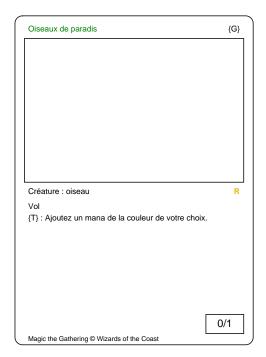


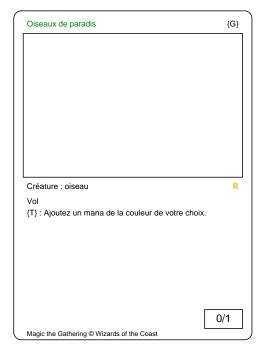
Noble hiérarche	{G}
Créature : humain et druide	R
Exaltation (À chaque fois qu'une créatur	
contrôlez attaque seule, cette créature ç la fin du tour.)	gagne +1/+1 jusqu'à
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.	
	0/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

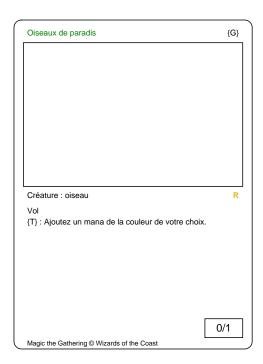
	{G}
Créature : humain et druide	R
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que contrôlez attaque seule, cette créature gagne la fin du tour.)	
{T}: Ajoutez {G}, {W} ou {U}.	

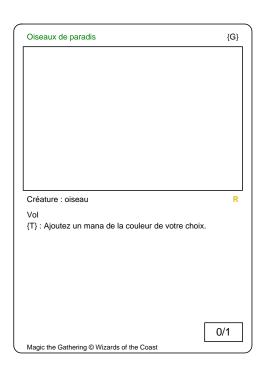
 $\{G\}$ 

0/1









Vagabond des pensées {4}{	U}	Vagabond des pensées	{4}{U}
Créature : élémental	U	Créature : élémental	U
Vol Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes. Évovation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son co d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)	ût	Vol Quand le Vagabond des pensées bataille, piochez deux cartes. Évovation {2}{U} (Vous pouvez lai d'évocation. Si vous faites ainsi, il arrive sur le champ de bataille.)	ncer ce sort pour son coût
2/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Co	2/2 past

	Vagabond des pensées	{4}{U}
	Créature : élémental	U
	Vol	
	Quand le Vagabond des pensées arrive sur le chambataille, piochez deux cartes.	ıp de
	Évovation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour s d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand	
	arrive sur le champ de bataille.)	
	_	
		2/2
l	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

<i>_</i>	
Coatl aux écailles de sapience	{1}{G}{U}
Créature : serpent	U
À chaque fois que vous piochez une carte marqueur +1/+1 sur le Coatl aux écailles c	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Coatl aux écailles de sapience	{1}{G}{U}	Coatl aux écailles de sapience	{1}{G}{U}
Créature : serpent	U	Créature : serpent	U
À chaque fois que vous piochez une carte,		À chaque fois que vous piochez une carte,	
marqueur +1/+1 sur le Coatl aux écailles de	e sapience.	marqueur +1/+1 sur le Coatl aux écailles de	a sapience.
	2/2		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		- "	

Coatl aux écailles de sapience	{1}{G}{U}
Créature : serpent	U
À chaque fois que vous piochez une carte, mette marqueur +1/+1 sur le Coatl aux écailles de sapie	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bassin réfléchissant	
Terrain	М
Terrain  {T}: Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un	
que vous contrôlez pourrait produire.	terrairi

Bassin réfléchissant	Bosquet éclatant
Terrain M	Terrain U
Terrain M  {T}: Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.	Terrain  Le Bosquet éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.  {†}: Ajoutez {G}.  {†}, retirez un marqueur « charge » du Bosquet éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Bassin réfléchissant	Bosquet éclatant

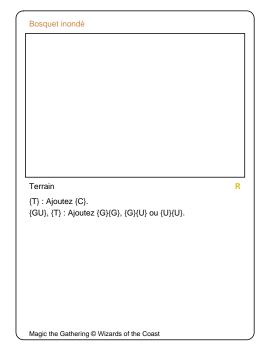
Terrain

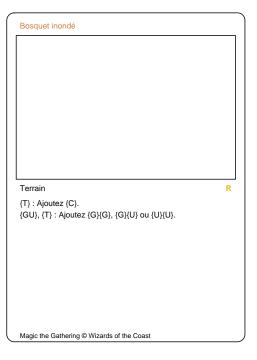
M

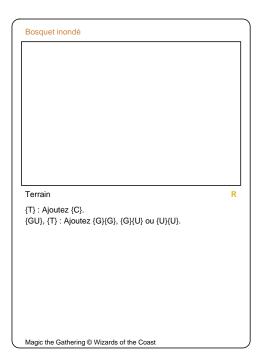
{T}: Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

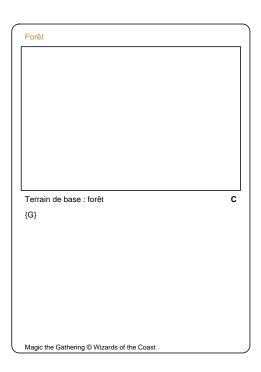
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain U
Le Bosquet éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.  {T}: Ajoutez {G}.
{T}, retirez un marqueur « charge » du Bosquet éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast







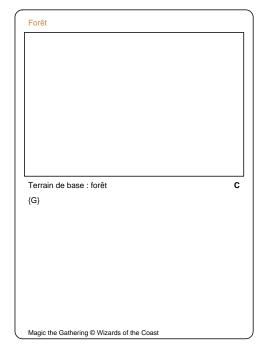


Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

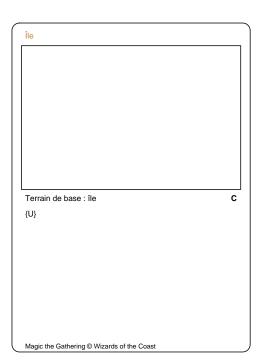


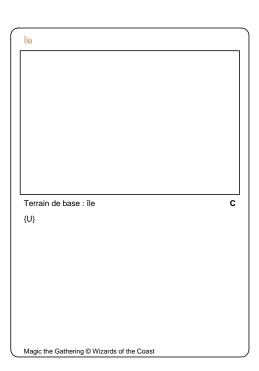


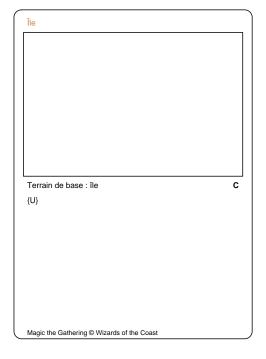




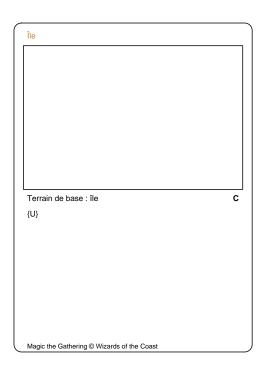




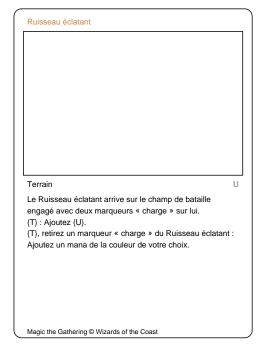


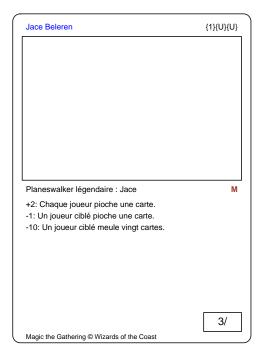


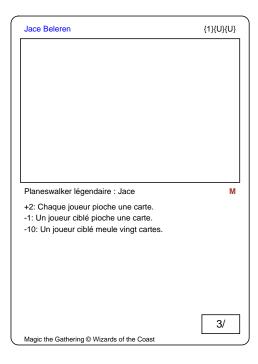
Ruisseau éclatant	
Terrain U	
Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille	
engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.	
{T}: Ajoutez {U}.	
{T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant :	
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Ruisseau éclatant
Terrain U
Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille
engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.
<ul><li>{T}: Ajoutez {U}.</li><li>{T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant :</li></ul>
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Jace Beleren

{1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

+2: Chaque joueur pioche une carte.
-1: Un joueur ciblé pioche une carte.
-10: Un joueur ciblé meule vingt cartes.

Ambitions brisées {X}{U}		Ambitions brisées {X}{U	I}
Éphémère C		Éphémère	С
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {X}. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, le contrôleur de ce sort meule quatre cartes. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)		Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {X}. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, le contrôleur de ce sort meule quatre cartes. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)	ı
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Ambitions brisées {X}{U}		Ambitions brisées {X}{U	1}
	1		

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye (X). Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, le contrôleur de ce sort meule quatre cartes. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

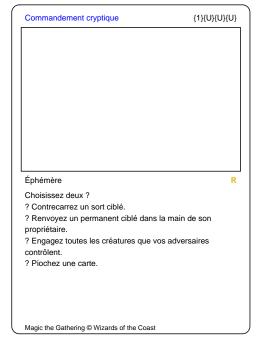
Éphémère

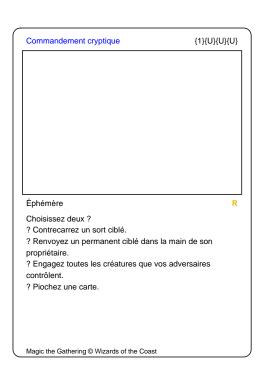
C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {X}. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, le contrôleur de ce sort meule quatre cartes. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Commandement cryptique	{1}{U}{U}{U
Éphémère	F
Choisissez deux ?	
<ul><li>? Contrecarrez un sort ciblé.</li><li>? Renvoyez un permanent ciblé dans la r</li></ul>	main de son
propriétaire.	nam de son
? Engagez toutes les créatures que vos a contrôlent.	adversaires
? Piochez une carte.	





Commandement cryptique	{1}{U}{U}{U}
Éphémère	R
Choisissez deux ?	
<ul><li>? Contrecarrez un sort ciblé.</li><li>? Renvoyez un permanent ciblé dans la main d</li></ul>	e son
propriétaire.	
? Engagez toutes les créatures que vos advers contrôlent.	aires
? Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fracture de rêve	{1}{U}{U}	Fracture de rêve	{1}{U}{U}
Éphémère	U	Éphémère	U
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur pioc	che une carte.	Contrecarrez un sort ciblé. Son cor	ntrôleur pioche une carte.
Piochez une carte.		Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

_		
	Fracture de rêve	{1}{U}{U}
	Éphémère	U
	Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur pioche	une carte.
	Piochez une carte.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fracture de rêve	{1}{U}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôl	eur pioche une carte.
Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Contemplation	{1}{W}{W}	Contemplation	{1}{W}{W}
Enchantement	U	Enchantement	U
À chaque fois que vous lancez un sort, vous que vie.	gagnez 1 point	À chaque fois que vous lancez de vie.	un sort, vous gagnez 1 point
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

Contemplation	{1}{W}{W}
Enchantement	U
À chaque fois que vous lancez de vie.	un sort, vous gagnez 1 point

Contemplation	{1}{W}{W}
Enchantement	U
À chaque fois que vous lancez un de vie.	sort, vous gagnez 1 point
Magic the Gathering © Wizards of the Co	

Acier de la divinité {2}{WC	J}	Acier de la divinité {2}{WU}
Enchantement : aura	c	Enchantement : aura C
Enchanter : créature  Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le lien de vie.  Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+' et ne peut pas être bloquée.	1	Enchanter : créature  Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le lien de vie.  Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et ne peut pas être bloquée.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

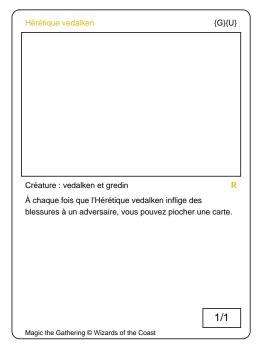
Acier de la divinité	{2}{WU}
Enchantement : aura	C
Enchanter : créature Tant que la créature enchantée est blanche, elle +1/+1 et elle a le lien de vie.	gagne
Tant que la créature enchantée est bleue, elle ga et ne peut pas être bloquée.	agne +1/+1

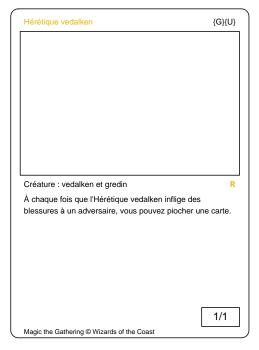
Acier de la divinité {2	2}{WU}
Enchantement : aura	С
Enchanter: créature  Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagr +1/+1 et elle a le lien de vie.  Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne et ne peut pas être bloquée.	
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Archer tireur à la volée	{G}	Archer tireur à la volée {G	}
Créature : elfe et archer		Créature : elfe et archer	]
(T): L'Archer tireur à la volée inflige 1 blessure à c créature avec le vol.		T}: L'Archer tireur à la volée inflige 1 blessure à chaque créature avec le vol.	,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/2	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	]

Archer tireur à la volée	{G}
Créature : elfe et archer	С
{T}: L'Archer tireur à la volée inflige 1 bles créature avec le vol.	ssure à chaque
	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Archer tireur à la volée	{G}
Créature : elfe et archer	С
{T}: L'Archer tireur à la volée inflige 1 bles créature avec le vol.	sure à chaque
	1/2





Hérétique vedalken {G}{U}

Créature: vedalken et gredin R
À chaque fois que l'Hérétique vedalken inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Hérétique vedalken

Créature : vedalken et gredin
À chaque fois que l'Hérétique vedalken inflige des
blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gel immédiat	{1}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort rouge ou vert ciblé.	

Gel immédiat	{1}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort rouge ou vert cib	lé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Gel immédiat	{1}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort rouge ou vert ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Gel immédiat	{1}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort rouge ou vert ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Halo serti de runes	{W}{W}	Halo serti de runes {W}{W}
Enchantement	R	Enchantement R
Au moment où le Halo serti de runes a bataille, choisissez un nom de carte. Vous avez la protection contre le nom	rrive sur le champ de	Au moment où le Halo serti de runes arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte.  Vous avez la protection contre le nom de carte choisi.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halo serti de runes	{W}{W}
Enchantement	R
Au moment où le Halo serti de runes arrive sur le d	champ de
bataille, choisissez un nom de carte.	
Vous avez la protection contre le nom de carte cho	DISI.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	