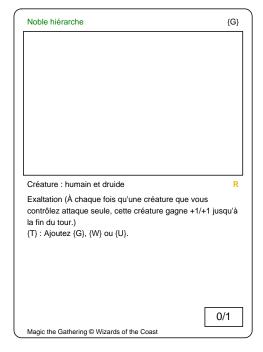
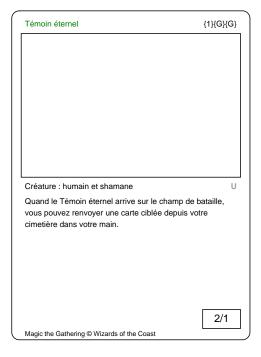
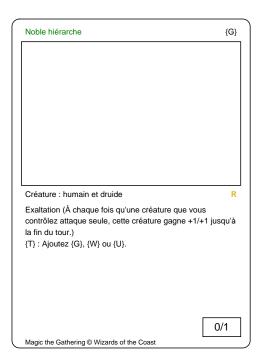


Colosse de pestacier	{12}
Créature-artefact : phyrexian et golem	n M
Piétinement, infection, indestructible	
Si le Colosse de pestacier devait être	
cimetière d'où qu'il vienne, révélez le et mélangez-le dans la bibliothèque de place.	•
	11/11
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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







Thrun, le dernier troll	{2}{G}{G}
Créature légendaire : troll et shamane	М
Ce sort ne peut pas être contrecarré. Défense talismanique	
{1}{G} : Régénérez Thrun.	
	4/4

			$\overline{}$
Créature légendaire : eldrazi	М	Créature : chat et sorcier	
Ce sort ne peut pas être contrecarré. Quand vous lancez ce sort, jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Vol, protection contre les sorts qui ont au moins une couleur, annihilateur 6 Quand Emrakul, Déchirure des Éons est mis dans un cimetière depuis n'importe où, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.	•	Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.) {1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	15	2/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bandemage qasali	{G}{W}
Créature : chat et sorcier	С
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à l tour.)	
$\{1\},$ sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez une artefact ou enchantement.	cible,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Chevalière du Reliquaire	{1}{G}{W}
Créature : humain et chevalier	R
La Chevalière du Reliquaire gagne + carte de terrain dans votre cimetière.	
{T}, sacrifiez une forêt ou une plaine	
bibliothèque une carte de terrain, me bataille, puis mélangez.	ttez-la sur le champ de
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chevalière du Reliquaire	{1}{G}{W}	Chevalière du Reliquaire	{1}{G}{W}
Créature : humain et chevalier	R	Créature : humain et chevalier	R
La Chevalière du Reliquaire gagne + carte de terrain dans votre cimetière.		La Chevalière du Reliquaire gagne +1 carte de terrain dans votre cimetière.	/+1 pour chaque
{T}, sacrifiez une forêt ou une plaine		{T}, sacrifiez une forêt ou une plaine :	Cherchez dans votre
bibliothèque une carte de terrain, me	ttez-la sur le champ de	bibliothèque une carte de terrain, met	tez-la sur le champ de
bataille, puis mélangez.		bataille, puis mélangez.	
	2/2		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chevalière du Reliquaire	{1}{G}{W}
Créature : humain et chevalier	R
La Chevalière du Reliquaire gagne +1/+	
carte de terrain dans votre cimetière.	
{T}, sacrifiez une forêt ou une plaine : Cł bibliothèque une carte de terrain, mettez bataille, puis mélangez.	
bataille, puis meiangez.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Progénitus	{W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}	}{G}{G}
Créature légendaire	e : hydre et avatar	M
vienne, révélez Pro	out it être mis dans un cimetière d'où génitus et mélangez-le dans la n propriétaire à la place.	qu'il
	7	10/10
Magic the Gathering ©	Wizards of the Coast	

Dent et ongle	{5}{G}{G
Rituel	ı
Choisissez l'un ?	
? Cherchez dans votre bibliothèque	
créature, révélez-les, mettez-les da	ans votre main, puis
mélangez.	
? Mettez sur le champ de bataille ju	usqu'a deux cartes de
créature depuis votre main. Union {2} (Choisissez les deux si v	oue pevez le ceût
d'union.)	ous payez le coul
d dillott.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

Dent et ongle	{5}{G}{G}
Rituel	R
Choisissez I'un ?	
? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux	
créature, révélez-les, mettez-les dans votre main mélangez.	, puis
? Mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux ca	rtes de
créature depuis votre main.	
Union {2} (Choisissez les deux si vous payez le c	oût
d'union.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dent et ongle	{5}{G}{G}
Rituel	R
Choisissez l'un ?	K
? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'a	à deux cartes de
créature, révélez-les, mettez-les dans votre mélangez.	e main, puis
? Mettez sur le champ de bataille jusqu'à c	leux cartes de
créature depuis votre main.	
Union {2} (Choisissez les deux si vous pay d'union.)	ez le cout
,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dent et ongle	{5}{G}{G}
Rituel	R
Choisissez l'un ?	
? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu	
créature, révélez-les, mettez-les dans vo mélangez.	tre main, puis
? Mettez sur le champ de bataille jusqu'à	deux cartes de
créature depuis votre main.	
Union {2} (Choisissez les deux si vous pa	ayez le coût
d'union.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Souhait vivant	{1}{G}	Souhait vivant	{1}{G}
Rituel	R	Rituel	R
Vous pouvez révéler une carte de créature ou		Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terra	
que vous possédez en dehors de la partie et m		que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la	
dans votre main. Exilez le Souhait vivant.		dans votre main. Exilez le Souhait vivant.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	<u> </u>		

Souhait vivant	{1}{G}
Rituel	R
Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terra que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait vivant.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Souhait vivant	{1}{G}
Rituel	R
Vous pouvez révéler une carte de créature ou de ter que vous possédez en dehors de la partie et mettez-dans votre main. Exilez le Souhait vivant.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Zénith de Vertsoleil	{X}{G}	(	Zénith de Vertsoleil {X	(}{G}
Rituel	R	L	Rituel	R
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créa verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèqu son propriétaire.	àΧ,		Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Zénith de Vertsoleil	{X}{G}		Centrale énergétique d'Urza	

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain : centrale énergétique d'Urza C
{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Centrale énergétique d'Urza s'engage pour {C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centrale énergétique d'Urza	Forêt
Terrain: centrale énergétique d'Urza  (T): Ajoutez (C) à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez (C)(C) à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Centrale énergétique d'Urza s'engage pour (C)(C).)	Terrain de base : forêt C {G}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Centrale énergétique d'Urza	Forêt
Terrain : centrale énergétique d'Urza C {T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Centrale énergétique d'Urza s'engage pour {C}{C}.)	Terrain de base : forêt C

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







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

Jardin du temple	_
Terrain : forêt et plaine	_
Au moment où le Jardin du temple 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.	
initial party in a market of the state of th	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Jardin du temple		Lande venteuse
Terrain : forêt et plaine  Au moment où le Jardin du temple 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.		Terrain  {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
leading distances	)	Lande venteuse
Terrain : forêt et plaine  Au moment où le Jardin du temple 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.		Terrain  {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse	Mine d'Urza
Terrain  {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	Terrain : mine d'Urza  {T}: Ajoutez {C}. Si vous contrôlez une Centrale énergétique d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Mine d'Urza s'engage pour {C}{C}.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast
Lande venteuse	
	Mine d'Urza
Terrain  {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	Terrain : mine d'Urza C  {T} : Ajoutez {C}. Si vous contrôlez une Centrale énergétique d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Mine d'Urza s'engage pour {C}{C}.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

fline d'Urza	Plaine
ferrain : mine d'Urza C	Terrain de base : plaine C
If a Nouse (Q), a vous controller time centrale (C), a la lace. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de errain, la Mine d'Urza s'engage pour (C), a Mine d'Urza s'engage pour (C), a la lace. (Si vous contrôlez un terrain, la Mine d'Urza s'engage pour (C), a la lace (C), a lace (	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine	Plaine

_	
	Plaine
	Terrain de base : plaine C
	{W}
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine	Tour d'Urza
Terrain de base : plaine C {W}	Terrain: tour d'Urza  {T}: Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Centrale énergétique d'Urza, ajoutez {C}{C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Tour d'Urza s'engage pour {C}{C}{C}C}.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine	Tour d'Urza
	1

Plaine	
Terrain de base : plaine	С
{W}	
(**)	

Tour d'Urza	
Terrain : tour d'Urza	c
{T}: Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Centrale énergétique d'Urza, ajoutez {C}{C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Tour d'Urza s'engage pour {C}{C}{C}.)	S
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tour d'Urza	Jambières d'éclair	{2}
Terrain : tour d'Urza C	Artefact : équipement	U
{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Centrale énergétique d'Urza, ajoutez {C}{C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Tour d'Urza s'engage pour {C}{C}{C}.)  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle pas être la cible de sorts ou de capacités.) Équipement {0}  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	e ne peut
Jambières d'éclair {2}	Réveiller la bête	{2}{G}

Jambières d'éclair	{2}
Artefact : équipement	U
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne pas être la cible de sorts ou de capacités.) Équipement {0}	e peut
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Réveiller la bête	{2}{G}
Éphémère	U
Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée u de créature 3/3 verte Bête.	ın jeton
de distant Gre verte Bote.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Réveiller la bête	{2}{G}	Retour au pays {	N}
Éphémère	U	Éphémère	U
Détruisez un permanent ciblé. Son contrôlet de créature 3/3 verte Bête.	ur crée un jeton	Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Réveiller la bête	{2}{G}
Éphémère	U
Détruisez un permanent ciblé. Son c de créature 3/3 verte Bête.	contrôleur crée un jeton

Retour au pays	{W}
Éphémère	U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.	

Retour au pays	{W}	Triskèle	<b>{6</b> }
Éphémère	U	Créature-artefact : construction	R
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.		Le Triskèle arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui. Retirez un marqueur +1/+1 du Triskèle: Il inflige 1 blessu à n'importe quelle cible.	re
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	I
magic the Satisfing & Williams of the Count		mage and daniering @ mizeros or the dodst	

Retour au pays	{W}
Éphémère	U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vampire de Mephidross	{4}{B}{B}
Créature : vampire	R
Vol	K
Chaque créature que vous contrôlez est un va	mpire en
plus de ses autres types de créature et elle a	
marqueur +1/+1 sur cette créature à chaque foinflige des blessures à une créature. »	ois qu'elle
innige des biessures à une creature.	
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Colère de Dieu	{2}{W}{W}		Boseiju, celui qui abrite Tout
Rituel	R		Terrain légendaire M
Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuve régénérées.	ent pas être		Isengard, forteresse de Saruman arrive sur le champ de bataille engagé.  {T}, payez 2 points de vie : Ajoutez {C}. Si ce mana est dépensé pour un sort d'éphémère ou de rituel, ce sort ne peut pas être contrecarré.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu	{2}{W}{W
Rituel	F
Détruisez toutes les créatures. Elles régénérées.	ne peuvent pas être
regenerees.	

Épuration céleste	{1}{W}
Éphémère	U
Exilez un permanent noir ou rouge ciblé.	

Épuration céleste	{1}{W}	Cercle de l'oubli {2}{W}	
Éphémère	U	Enchantement U	
Exilez un permanent noir ou rouge ciblé.		Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.  Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J

Cercle de l'oubli	{2}{W}
Enchantement	U
Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bat	aille,
exilez un autre permanent non-terrain ciblé.	
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la car	
exilée sur le champ de bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	