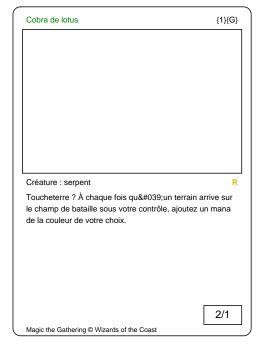
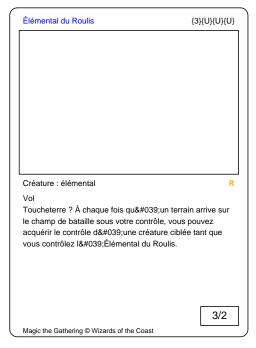
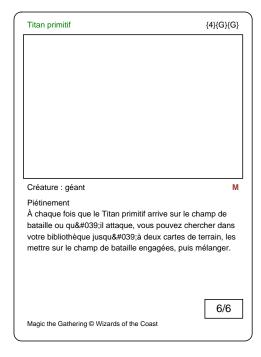
Baloths déchaînés	{4}{G}{G}		Cobra de lotus	{1}{G}
Créature : bête	R		Créature : serpent	R
Piétinement			Toucheterre ? À chaque fois qu'un to	
Toucheterre — À chaque fois qu'un te vous contrôlez arrive, créez un jeton de créature			le champ de bataille sous votre contrôle, aj de la couleur de votre choix.	outez un mana
Bête.	4/4 VOITE		de la codiedi de votte crioix.	
	6/6			2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5,0	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cobra de lotus	{1}{G}
Créature : serpent	R
Toucheterre? À chaque fois qu'un terrain le champ de bataille sous votre contrôle, ajoutez	
de la couleur de votre choix.	arritaria
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cobra de lotus	{1}{G}
Créature : serpent	R
Toucheterre ? À chaque fois qu le champ de bataille sous votre cor de la couleur de votre choix.	039;un terrain arrive sur ntrôle, ajoutez un mana
de la couleur de votre choix.	







Sphinx consacré

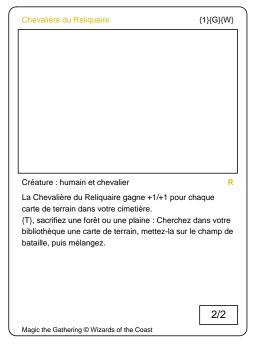
(4){U}{U}

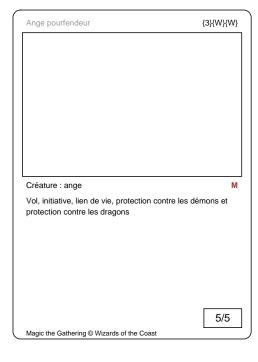
Créature: sphinx

Vol

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, vous pouvez piocher deux cartes.

Ange de I'admonition	{3}{W}{W}{W}
1	
Créature : ange	М
Vol.	IVI
Toucheterre ? À chaque fois qu'	un terrain arrive sur
le champ de bataille sous votre contrôl	
un permanent non-terrain ciblé autre q	ue I'Ange de
I'admonition. Quand I'Ange de I'admon	nition quitte le champ
de bataille, renvoyez sur le champ de l	
contrôle de leurs propriétaires, toutes l	es cartes qu'il
a exilées.	
	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/0
magic are dathering w wizards or the coast	





Créature : humain et chevalier R

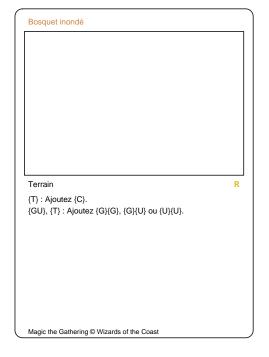
La Chevalière du Reliquaire gagne +1/+1 pour chaque carte de terrain dans votre cimetière.

{T}, sacrifiez une forêt ou une plaine : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

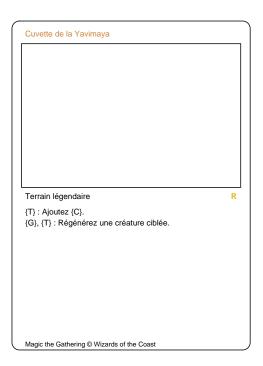
Chevalière du Reliquaire	{1}{G}{W}	Colère de Dieu	{2}{W}{W}
Créature : humain et chevalier	R	Rituel	R
La Chevalière du Reliquaire gagne +1/+1 pr carte de terrain dans votre cimetière. {T}, sacrifiez une forêt ou une plaine : Cherc bibliothèque une carte de terrain, mettez-la bataille, puis mélangez.	chez dans votre	Détruisez toutes les créatures. E régénérées.	lles ne peuvent pas être
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the 0	Coast

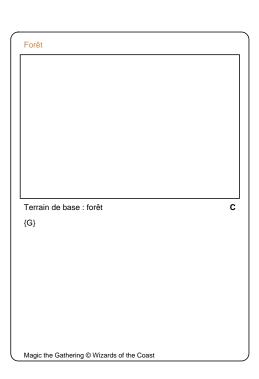
Chevalière du Reliquaire	{1}{G}{W}
Créature : humain et chevalier	R
La Chevalière du Reliquaire gagne + carte de terrain dans votre cimetière.	
{T}, sacrifiez une forêt ou une plaine	
bibliothèque une carte de terrain, me bataille, puis mélangez.	ttez-la sur le champ de
	2/2
Magic the Gathering © Wizards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

Colère de Dieu {2}{W}{	W}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.	
•	
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
	C
{G}	

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

Forêt plu	viale embrun	née			
Terrain					_
			:: la Fa=\$4	nlu sinla	R
	z un point de ée : Cherche:				de
	d'île, n	nettez-la sı	ur le champ	de bataille, p	ouis
mélange	Ζ.				

Forêt pluviale embrumée		Grève inondée
Terrain {T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.		Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Forêt pluviale embrumée		Grève inondée
Terrain {T), payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.		Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée	Île tropicale
Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	Terrain : forêt et île R ({T} : Ajoutez {G} ou {U}.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Havre kor	Plaine

Terrain légendaire

{T}: Ajoutez {C}.
{1}{W}, {T}: Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par une créature attaquante ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de base : plaine C & De la principa de la participa de la participa de la participa de la plaine C & De la principa de la plaine de la plain

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center>&tt/center>	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Porte mystique		Toundra
Terrain R		Terrain : plaine et île
{T}: Ajoutez {C}. {WU}, {T}: Ajoutez {W}{W}, {W}{U}, ou {U}{U}.		({T}: Ajoutez {W} ou {U}.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane		
Gavano		
L Terrain : forêt et plaine	R	
({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Tour du Reliquaire
Terrain U
II n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main. {T}: Ajoutez {C}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire	{1}	Jambiéres d'éclair {2
Artefact {T} : Ajoutez {C}{C}.	U	Artefact : équipement La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.) Équipement {0}
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair	{2}
Artefact : équipement	U
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne p	eut
pas être la cible de sorts ou de capacités.)	
Équipement {0}	

Mox de diaman	<u> </u>		{0}
Artefact			R
bataille, vous po place. Si vous fa champ de batai	aites ainsi, mettez la	sur le champ de e carte de terrain à la a Mox de diamant sui tes pas, mettez-la da	r le
{T} : Ajoutez un	mana de la couleu	r de votre choix.	

Toupie de divination du sensei	{1}
Artefact	U
{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre	
bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe que ordre.	l
{T}: Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de	
divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son	
propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jace Beleren	{1}{U}{U}
Planeswalker légendaire : Jace	M
+2: Chaque joueur pioche une carte.	
-1: Un joueur ciblé pioche une carte.	
-10: Un joueur ciblé meule vingt cartes.	
	3/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Toupie de divination du sensei	{1}
Artefact	U
{1}: Regardez les trois cartes du dessus de votre	
bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quordre.	uel
{T}: Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de	
divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de so propriétaire.	n
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Planeswalker légendaire : .lace M	
Planeswalker légendaire : Jace M	
{+2}: Regarde la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte en dessous de la bibliothèque de ce joueur.	
{+0} : Piochez trois cartes, puis mettez deux cartes de votre main au dessus de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.	
{-1} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.	
3/ {-12}: Exilez toutes les cartes de la bibliothèque d�.39;un Magis:hessathessa main avec sa bibliothèque.	_

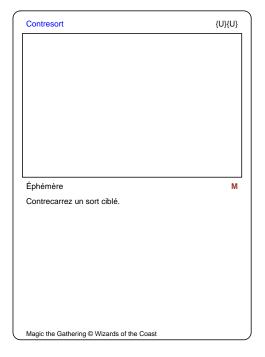
Jace, le sculpteur de l'esprit

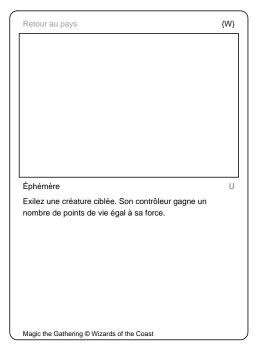
 $\{2\}\{U\}\{U\}$

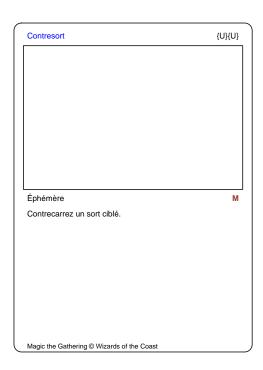
Poigne krosiane {2	}{G}		Contresort	$\{U\}\{U\}$
Éphémère	U		Éphémère	M
Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.) Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.	8		Contrecarrez un sort ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

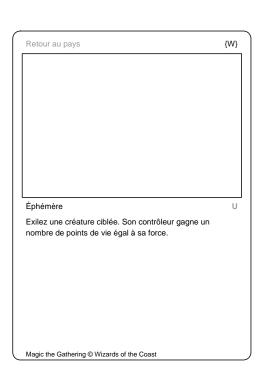
Poigne krosiane	{2}{G
Éphémère	U
Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de	
capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)	
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé).

Contresort	{U}{U}
Éphémère	М
Contrecarrez un sort ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	









Appel d'Éladämri {G}	{W}		Appel d'Éladämri	{G}{W}
Éphémère	R		Éphémère	R
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature.			Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créa	
révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis			révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis	
mélangez.			mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Appel d'Éladämri	{G}{W}
11.	(-)(-)
Éphémère	R
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créa	ature,
révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis	
mélangez.	

Appel d'Éladämri	{G}{W}
Éphémère	R
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créat révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.	ure,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ligne ley de vertu	{2}{W}{W}	Limon nécrophage	{1}{G}
Enchantement	R	Créature : limon	R
Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de		{G} : Exilez une carte ciblée depuis ur	
pouvez I'avoir sur le champ de bataille la partie.	au debut de	c'était une carte de créature, m +1/+1 sur cette créature et vous gagn	
Vous avez la défense talismanique (Vous ne p			
être la cible de sorts ou de capacités que vos contrôlent.)	adversaires		
,			
			2/2
Manie the Catherine & Winauda of the Co		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<u> </u>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			

Ligne ley de vertu	{2}{W}{W
Enchantement	F
Si la Ligne ley de vertu est dans votre pouvez l'avoir sur le champ de la partie.	
Vous avez la défense talismanique (V	ous ne pouvez pas
être la cible de sorts ou de capacités d	que vos adversaires
contrôlent.)	

Carracian rampanta	121/61/61
Corrosion rampante	{2}{G}{G}
Rituel	R
Détruisez tous les artefacts.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Extraction	{U}		Chemin du foyer	
Rituel	R		Terrain M	
Cherchez une carte dans la bibliothèque d'un jo ciblé et exilez-la. Puis ce joueur mélange.	ueur		{T}: Ajoutez {C}. {T}: Chaque joueur acquiert le contrôle de toutes les créatures qu'il possède.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Extraction	{U}
Rituel	R
Cherchez une carte dans la bibliothèq ciblé et exilez-la. Puis ce joueur mélar	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marécage de Bojuka	
Terrain C	_
Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, exilez le cimetière d'un joueur ciblé. {T}: Ajoutez {B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Oboro, le palais dans les nuages		Cage du fossoyeur de graf {1}
Terrain légendaire M		Artefact R
 {T}: Ajoutez {U}. {1}: Renvoyez le Bac de Châteaubouc dans la main de son propriétaire. 		Les cartes de créature des cimetières et des bibliothèques ne peuvent pas arriver sur le champ de bataille. Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts des cimetières ou des bibliothèques. Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	

Aiguille à sectionner	{1}
Artefact	R
Au moment où I'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.	
Les capacités activées des sources du nom choisi ne	
peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soi	ent
des capacités de mana.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cage du fossoyeur de graf	{1}
Artefact	R
Les cartes de créature des cimetières et des b ne peuvent pas arriver sur le champ de batailli Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts de ou des bibliothèques.	e

Cage du fossoyeur de graf	{1}	Rafale fracturante	{2}{GW}{GW}{GW}
Artefact	R	Éphémère	R
Les cartes de créature des cimetières et des bibliothèqu		Détruisez tous les artefacts et tous les	
ne peuvent pas arriver sur le champ de bataille. Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts des cimetiè		Vous gagnez 2 points de vie pour cha détruit de cette manière.	que permanent
ou des bibliothèques.	ies	detruit de cette manière.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Cage du fossoyeur de graf	{1}		

_	Cage du fossoyeur de graf	1}
	Artefact	 R
	Les cartes de créature des cimetières et des bibliothèques ne peuvent pas arriver sur le champ de bataille.	
	Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts des cimetières ou des bibliothèques.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Cercle de I'oubli	{2}{W}
	Enchantement	U
	Quand le Cercle de I'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 propriétai	re, la
	carte exilée sur le champ de bataille.	
	Maria the Cathorine & William de of the Count	
_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cercle de I'oubli {2}	(W)
Enchantement	U
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.	ì
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sphère de détention	{1}{W}{L
Enchantement	
Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain cit qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous autres permanent ayant le même nom que ce permanen Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.	

Sphère de détention	{1}{W}{U}
Enchantement	R
Quand la Sphère de détention arrive sur le	•
bataille, vous pouvez exiler un permanent r qui n'est pas nommé Sphère de déte	
autres permanent ayant le même nom que	
Quand la Sphère de détention quitte le cha	•
renvoyez, sous le contrôle de leur propriéta	aire, les cartes
exilées sur le champ de bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	