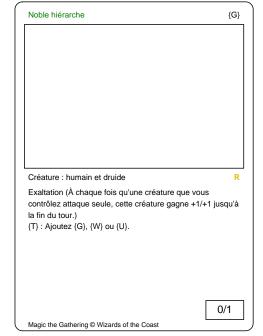
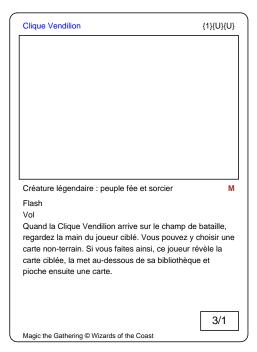
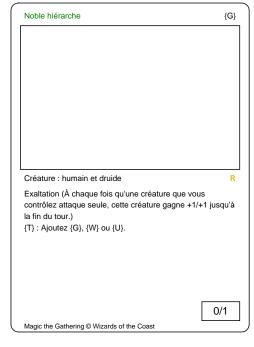
Charmille dryade	Noble hiérarche	{G}
Créature-terrain : forêt et dryade R	Créature : humain et drui	de R
(La Charmille dryade n'est pas un sort, elle est affectée par le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)		qu'une créature que vous cette créature gagne +1/+1 jusqu'à (U}.
1/1		0/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizard	s of the Coast

Limon nécrophage	{1}{G}
1	
Créature : limon	R
{G} : Exilez une carte ciblée depuis un	cimetière. Si c'était
une carte de créature, mettez un marq	
créature et vous gagnez 1 point de vie	
	0/0
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)

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







Némésis de l'identité	{1}{U}{U}
Créature : ondin et gredin	M
Au moment où la Némésis de l'identité arri de bataille, choisissez un joueur.	ive sur le champ
La Némésis de l'identité a la protection cor choisi.	ntre le joueur
	3/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Némésis de l'identité	{1}{U}{U}	Némésis de l'identité {1}{U}{U	[1
Créature : ondin et gredin	M	Créature : ondin et gredin] (
Au moment où la Némésis de l'identité arr de bataille, choisissez un joueur. La Némésis de l'identité a la protection co choisi.	·	Au moment où la Némésis de l'identité arrive sur le champ de bataille, choisissez un joueur. La Némésis de l'identité a la protection contre le joueur choisi.	
	3/1	3/1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Némésis de l'identité	{1}{U}{U}
	Créature : ondin et gredin	М
	Au moment où la Némésis de l'identité arrive su de bataille, choisissez un joueur.	ır le champ
	La Némésis de l'identité a la protection contre le choisi.	e joueur
	cnoisi.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/1

Mystique forgepierre	{1}{W}
Créature : kor et artificier	R
Quand la Mystique forgepierre arrive s bataille, vous pouvez chercher dans vo carte d'équipement, la révéler, la mettr	otre bibliothèque une
puis mélanger.	champ de hataille
{1}{W}, {T}: Vous pouvez mettre sur le	
{1){W}, {T}: Vous pouvez mettre sur le	
(1){W}, {T}: Vous pouvez mettre sur le une carte d'équipement de votre main.	

Mystique forgepierre	{1}{W}	Bandemage qasali	{G}{W}
Créature : kor et artificier	R	Créature : chat et sorcier	С
Quand la Mystique forgepierre arrive sur le champ di bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèqi carte d'équipement, la révéler, la mettre dans votre ripuis mélanger. {1}{W}, {T}: Vous pouvez mettre sur le champ de baune carte d'équipement de votre main.	ue une nain,	Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la tour.) {1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez une cartefact ou enchantement.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Mystique forgepierre	{1}{W}
Créature : kor et artificier	F
Quand la Mystique forgepierre arrive bataille, vous pouvez chercher dans carte d'équipement, la révéler, la me puis mélanger.	votre bibliothèque une
{1}{W}, {T}: Vous pouvez mettre sur	•
une carte d'équipement de votre mai	n.
	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature légendaire : esprit et clerc M Défense talismanique À chaque fois que le Geist de Saint Traft attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.		
Défense talismanique À chaque fois que le Geist de Saint Traft attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.	Geist de Saint Traft	{1}{W}{U}
Défense talismanique À chaque fois que le Geist de Saint Traft attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.		
Défense talismanique À chaque fois que le Geist de Saint Traft attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.		
Défense talismanique À chaque fois que le Geist de Saint Traft attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.		
Défense talismanique À chaque fois que le Geist de Saint Traft attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.		
Défense talismanique À chaque fois que le Geist de Saint Traft attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.		
Défense talismanique À chaque fois que le Geist de Saint Traft attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.		
Défense talismanique À chaque fois que le Geist de Saint Traft attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.		
Défense talismanique À chaque fois que le Geist de Saint Traft attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.		
Défense talismanique À chaque fois que le Geist de Saint Traft attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.		
À chaque fois que le Geist de Saint Traft attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.	Créature légendaire : esprit et clerc	М
engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.	Défense talismanique	
avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.		•
		-
2/2	•	
2/2		
2/2		
2/2		
2/2		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Martin Callada Official Call	2/2

Geist de Saint Traft	{1}{W}{U}	Zénith de Vertsoleil {X}{G		{X}{G}
Créature légendaire : esprit et clerc	M	Rituel	'	R
Défense talismanique À chaque fois que le Geist de Saint Traft at engagé et attaquant, un jeton de créature 4 avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du comb	1/4 blanche Ange	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.		férieure ou égale à X, e, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast		oast

Rafiq aux Innombrables	{1}{G}{W}{U}
Créature légendaire : humain et chevalier	R
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que	
contrôlez attaque seule, cette créature gagne la fin du tour.)	+1/+1 jusqu'a
À chaque fois qu'une créature que vous contre seule, elle acquiert la double initiative jusqu'à	
, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Zénith de Vertsoleil {	X}{G}
Rituel	R
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créatur 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 o son propriétaire.	le

Contemplation {U}	Forêt
Rituel C Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque,	Terrain de base : forêt C
puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez mélanger. Piochez une carte.	
Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Contemplation {U}	Forêt pluviale embrumée

Rituel C
Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez mélanger.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain R
{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.

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée	Grève inondée
Terrain R {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	Terrain R {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.
mélangez. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	d lie, mettez-la sur le champ de bataille, puis melangez. Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	\$ to
Forêt pluviale embrumée	The Control of the Co

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de base : île C {U}

Île tropicale	Île tropicale
Terrain : forêt et île	Terrain : forêt et île
({T} : Ajoutez {G} ou {U}.)	({T} : Ajoutez {G} ou {U}.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

$\overline{}$		_
Île	tropicale	
Те	rrain : forêt et île	R
({T	} : Ajoutez {G} ou {U}.)	
Ma	gic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lande venteuse
Terrain R
{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

Lande venteuse	Lande venteuse
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 {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
l ande venteuse	Savane
Lande venteuse	Savdie

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

Terrain : forêt et plaine

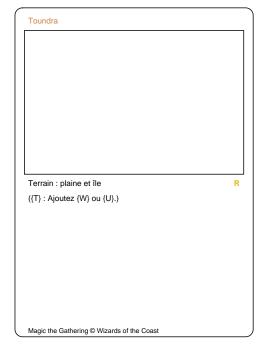
({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

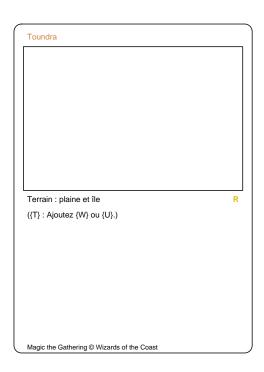
Terres dévastées		Terres dévastées
Terrain R {T}: Ajoutez {C}. {T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.		Terrain R {T}: Ajoutez {C}. {T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Terres dévastées)	Toundra
Terres devastees		Toundra

Terres dévastées	
	٦
	╝
Terrain R	1
{T}: Ajoutez {C}.	
{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Toundra	
Terrain : plaine et île	R
	K
({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Battecrâne	{5}
Artefact : équipement	M
Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le cha	mp
de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrex	kian
et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)	
La créature équipée gagne +4/+4 et a la vigilance et le de vie.	lien
{3} : Renvoyez la Battecrâne dans la main de son	
propriétaire.	
Équipement {5}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



,	Jitte d'Umezawa	{2}
L	Artefact légendaire : équipement	R
	À chaque fois que la créature équipée inflige des blessur de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitt d'Umezawa. Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez l'un ? ? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. ? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. ? Vous gagnez 2 points de vie. Équipement {2}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Force de volonté	{3}{U}{U}		Force de volonté	{3}{U}{U}
Éphémère	U		Éphémère	U
Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler de votre main à la place de payer le coût (sort. Contrecarrez un sort ciblé.			Vous pouvez payer 1 point de vie de votre main à la place de payer sort. Contrecarrez un sort ciblé.	r le coût de mana de ce
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the C	oast

Force de volonté	{3}{U}{U}
Éphémère	U
Vous pouvez payer 1 point de vie e de votre main à la place de payer l	
sort.	
Contrecarrez un sort ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast

Force de volonté	{3}{U}{U}
L __	
Éphémère	U
Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une de votre main à la place de payer le coût de m	
sort. Contrecarrez un sort ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hébétude {	1}{U}		Hébétude {1}{I	J}
Éphémère	С		Éphémère	С
Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort. Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contôleur ne paie {1}.			Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort. Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contôleur ne paie {1}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hébétude	{1}{U}
Éphémère	
	une île que vous contrôlez dans la re à la place de payer le coût de
	olé à moins que son contôleur ne
Magic the Gathering © Wiz	ards of the Coast

Hébétude	{1}{U}
Éphémère	С
Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dan main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort. Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contôleur n paie {1}.	e
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Remue-méninges	{U}	Remue-méninges {U	J}
			٦
Éphémère		Éphémère	c
Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de vo	tre	Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre	,
main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de vo	tre	main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre	;
choix.		choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Remue-méninges	{U}
Éphémère	
Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de	
choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J

Remue-méninges	{U}
Éphémère	C
Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

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	

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

Progénitus	{W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}	5 }	Ordre naturel	{2}{G}{G}
		」		
Créature légendaire	e : hydre et avatar	М	Rituel	R
Protection contre to			En tant que coût supplémentaire	pour lancer ce sort,
	t être mis dans un cimetière d'où qu'il génitus et mélangez-le dans la		sacrifiez une créature verte. Cherchez dans votre bibliothèqu	e une carte de créature
	propriétaire à la place.		verte, mettez-la sur le champ de	
	10/10	ס		
Magic the Gathering ©	Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

Ordre naturel	{2}{G}{G}
D:: -1	
Rituel En tant que coût supplémentaire pour lancer ce s	R
sacrifiez une créature verte.	JOIL,
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de c verte, mettez-la sur le champ de bataille, puis mé	

Ordre naturel	{2}{G}{G}
Rituel	R
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce so sacrifiez une créature verte. Cherchez dans votre bibliothèque une carte de croverte, mettez-la sur le champ de bataille, puis mél	éature
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Relique de Progenitus	{1}
Artefact	U
{T}: Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière	
{1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les	
cimetières. Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

_	Jace, le sculpteur de l'esprit	{2}{U}{U}
	,	(=)(=)(=)
	Planeswalker légendaire : Jace	М
	{+2} : Regarde la carte du dessus de la bibliothèq joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte en de la bibliothèque de ce joueur.	
	{+0} : Piochez trois cartes, puis mettez deux carte main au dessus de votre bibliothèque, dans n'imp ordre.	
	{-1} : Renvoyez une créature ciblée dans la main propriétaire.	de son
	{-12}: Exilez toutes les cartes de la bibliothèque o ทั่งของท้องให้ เกิดให้ครับโดย อิชารักษ์เกิดให้ครับโดย hibliothèque	

Jace, le sculpteur de l'esprit {2}{U}{U}		Ajani, meneur de la bande	{1}{W}{W}
Planeswalker légendaire : Jace M	<u> </u>	Planeswalker légendaire : Ajani	М
 {+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. {-12}: Exilez toutes les cartes de la bibliothèque d'un Magic the Gathering @ Wizards of the Coast sa main avec sa 		 {+1}: Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un ma +1/+1 sur elle. {-3}: Une créature ciblée acquiert le vol et la dou initiative jusqu'à la fin du tour. {-8}: Créez X jetons de créature 2/2 blanche Chavotre total de points de vie. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	uble
bibliothèque.			

Ajani, meneur de la bande {1}	-{W}{W}
Planeswalker légendaire : Ajani	М
{+1} : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marque +1/+1 sur elle.	eur
{-3}: Une créature ciblée acquiert le vol et la double initiative jusqu'à la fin du tour.	
{-8}: Créez X jetons de créature 2/2 blanche Chat, X votre total de points de vie.	(étant
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Déluge irrité	{U}
Éphémère	R
Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à r que son contrôleur ne paie {1}.	moins
Déluge	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Déluge irrité	{U}		_	Repose en paix {1){V	V}
Éphémère	R			Enchantement	R
Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à mo que son contrôleur ne paie {1}. Déluge	pins			Quand Repose en paix arrive sur le champ de bataille, exilez tous les cimetières. Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		(4)(14)
	Repose en paix	{1}{W}
	Enchantement	R
	Quand Repose en paix arrive sur le champ de batail	le,
	exilez tous les cimetières.	
	Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cime	etière
	d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	