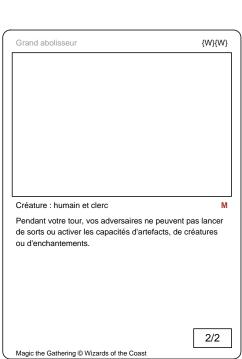


Grand abolisseur	{W}{W}		Grand abolisseur	{W}{W}
Créature : humain et clerc	M		Créature : humain et clerc	M
Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent de sorts ou activer les capacités d'artefacts, de ou d'enchantements.			Pendant votre tour, vos adversaires ne p de sorts ou activer les capacités d'artefac ou d'enchantements.	
	2/2			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	-

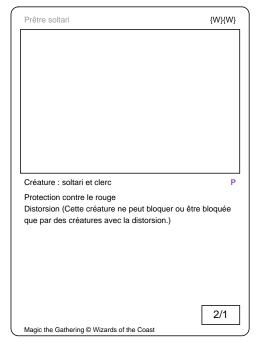
Grand abolisseur	{W}{W}	Grand abolisseur
Créature : humain et clerc	M	Créature : humain et clerc
Pendant votre tour, vos adversaires ne de sorts ou activer les capacités d'arte ou d'enchantements.		Pendant votre tour, vos adv de sorts ou activer les capa ou d'enchantements.
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards :



Paladin de puracier	{W}{W}	Paladin de puracier {W}{W}
Créature : humain et chevalier	R	Créature : humain et chevalier R
À chaque fois qu'un équipement arrive	•	À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de
bataille sous votre contrôle, vous pouve	ez piocher une carte.	bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.
<i>Art des métaux</i> ? Les é	équipements que	<i>Art des métaux</i> ? Les équipements que
vous contrôlez ont équipement {0} tant		vous contrôlez ont équipement {0} tant que vous contrôlez
au moins trois artefacts.		au moins trois artefacts.
	2/2	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de puracier	{W}{W}
Créature : humain et chevalier	R
À chaque fois qu'un équipement arrive sur le cham bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher u	ıp de
<i>Art des métaux</i> ? Les équipements vous contrôlez ont équipement {0} tant que vous cau moins trois artefacts.	•
ŗ	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Paladin de puracier	{W}{W
Cráctura : humain et abayaliar	
Créature : humain et chevalier À chaque fois qu'un équipement arr	Five sur le champ de
	ive sur le champ de
À chaque fois qu'un équipement an bataille sous votre contrôle, vous po <i>Art des métaux</i> ? L	ive sur le champ de ouvez piocher une carte. es équipements que
À chaque fois qu'un équipement arr bataille sous votre contrôle, vous po	ive sur le champ de ouvez piocher une carte. es équipements que
À chaque fois qu'un équipement an bataille sous votre contrôle, vous po <i>Art des métaux</i> ? L vous contrôlez ont équipement {0} t	ive sur le champ de ouvez piocher une carte. es équipements que
À chaque fois qu'un équipement an bataille sous votre contrôle, vous po <i>Art des métaux</i> ? L vous contrôlez ont équipement {0} t	ive sur le champ de ouvez piocher une carte. es équipements que



Prêtre soltari	{W}{W}
Créature : soltari et clerc	Р
Protection contre le rouge	
Distorsion (Cette créature ne peu	
que par des créatures avec la dis	storsion.)
	2/4
Magic the Gathering © Wizards of the C	2/1

Prêtre soltari	{W}{W}
Créature : soltari et clerc	Р
Protection contre le rouge	too bloom to
Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou ê que par des créatures avec la distorsion.)	tre bioquee
	2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1

Prêtre soltari		{W}{W}
Créature : sol	ari et clerc	P
Protection con Distorsion (Co		oloquer ou être bloquée
que par des o	réatures avec la distor	rsion.)
		2/1
Magic the Gathe	ring © Wizards of the Coas	st

Spécialiste de la restauration	{1}{W}	Spécialiste de la restauration	{1}{W}
Créature : nain et artificier	U	Créature : nain et artificier	U
{W}, sacrifiez la Spécialiste de la restauration	: Renvoyez	{W}, sacrifiez la Spécialiste de la restauration : Renvo	yez
jusqu'à une carte d'artefact ciblée et jusqu'à u		jusqu'à une carte d'artefact ciblée et jusqu'à une carte	
d'enchantement ciblée depuis votre cimetière main.	e dans votre	d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans vo main.	otre
	0/4		0/4
	2/1		2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Spécialiste de la restauration	{1}{W}
Créature : nain et artificier	U
{W}, sacrifiez la Spécialiste de la restauration	n : Renvoyez
jusqu'à une carte d'artefact ciblée et jusqu'à d'enchantement ciblée depuis votre cimetièl	
main.	o dano vono
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1

Spécialiste de la restauration	{1}{W}
Créature : nain et artificier	U
(W), sacrifiez la Spécialiste de la restaura jusqu'à une carte d'artefact ciblée et jusqu' d'enchantement ciblée depuis votre cimet main.	tion : Renvoyez u'à une carte

Ancienne tanière	Ancienne tanière
Terrain-artefact C {T}: Ajoutez {W}.	Terrain-artefact C {T}: Ajoutez {W}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Ancienne tanière	Ancienne tanière

С

Terrain-artefact

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dalles de Trokair	Dalles de Trokair
Terrain légendaire {T}: Ajoutez {W}. Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque.	Terrain légendaire {T}: Ajoutez {W}. Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast
Dalles de Trokair	Dalles de Trokair
Terrain légendaire {T}: Ajoutez {W}. Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque.	Terrain légendaire {T}: Ajoutez {W}. Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Epee d'Eau et de Feu {3}	·	Fiole d'Ether	{1}
Artefact : équipement M	-	Artefact	R
La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le bleu. À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée d'Eau et de Feu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez une carte. Équipement {2}		Au début de votre entretien, vous pouvez m marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther. {T}: Vous pouvez mettre une carte de créat valeur de mana égale au nombre de marqu sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le bataille.	ture avec une eurs « charge »
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	\bigcup	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Artefact : équipement La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir. À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main. Équipement {2}	Épée des Ténèbres et de la Lumière	{3}
La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir. À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.		
La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir. À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.		
La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir. À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.		
La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir. À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.		
La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir. À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.		
La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir. À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.		
La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir. À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.		
le blanc et le noir. À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.	Artefact : équipement	M
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.		contre
pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.		lessures
cimetière dans votre main.		
Équipement {2}		otre
	Équipement {2}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Fiole d'Éther	{1}
Artefact	R
Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther. {T}: Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.	
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast	

Fiole d'Éther	{1}	Marteau colossal
Artefact Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther. {T}: Vous pouvez mettre une carte de créature avec u valeur de mana égale au nombre de marqueurs « char sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.	R ne	Artefact : équipement La créature équipée gagne +10/+10 et perd Équipement {8}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther	{1}
Artefact	R
Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.	
{T}: Vous pouvez mettre une carte de créature avec un	
valeur de mana égale au nombre de marqueurs « char sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de	ge »
bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marteau colossal	{1}
Autofoct - familia consent	U
Artefact : équipement La créature équipée gagne +10/+10 et perd le vol. Équipement {8}	U
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{1}

U

Marteau colossal	{1}		Cantique selon Orime	{W}
Artefact : équipement	U		Éphémère	R
La créature équipée gagne +10/+10 et perd le vol. Équipement {8}			Kick {W} (Vous pouvez payer {C} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.) Un joueur ciblé ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci. Si sort a été kické, les créatures ne peuvent pas attaquer c tour-ci.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marteau colossal	{1}
Attefact : Aguinoment	U
Artefact : équipement La créature équipée gagne +10/+10 et perd le vol. Équipement {8}	U
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cantique selon Orime	{W}
Éphémère	R
Kick {W} {Vous pouvez payer {C} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.) Un joueur ciblé ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci. sort a été kické, les créatures ne peuvent pas attaquer tour-ci.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Désenchantement	{1}{W}	Préceptrice éclairée	{W}
Éphémère	С	Éphémère	U
Détruisez une cible, artefact ou enchantement.		Cherchez dans votre bibliothèque u d'enchantement, révélez-la, puis me carte au dessus.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coa	st

Désenchantement	{1}{W}
Éphémère	С
Détruisez une cible, artefact ou enchantement.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Préceptrice éclairée	{W}
Éphémère	U
Cherchez dans votre bibliothèque une d'enchantement, révélez-la, puis mélan carte au dessus.	

Préceptrice éclairée	{W}		Retour au pays	{W}
Éphémère	U		Éphémère	U
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact or d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez ce carte au dessus.			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	

Préceptrice éclairée	{W}
Éphémère	U
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'a	rtefact ou
d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et m	
carte au dessus.	
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	

Aide de Sigarda	(W)	Aide de Sigarda {\footnote{\lambda}	W}
Enchantement	R	Enchantement	R
Vous pouvez lancer les sorts d'aura et d'équipement comme s'ils avaient le flash. À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez l'attacher à une créature ciblée que vous contrôlez.		Vous pouvez lancer les sorts d'aura et d'équipement comme s'ils avaient le flash. À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez l'attacher à une créature ciblée que vous contrôlez.	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Aide de Sigarda	{W}
Enchantement	R
Vous pouvez lancer les sorts d'aura et d'équipement	
comme s'ils avaient le flash. À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de	
bataille sous votre contrôle, vous pouvez l'attacher à un	
créature ciblée que vous contrôlez.	

Aide de Sigarda	{W}
Enchantement	R
Vous pouvez lancer les sorts d'aura et d'équipement comme s'ils avaient le flash. À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez l'attacher à ur créature ciblée que vous contrôlez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

