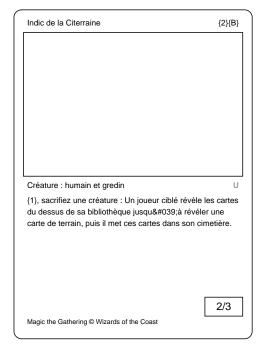
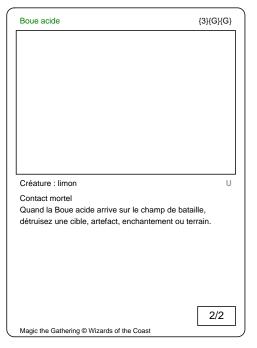
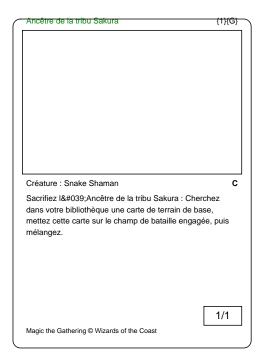


Étrangleur golgari	{1}{B}
Litarigledi golgan	(1)(1)
Créature : humain et guerrier	U
Quand I'Étrangleur golgari meurt, mettez u de créature ciblée depuis votre cimetière sur le d votre bibliothèque. Dragage 4	
Diagage 4	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Brisecages de Kessig	{4}{G}
Créature : humain at avadin	R
Créature : humain et gredin À chaque fois que les Brisecages de Kessig attaque	
créez un jeton de créature 2/2 verte Loup, engagé e	
attaquant, pour chaque carte de créature dans votre cimetière.	Э
cimettere.	
Г	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/4

Charmille dryade	Elfe des horizons lointains {2}	}{G}
Créature-terrain : forêt et dryade R	Créature : elfe et druide	С
(La Charmille dryade n'est pas un sort, elle est affectée par le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)	Quand I'Elfe des horizons lointains arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans vore bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.	е
1/1 Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	1/ Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1

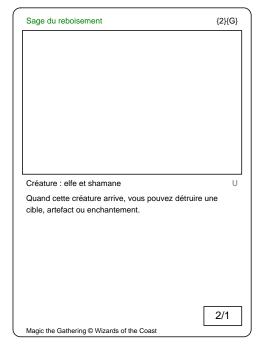
Elfe des bois	{2}{G}
Créature : elfe et éclaireur	С
Quand I'Elfe des bois arrive sur le champ de cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque	
mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	,
Γ	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

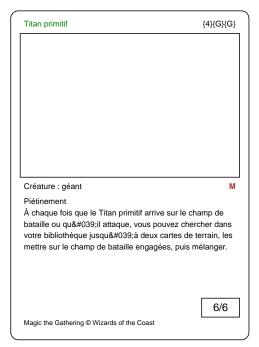
Guidevoie satyre	{1}{G}
Créature : satyre	С
Quand cette créature arrive, révélez dessus de votre bibliothèque. Vous p carte de terrain parmi elles dans votr dans votre cimetière.	oouvez mettre une
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	-

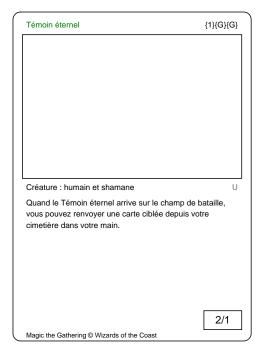
Guivre de Pelakka	{4}{G}{G}{G}	Mur de fleurs	{1}{G}
Créature : guivre	U	Créature : plante et mur	U
Piétinement		Défenseur	
Quand la Guivre de Pelakka arrive sur le c	hamp de bataille,	Quand le Mur de fleurs arrive sur le champ de l	bataille,
vous gagnez 7 points de vie. Quand la Guivre de Pelakka meurt, pioche	z une carte	piochez une carte.	
Quanti la Guivre de l'elakka medit, pioche	z une carte.		
	7/7		0/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lierre grimpe-porte	{1}{G}
Créature : plante	С
Défenseur	
Quand le Lierre grimpe-porte arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèqu	ie une
carte de terrain de base ou une carte de porte, la rév	
mettre dans votre main puis mélanger.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/2

Reine des frelons	{4}{G}{G}{G}
Créature : insecte	M
Vol, contact mortel Quand la Reine des frelons arriv créature 1/1 verte Insecte avec I	







Créature : elfe et shamane C
Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archéomancienne	{2}{U}{U}	Crabe d'hèdron	{U}
Créature : humain et sorcier	С	Créature : crabe	U
Quand I'Archéomancienne arrive bataille, renvoyez une carte d'ép ciblée depuis votre cimetière dans votre	hémère ou de rituel	Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive su le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule trois cartes.	
		_	
	1/2	0/2	2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
·	·	<u> </u>	

Augure de Bolas	{1}{U}
Créature : ondin et sorcier	U
Quand I' Augure de Bolas arrive sur le bataille, regardez les trois cartes du dessus	•
bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte	
d'éphémère ou de rituel parmi elles e	
bibliothèque, dans l'ordre de votre che	
	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/3

Mur mnémonique	{4}{U}
Créature : mur	С
Défenseur	
Quand le Mur mnémonique arrive sur le vous pouvez renvoyer une carte d' rituel ciblée depuis votre cimetière dans v	éphémère ou de
	0/4

Phantasme des miroirs	{3}{U}{U}
Créature : esprit	М
Vol	
{1}{U}: Le propriétaire du Phantasme des i	
mélange à sa bibliothèque. S'il fait a cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu&	
qu'une carte nommée Phantasme de	
révélée. Ce joueur met cette carte sur le ch	
et toutes les autres cartes révélées de cette son cimetière.	e manière dans
son emetere.	
	5/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ghildmage de Manteaubrune	{U}{B}
Créature : humain et sorcier	U
{1}{U}{B}: À chaque fois qu'une carte	
le cimetière d'un adversaire ce tour-c perd 1 point de vie	ı, ce joueur
{2}{U}{B} : Un joueur ciblé meule deux carte	s.
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

\subset	Aruspice sultai	{2}{B}{G}{U}
	Créature : Snake Shaman	U
	Quand I'Aruspice sultaï arrive sur le chai bataille, regardez les quatre cartes du dessus d bibliothèque. Mettez I'une d'entre votre main et le reste dans votre cimetière.	de votre
		0/5
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/5

Oracle annelé	{G}{U}
Créature : Snake Elf Druid	C
Quand I'Oracle annelé arrive s	sur le champ de
bataille, révélez la carte du dessus de c'est une carte de terrain, met	
bataille. Sinon, mettez cette carte da	ns votre main.
	1/1

	3}
Créature : gorgonoïde U Créature-enchantement : araignée	U
Quand la Relieuse de Pharika arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ou Portée Au début de votre entretien, meulez deux cartes. (Mettez	
d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votr	э
votre main. cimetière.) {1}{B}{G}, exilez la Tisseuse de Nyx : Renvoyez une carte	
ciblée de votre cimetière dans votre main.	
	_
2/3	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	—

Sidisi, tyran de la Couvée {	1}{B}{G}{U}
Créature légendaire : Snake Shaman	R
À chaque fois que Sidisi, tyran de la Couvée arrichamp de bataille ou attaque, meulez trois cartes À chaque fois qu'au moins une carte de ci	5.
mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèc un jeton de créature 2/2 noire Zombie.	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

Voleur de notion	{2}{U}{B}
Créature : humain et gredin	R
Flash Si un adversaire devait piocher une première qu'il pioche à chacu pioche, ce joueur passe cette pioch carte à la place.	ine de ses étapes de

Brimades {2}	}{B}	D	Damnation {2}{B}	{B}
		L		
Rituel	U		Rituel	R
Choisissez deux cartes de créature ciblées dans votre			Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être	
cimetière. Sacrifiez une créature. Si vous faites ainsi, renvoyez, engagées, les cartes choisies sur le champ de	,	16	égénérées.	
bataille.				
Market and Control of the Control			Assistant Contracts Contracts Contracts	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			lagic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cousus ensemble	$\{B\}\{B\}$
Rituel	U
Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre	
cimetière dans votre main.	
Seuil ? Renvoyez sur le champ de bataille cette carte	e
depuis votre cimetière à la place si vous avez au mo	ins
sept cartes dans votre cimetière.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Zénith de Noirsoleil	$\{X\}\{B\}\{B\}$
Rituel	R
Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature	. Mélangez le
Zénith de Noirsoleil dans la bibliothèque de so propriétaire.	n
propriotano.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Communion avec les dieux	{1}{G}	Instinct	t du traqueur {1}{G}
Rituel	С	Rituel	U
Révélez les cinq cartes du dessus de votre			z les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque.
Vous pouvez mettre une carte de créature c d'enchantement parmi elles dans vot			une carte de créature parmi elles dans votre main et e dans votre cimetière.
le reste dans votre cimetière.	TO THAIH. WICKEZ		ack {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis
			imetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)
		Magic th	ne Gathering © Wizards of the Coast
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			

Rituel Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque. Seuil ? Si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, à la place cherchez dans votre bibliothèque jusqu' à trois cartes de terrain de base, mettez-les su le champ de bataille engagées et mélangez ensuite votre bibliothèque.	Errances lointaines	{2}{G}
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque. Seuil ? Si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, à la place cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, mettez-les su le champ de bataille engagées et mélangez ensuite votre		
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque. Seuil ? Si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, à la place cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, mettez-les su le champ de bataille engagées et mélangez ensuite votre		
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque. Seuil ? Si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, à la place cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, mettez-les su le champ de bataille engagées et mélangez ensuite votre		
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque. Seuil ? Si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, à la place cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, mettez-les su le champ de bataille engagées et mélangez ensuite votre		
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque. Seuil ? Si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, à la place cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, mettez-les su le champ de bataille engagées et mélangez ensuite votre		
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque. Seuil ? Si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, à la place cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, mettez-les su le champ de bataille engagées et mélangez ensuite votre		
base, mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque. Seuil ? Si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, à la place cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, mettez-les su le champ de bataille engagées et mélangez ensuite votre	Rituel	C
Seuil ? Si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, à la place cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, mettez-les su le champ de bataille engagées et mélangez ensuite votre	base, mettez-la sur le champ de bataille	
jusqu' à trois cartes de terrain de base, mettez-les su le champ de bataille engagées et mélangez ensuite votre	Seuil ? Si vous avez au moins sept carte	
	jusqu'à trois cartes de terrain de ba	ase, mettez-les sur
		ez ensuite votre
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sinistre floraison	{5}{G}
Rituel	U
Piochez une carte pour chaque carte de créature dan votre cimetière.	ns
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vie du terreau	{1}{G}	Zénith de Vertsoleil {X	}{G}
Rituel	R	Rituel	R
Renvoyez jusqu'à trois cartes de terrain ci depuis votre cimetière dans votre main. Dragage 3	blées	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	

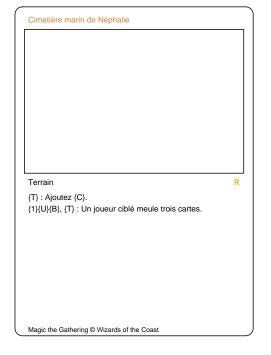
Zénith de Vertsoleil {	(}{G}
Rituel	R
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créatur verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	
Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque d son propriétaire.	е

Rituel Renvoyez tous les permanents non-terrain dans les mains de leurs propriétaires. Miracle {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)
Renvoyez tous les permanents non-terrain dans les mains de leurs propriétaires. Miracle {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la
Renvoyez tous les permanents non-terrain dans les mains de leurs propriétaires. Miracle {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la
Renvoyez tous les permanents non-terrain dans les mains de leurs propriétaires. Miracle {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la
Renvoyez tous les permanents non-terrain dans les mains de leurs propriétaires. Miracle {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la
Renvoyez tous les permanents non-terrain dans les mains de leurs propriétaires. Miracle {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la
Renvoyez tous les permanents non-terrain dans les mains de leurs propriétaires. Miracle {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la
Renvoyez tous les permanents non-terrain dans les mains de leurs propriétaires. Miracle {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la
Renvoyez tous les permanents non-terrain dans les mains de leurs propriétaires. Miracle {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la
de leurs propriétaires. Miracle {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la
coût de miracle quand vous la piochez si c'est la
•
premiere carte que vous avez piochée ce tour-ci.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

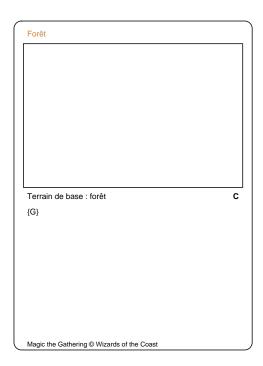
Vague de submersion {2	2 _} (U){U}	Bassin d'élevage
Rituel	R	Terrain : forêt et île
Renvoyez toutes les créatures dans les mains de leu propriétaires, excepté les krakens, les léviathans, les pieuvres et les serpents.	urs	Terrain : forêt et île Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Extraire des ténèbres (3	BYUYB)	Bosquet éclatant

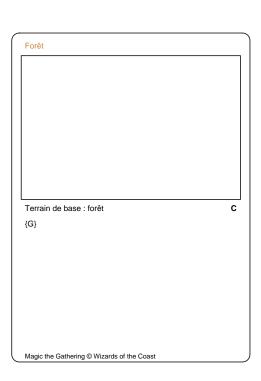
Extraire des ténèbres	{3}{U}{B}
Rituel	U
Chaque joueur meule deux cartes. Ensuite, vous sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une créature depuis un cimetière.	
Magic the Cathering © Wizards of the Coast	

Bosquet éclatant
Terrain
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		
		l
		l
		l
		l
		l
		l
		l
		l
Terrain de base : forêt	С	
{G}		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
wayic the Gathering & Wizalus of the Coast		

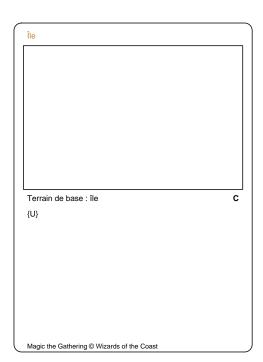


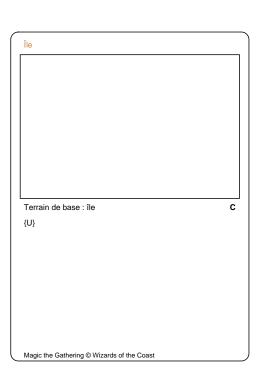


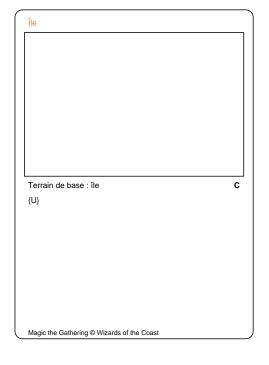


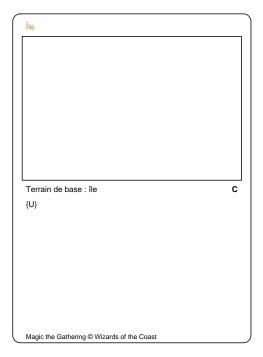
Forteresse de Wöhlrajh	
Terrain légendaire	R
{T}: Ajoutez {C}.	
{1}{B}, {T}: Mettez une carte de créature ciblée depuis	
votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.	

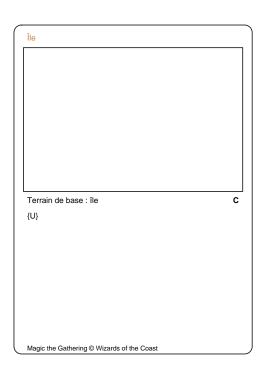
Île	
Terrain de base : île	C
{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

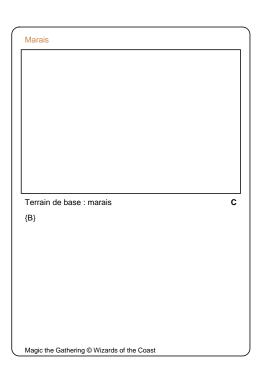












Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		(B)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Moroio		Marágago do Pojuko

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

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

Marécage éclatant		Palais opulent
Terrain Le Marécage éclatant arrive sur le champ de bataille		Terrain U Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé.
engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.		
{T}: Ajoutez {B}.{T}, retirez un marqueur « charge » du Marécage éclatant :		{T} : Ajoutez {B}, {G} ou {U}.
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Margouillis du Marennois)	Porte de la guilde de Golgari
margodino da maronnos		Total de la gande de Congan

U

Terrain

Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {B}. Dragage 2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic	Refuge de I'alchimiste
Terrain : porte C Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {G} ou {U}.	Terrain {T}: Ajoutez {C} {G}{U}, {T}: Vous pouvez lancer des sorts ce tour-ci comme s'ils avaient le flash.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Profondeurs de Halimar	Refuge de I'alchimiste

Terrain C

Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

{T}: Ajoutez {U}.

Refuge de I'alchimiste

Terrain

{T}: Ajoutez {C}

{G}{U}, {T}: Vous pouvez lancer des sorts ce tour-ci comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Ruisseau éclatant		Tombeau luxuriant
Terrain U		Terrain : marais et forêt R
Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.		Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le
{T}: Ajoutez {U}.		faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.
{T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.		
,		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Sinistre forêt sauvage		Tour de commandement
Offisite foret sauvage		Tour de commandement
	1	

R

Terrain

{T}: Ajoutez {C}. {2}{B}{G}, {T}, sacrifiez une créature : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire		Résonateur strionique	{2}
Terrain U		Artefact	R
II n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main. {T}: Ajoutez {C}.		{2}, {T}: Copiez une capacité déclenchée ciblée que contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles cette copie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Destructeur de codex	{1}
Artefact	U
{T}: Un joueur ciblé meule une carte. (Il met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)	
(5), (T), sacrifiez le Destructeur de codex : Renvoyez un carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.	е
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jace, expert en mémoire	{3}{U}{U}
Planeswalker légendaire : Jace	М
{+1} : Piochez une carte. Un joueur cib	olé meule une carte.
{+0}: Un joueur ciblé meule dix cartes	
{-7}: N'importe quel nombre de	joueurs ciblés
piochent chacun vingt cartes.	
Maria the Catherine @ Winards of the Control	4/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jace, le sculpteur de l'esprit {2]	{U}{U}	Restauration sou	daine	{3}{G}
Planeswalker légendaire : Jace	М	Éphémère		U
{+2}: Regarde la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette ca dessous de la bibliothèque de ce joueur.	rte en	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	rtes, puis renvoyez une carte errain depuis votre cimetière d	
{+0}: Piochez trois cartes, puis mettez deux cartes de main au dessus de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.	e votre			
{-1} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de s propriétaire.	son			
(-12): Exilez toutes les cartes de la bibliothèque d&# Magic the Gathering © Wizards of the Coast Joueur Chile, puils ce joueur melangé sa main avec sa	039;un	Magic the Gathering	© Wizards of the Coast	
bibliothèque.				

Éveil des morts	{X}{B}{B
Éphémère	F
Ne lancez ce sort que pendant le co	mbat pendant le tour
d'un adversaire. Renvoyez sur le champ de bataille X	Cartes de créature
ciblées depuis votre cimetière. Sacri	
début de la prochaine étape de fin.	

Alchimie interdite	{2}{U}
Éphémère	С
Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles votre main et le reste dans votre cimetière.	dans
Flashback (6){B} (Vous pouvez lancer cette carte del votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)	
ondate.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chavirage	{1}{U}{U}
±	
Éphémère	С
Rappel (3)	_
Renvoyez un permanent ciblé dans la main de so propriétaire.	n
proprietanc.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Evacuation	{3}{U}{U}
Éphémère	R
Renvoyez toutes les créatures dans les mains de propriétaires.	leurs
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Fracture de rêve	{1}{U}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort ciblé. Son co	ntrôleur pioche une carte.
Piochez une carte.	
riconez une curto.	
Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast

Interdit	{1}{U}{U}		Spirale psychique {4	4}{U}
ful- ()			Éab (as) as	
Éphémère	U		Éphémère	U
Rappel ? Défaussez-vous de deux cartes.			Mélangez toutes les cartes de votre cimetière dans votr	e
Contrecarrez un sort ciblé.			bibliothèque. Un joueur ciblé meule autant de cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		•		

_			_
	Remue-méninges	{U}	
	Éphémère	С	
	Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de vol main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre		
	de votre choix.		
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
$\overline{}$	wayic the Gathering & wizards of the Codst		

Zénith de Bleusoleil	{X}{U}{U}{U}
Éphémère	R
Un joueur ciblé pioche X cartes. Mélangez le Bleusoleil dans la bibliothèque de son propri	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
wagio the Gathering & Wizards of the Coast	

Horrible récupération	{B}{G}
Éphémère	С
Révélez les cinq cartes du dessus de votre bib	liothèque.
Vous pouvez mettre une carte de créature ou terrain parmi	
elles dans votre main. Mettez le reste dans vot	re cimetière.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Combat mortel	{2}{B}{B}
Enchantement	R
Au début de votre entretien, s'il y a au moi	
cartes de créature dans votre cimetière, vous gaç	-
partie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Manipulation de l'âme	{1}{U}{B
Éphémère	U
Choisissez I'un ou les deux ?	
? Contrecarrez le sort de créature ciblé.	
? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis	votre
cimetière dans votre main.	

Apprentissage pédant	{U}{U}
Enchantement	R
À chaque fois qu'une carte de terrain est m	ise dans
votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous popayer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.	uvez
payer {1}. Si vous faites airisi, piocriez une carte.	

Inondations chroniques	{1}{U}
Enchantement : aura	C
Enchanter: terrain	
À chaque fois que le terrain enchanté o contrôleur meule trois cartes.	devient engagé, son
controled medic trois cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ascendance sultaï	{B}{G}{U}
Enchantement	R
Au début de votre entretien, surveillez 2.	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	