Seigneur démon Belzenlok	{4}{B}{B}		Acquisition de I'esprit supérieur	{2}{B}{B}
Créature légendaire : ancêtre et démon	R		Rituel	R
Vol, piétinement			Choisissez I'un ?	
Quand le Seigneur démon Belzenlok arrive s bataille, exilez les cartes du dessus de votre			? Cherchez dans votre bibliothèque une carte, me	ettez-la
jusqu'à ce que vous exiliez une carte r			dans votre main, puis mélangez. ? Mettez une carte que vous possédez en dehors	de la
puis mettez cette carte dans votre main. Si la			partie dans votre main.	
mana de la carte est supérieure ou égale à 4	, répétez ce			
processus. Le Seigneur démon Belzenlok voi	-			
blessure pour chaque carte mise dans votre i manière.	main de cette			
	6/6			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Acquisition de I'esprit supérieur	{2}{B}{B
Rituel	F
Choisissez I'un ? ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte dans votre main, puis mélangez.	, mettez-la
	nors de la
? Mettez une carte que vous possédez en del partie dans votre main.	

Acquisition de l'esprit supérieur	{2}{B}{B}
D:: 1	
Rituel Choisissez I'un ?	R
? Cherchez dans votre bibliothèque une cartidans votre main, puis mélangez.	e, mettez-la
? Mettez une carte que vous possédez en de	ehors de la
partie dans votre main.	

Acquisition de I'esprit supérieur {2}{B}{I	[B _}	Impossible // Retour {1}{B}	{B}
Rituel	R	Rituel	R
Choisissez I'un? ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez. ? Mettez une carte que vous possédez en dehors de la partie dans votre main.		Impossible {1}{B}{B} Détruisez une cible, créature ou planeswalker. Retour {3}{B} Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.) Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Créez un jet de créature 2/2 noire Zombie.	on
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Impossible // Retour	{1}{B}{B}
Rituel	R
Impossible {1}{B}B}	
Détruisez une cible, créature ou planeswalker.	
Retour	
{3}{B}	
Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre	
cimetière. Exilez-le ensuite.)	
Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Créez	un jeton
de créature 2/2 noire Zombie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Impossible // Retour	{1}{B}{B}
Rituel	R
Impossible	
{1}{B}{B}	
Détruisez une cible, créature ou planeswalker.	
Retour	
{3}{B}	
Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre	9
cimetière. Exilez-le ensuite.)	
Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Crée	z un jeton
de créature 2/2 noire Zombie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

L'Âge de la Promesse {4}{G}	L'Âge de la Promesse {4}(G)
Rituel R	Rituel R
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez. Ensuite, si vous contrôlez au moins trois déserts, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.	Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez. Ensuite, si vous contrôlez au moins trois déserts, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
L'Âge de la Promesse {4}{G}	L'Âge de la Promesse {4}{G}

_		
	L'Âge de la Promesse	{4}{G}
	Rituel	R
	Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deu cartes de terrain, mettez-les sur le champ de bataille	
	engagées, puis mélangez. Ensuite, si vous contrôlez	au
	moins trois déserts, créez deux jetons de créature 2/. Zombie.	2 noire
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez. Ensuite, si vous contrôlez au moins trois déserts, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumigation	{3}{W}{W}		Fumigation	{3}{W}{W}
Rituel	R		Rituel	R
Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez 1 pour chaque créature détruite de cette manière			Détruisez toutes les créatures. Vous gagne pour chaque créature détruite de cette mar	
pour criaque creature detruite de cette maniere			pour chaque creature detruite de cette mai	ilere.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
g :g :arab or the codet		,	g.: canada a un coda	

Fumigation	{3}{W}{W
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures. Vou pour chaque créature détruite de c	
,	

Fumigation	{3}{W}{W}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures. pour chaque créature détruite	Vous gagnez 1 point de vie
Magic the Gathering © Wizards of th	e Coast

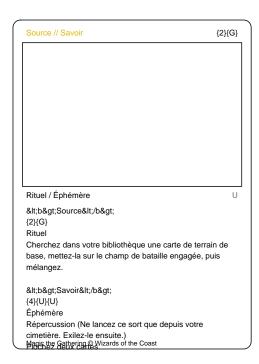
Nova purificatrice	{3}{W}{W}
Rituel	R
Choisissez I'un ?	
? Détruisez toutes les créatures.	
? Détruisez tous les artefacts et tous les er	nchantements.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nova purificatrice	{3}{W}{W}
Rituel	R
Choisissez I'un ?	
? Détruisez toutes les créatures.	
? Détruisez tous les artefacts et tous les en	chantements.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nova purificatrice	{3}{W}{W}
Rituel	R
Choisissez I'un ?	
? Détruisez toutes les créatures.? Détruisez tous les artefacts et tous les enciencies.	hantements.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
iviagic the Gathering © Wizards of the Coast	
(

Source // Savoir	{2}{G}
Rituel / Éphémère Source {2}{G} Rituel Cherchez dans votre bibliothèque une carte de te base, mettez-la sur le champ de bataille engagée mélangez.	
Savoir {4}{U}{U} Éphémère Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.) Paginte gettering Wizards of the Coast	•





	Rituel / Éphémère	U
	Source {2}{G}	
	Rituel Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.	
	Savoir {4}{U}{U} Éphémère	
	Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.) Macie the Gathering Wizards of the Coast	
-	- Construction	
$\left(\right)$	Bassins fétides	

{2}{G}

Source // Savoir

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain : île et marais

engagés.

une carte.)

({T} : Ajoutez {U} ou {B}.) Les Bassins fétides arrivent sur le champ de bataille

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez

Parament de Cala (tal)	Promote form
Bosquet de Solpétal		Bosquets épars
Terrain Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine. {T}: Ajoutez {G} ou {W}.		Terrain : forêt et plaine ({T} : Ajoutez {G} ou {W}.) Les Bosquets épars arrivent sur le champ de bataille engagés. Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Bosquet de Solpétal		Catacombes noyées
Terrain Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine. {T}: Ajoutez {G} ou {W}.		Terrain Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais. {T}: Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées		Chapelle isolée
Terrain Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais. {T}: Ajoutez {U} ou {B}.		Terrain R La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Changlia isolás)	Désert de l'Indomptable
Terrain R La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.		Terrain: désert Le Désert de l'Indomptable arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {G}. Recyclage {1}{G} ({1}{G}, défaussez-vous de cette carte: Piochez une carte.)

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de I'Indomptable	Désert de la Glorifiée
Terrain: désert C Le Désert de I'Indomptable arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {G}. Recyclage {1}{G}. ({1}{G}, défaussez-vous de cette carte: Piochez une carte.)	Terrain : désert Le Désert de la Glorifiée arrive sur le champ de bataille engagé. (T) : Ajoutez {B}. Recyclage {1}{B} ({1}{B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Désert de la Glorifiée	Désert de la Loyale
Terrain : désert Le Désert de la Glorifiée arrive sur le champ de bataille engagé. (T) : Ajoutez {B}. Recyclage {1}{B} ({1}{B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)	Terrain : désert Le Désert de la Loyale arrive sur le champ de bataille engagé. (T) : Ajoutez {W}. Recyclage {1}{W} ({1}{W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de la Loyale	Désert du Clairvoyant
Terrain : désert C Le Désert de la Loyale arrive sur le champ de bataille engagé. {T} : Ajoutez {W}. Recyclage {1}{W} ({1}{W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.) Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	Terrain: désert Le Désert du Clairvoyant arrive sur le champ de bataille engagé. (T): Ajoutez {U}. Recyclage {1}{U}, ({1}{U}, défaussez-vous de cette carte: Piochez une carte.) Magic the Gathering @ Wizards of the Coast
Désert du Clairvoyant Terrain : désert C Le Désert du Clairvoyant arrive sur le champ de bataille	Forêt Terrain de base : forêt C {G}
Le Désert du Clairvoyant arrive sur le champ de bataille engagé. (T): Ajoutez {U}. Recyclage {1}{U} ({1}{U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)	{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt		Forteresse glaciaire
Terrain de base : forêt C		Terrain R
(G)		Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île. {T}: Ajoutez {W} ou {U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_		
	Forteresse glaciaire	
	Terrain	R
	Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.	
	{T}: Ajoutez {W} ou {U}.	
	Maria da Callada GWF and a CH a Canad	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Marais		Plaine
Terrain de base : marais C		Terrain de base : plaine C
{B}		<center>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>p;amp;amp;gt;</center>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais	
Terrain de base : marais	
	C
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

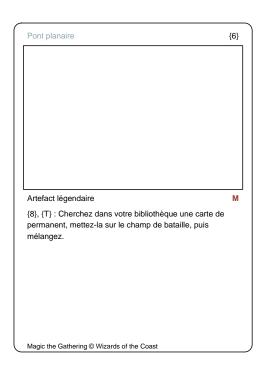
Plaine
Terrain de base : plaine C
&thcenter> <img &<="" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg" td="" width="65"/>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées	
Terrain : plaine et île	R
Ce terrain arrive engagé.	
Recyclage {2}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_ P	Planeswalker légendaire : Gideon	M
٠	+1}: Jusqu'à votre prochain tour, prévenez toutes es blessures que le permanent ciblé devrait infliger.	
-	+0} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon des Épreuves evient une créature 4/4 Humain et Soldat avec	
18	'indestructible qui est toujours un planeswalker.	
	révenez toutes les blessures qui devraient lui être ofligées ce tour-ci.	
-	+0} : Vous gagnez un emblème avec « Tant que vous3/	
	ontrôlez un planeswalker Gideon, vous ne pouve <u>k pas la land he gallitie e Wis ards et she sa the</u> peuvent pas la	
	agnor »	

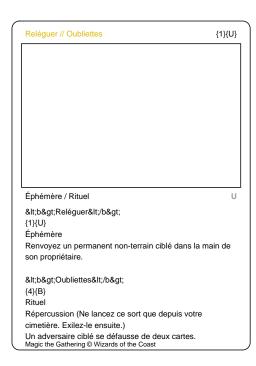
{1}{W}{W}

Gideon des Épreuves



Reléguer // Oubliettes	{1}{U}
Éphémère / Rituel	U
Reléguer {1}{U} Éphémère Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la m son propriétaire.	ain de
Oubliettes {4}{B} Rituel Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.) Un adversaire ciblé se défausse de deux cartes. Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Reléguer // Oubliettes	{1}{U}
Éphémère / Rituel	U
Reléguer	
{1}{U}	
Éphémère	f describe sector de
Renvoyez un permanent non-terrain cibl	e dans la main de
son propriétaire.	
Oubliettes	
{4}{B}	
Rituel	
Répercussion (Ne lancez ce sort que de	puis votre
cimetière. Exilez-le ensuite.)	
Un adversaire ciblé se défausse de deux Magic the Gathering © Wizards of the Coast	cartes.



Reléguer // Oubliettes	{1}{l
Éphémère / Rituel	
Reléguer	
{1}{U}	
Éphémère	
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la ma	ain de
son propriétaire.	
Oubliettes	
{4}{B}	
Rituel	
Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre	
cimetière. Exilez-le ensuite.)	
Un adversaire ciblé se défausse de deux cartes. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Intelligence de I'essaim	{6}{U]
Enchantement	F
À chaque fois que vous lancez un sort d' ou de rituel, vous pouvez copier ce sort. Vous pr choisir de nouvelles cibles pour cette copie.	

Intelligence de I'essaim	{6}{U}		Intelligence de I'essaim	{6}{U}
Enchantement	R		Enchantement	R
À chaque fois que vous lancez un sort d'ép			À chaque fois que vous lancez un sort d	
ou de rituel, vous pouvez copier ce sort. Vous pou choisir de nouvelles cibles pour cette copie.	vez		ou de rituel, vous pouvez copier ce sort. Vous choisir de nouvelles cibles pour cette copie.	s pouvez
·			·	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
mayo the Gathering & Wizards of the Coast		J	magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Intelligence de l'essaim	{6}{U}
Enchantement	R
À chaque fois que vous lancez un sort d' ou de rituel, vous pouvez copier ce sort. Vous p choisir de nouvelles cibles pour cette copie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Omniscience	{7}{U}{U}{U}{U}
Offiniscience	τι ποποποπ
Enchantement	M
Vous pouvez lancer des sorts depuis votre r	nain sans payer
leur coût de mana.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Omniscience {7}{U}	{U}{U}	Double lancer	{R}{R}
Enchantement	M	Rituel	U
Vous pouvez lancer des sorts depuis votre main sans leur coût de mana.	payer	Quand vous lancez votre prochair ou de rituel ce tour-ci, copiez ce s de nouvelles cibles pour cette cop	ort. Vous pouvez choisir
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Co	past

Couteau // Plaie	{2}{R}	
Rituel	R	
Couteau		
{2}{R}		
Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci.		
source que vous contrôlez devait infliger des blessures ce		
tour-ci, elle inflige le double de ces blessures à la pla	ce.	
Plaie		
{2}{R}		
Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre		
cimetière. Exilez-le ensuite.)		
La Plaie inflige 2 blessures à une créature ciblée et 2 Magisthe Gatherine Gible, joueur ou planeswalker.		

Double lancer	{R}{R}		
D: 1			
Rituel	U		
Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			

Double lancer	$\{R\}\{R\}$	Choc	{R}
Rituel	U	Éphémère	·
Quand vous lancez votre prochain sort d' ou de rituel ce tour-ci, copiez ce sort. Vous pour de nouvelles cibles pour cette copie.			nflige 2 blessures à n'importe quelle
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the G	athering © Wizards of the Coast

Double lancer	{R}{R}	
Rituel	U	
Quand vous lancez votre prochain sort d'éph	némère	
ou de rituel ce tour-ci, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		