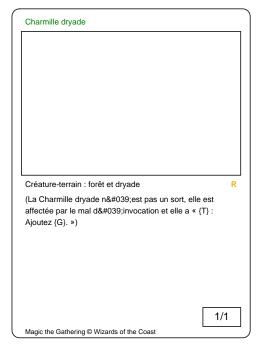
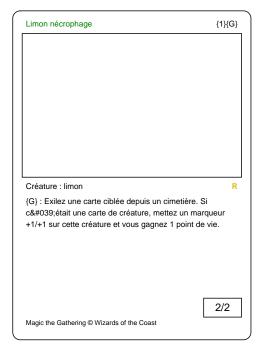
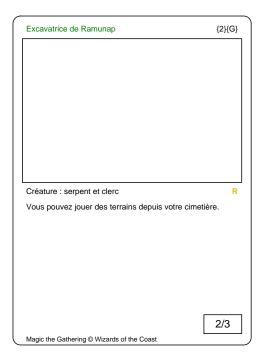
Obscur confident	{1}{B}		(Obscur confident	{1}{B}
			Γ		
Créature : humain et sorcier	М		_	Créature : humain et sorcier	М
Au début de votre entretien, révélez la carte du dessi				Au début de votre entretien, révélez la carte du dessu	
votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de man				votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana	
perdez adiam de pomio de vie que sa valeur de main				periode adiant de pointe de vie que sa valeur de mane	
Г	2/1				2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast				Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
)	_		

Obscur confident {1}-	(B)
Créature : humain et sorcier	M
Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de	е
votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana.	
	_
2/1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Obscur confident	{1}{B}
Créature : humain et sorcier	M
Au début de votre entretien, révélez la carte du de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. V perdez autant de points de vie que sa valeur de m	ous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1







Chevalière du Reliquaire	{1}{G}{W}
Créature : humain et chevalier	R
La Chevalière du Reliquaire gagne +1/+1 pour ch	aque
carte de terrain dans votre cimetière.	
{T}, sacrifiez une forêt ou une plaine : Cherchez o	
bibliothèque une carte de terrain, mettez-la sur le bataille, puis mélangez.	cnamp de
batallo, palo molangoz.	
	2/2
Maria II. Oalla ia Olifa ia Olifa ia Olifa	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Chevalière du Reliquaire	{1}{G}{V
Créature : humain et chevalier	
a Chevalière du Reliquaire gagne +1/+ arte de terrain dans votre cimetière.	-1 pour chaque
(T), sacrifiez une forêt ou une plaine : C bibliothèque une carte de terrain, mette bataille, puis mélangez.	
	2/2
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	2/2

Gaddock Teeg	{G}{W}
Créature légendaire : sangami et conseill	er R
Les sorts non-créature ayant une valeur or supérieure ou égale à 4 ne peuvent pas é Les sorts non-créature ayant (X) dans leu	de mana ètre lancés.
ne peuvent pas être lancés.	

Vie du terreau	{1}{G}		Zénith de Vertsoleil {X	(}{G}
Rituel	R		Rituel	R
Renvoyez jusqu'à trois cartes de terrain ciblédepuis votre cimetière dans votre main. Dragage 3	es		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		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vie du terreau	{1}{G
Rituel	F
Renvoyez jusqu'à trois cartes de terrain ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Dragage 3	s
Diagage 3	

Zénith de Vertsoleil	{X}{G
Rituel	F
Cherchez dans votre bibliothèque ur verte avec une valeur de mana inféri mettez-la sur le champ de bataille, p Mélangez le Zénith de Vertsoleil dan son propriétaire.	eure ou égale à X, uis mélangez.
son proprietaire.	

Zénith de Vertsoleil {X}	}{G}		Bayou
Rituel	R		Terrain : marais et forêt
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.			({T}: Ajoutez {B} ou {G}.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast) (Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil	{X}{G}
Rituel	R
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de cré verte avec une valeur de mana inférieure ou égale mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	à X,
Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèq son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bayou

Terrain: marais et forêt
({T}: Ajoutez {B} ou {G}.)

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Bosquet des brûlesaules		Bosquet des brûlesaules	
Terrain M		Terrain M	
{T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {R} ou {G}. Chaque adversaire gagne 1 point de vie.		{T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {R} ou {G}. Chaque adversaire gagne 1 point de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	ر

_	
(_	Bosquet des brûlesaules
	Terrain M
	{T}: Ajoutez {C}.
	{T}: Ajoutez {R} ou {G}. Chaque adversaire gagne 1 point de vie.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse	`
Terrain : plaine et marais	R
({T} : Ajoutez {W} ou {B}.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Catacombes verdoyantes		Contreforts boisés
Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.		Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Catacombes verdoyantes		Désolation
Terrain (T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.		Terrain: marais et montagne R ({T}: Ajoutez {B} ou {R}.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente		Karakas
Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.		Terrain légendaire M {T}: Ajoutez {W}. {T}: Renvoyez une créature légendaire ciblée dans la main de son propriétaire. Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Halliare tranquilles)	Labyrintha de #020.lth
Halliers tranquilles		Labyrinthe d'Ith
Terrain C Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés. {T} : Ajoutez {G}. Recyclage {G} ({G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)		Terrain {T}: Dégagez la créature attaquante ciblée. Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile	Mesa aride
Terrain La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez {B}. Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)	Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne 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
Lande venteuse	Plaines marécageuses
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 les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme	Savane
Terrain {T}: Ajoutez {C}. {T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.	Terrain : forêt et plaine R ({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
magic the duthering a vizzardo of the dodds	mage the eathering & weather of the education
Rahba de la coterie	Taïga

Terrain
(T): Ajoutez {B}. La Rahba de la Coterie vous inflige 1 blessure.
Seuil ? {B}, {T}, sacrifiez la Rahba de la Coterie : Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taïga

Terrain: montagne et forêt

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

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Terres dévastées	Terres dévastées
Terrain {T}: Ajoutez {C}. {T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.	Terrain {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	Terres dévastées

Terrain R
{T}: Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées
<u></u>
Terrain
{T}: Ajoutez {C}.{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Calice du vide {X}	}{X}		Calice du vide	$\{X\}\{X\}$
Artefact	M		Artefact	М
Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui. À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge sur le Calice du vide, contrecarrez ce sort.	e		Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec marqueurs « charge » sur lui. À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec u valeur de mana égale au nombre de marqueurs « cha sur le Calice du vide, contrecarrez ce sort.	ine
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Calice du vide	{X}{X
Artefact	N
Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille a marqueurs « charge » sur lui.	vec X
À chaque fois qu'un joueur lance un sort av	ec une
valeur de mana égale au nombre de marqueurs «	charge »
sur le Calice du vide, contrecarrez ce sort.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Calice du vide				{X}{X}
Artefact				M
Le Calice du vic			le bataille ave	ec X
marqueurs « ch À chaque fois q	-		e un sort ave	une
valeur de mana sur le Calice du	égale au no	ombre de m	arqueurs « c	

Mox de diamant	{0}			Mox de diamant	{0}
			ΙГ		
			L		
Artefact	R			Artefact	R
Si la Mox de diamant devait arriver sur le champ de bataille, vous pouvez défausser une carte de terrain à la				Si la Mox de diamant devait arriver sur le champ de bataille, vous pouvez défausser une carte de terrain à la	
place. Si vous faites ainsi, mettez la Mox de diamant sui				place. Si vous faites ainsi, mettez la Mox de diamant sur	
champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-la da	ns		1	champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-la da	ns
le cimetière de son propriétaire.				le cimetière de son propriétaire.	
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.			'	{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
			Ι.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

<u></u>	
Mox de diamant	{0}
Artefact	R
Si la Mox de diamant devait arriver sur le champ de	
bataille, vous pouvez défausser une carte de terrain a place. Si vous faites ainsi, mettez la Mox de diamant	
champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-la	
le cimetière de son propriétaire.	
T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mox de diamant	{0}
Artefact	R
Si la Mox de diamant devait arriver sur le champ d	е
bataille, vous pouvez défausser une carte de terra	
place. Si vous faites ainsi, mettez la Mox de diama	
champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez le cimetière de son propriétaire.	-ia dans
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	

Liliana du voile {1){B	}{B}			Liliana du voile	{1}{B}{B}
Planeswalker légendaire : Liliana	M		L	Planeswalker légendaire : Liliana	M
{+1}: Chaque joueur se défausse d'une carte.				{+1} : Chaque joueur se défausse d'une cart	e.
{-2}: Un joueur ciblé sacrifie une créature.				{-2}: Un joueur ciblé sacrifie une créature.	
{-6} : Séparez tous les permanents qu'un joueur				{-6}: Séparez tous les permanents qu'un jou	
ciblé contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les permanents dans le tas de son choix.				ciblé contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous le permanents dans le tas de son choix.	es
permanente dano lo del del del con entente				pormanomo dano io tao do con enem	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Liliana du voile {1}	ומות
Liliana du volle {1}{	B}{B}
Planeswalker légendaire : Liliana	М
{+1}: Chaque joueur se défausse d'une carte.	
(+1). Onaque joueur se derausse da#000,une carte.	
{-2} : Un joueur ciblé sacrifie une créature.	
{-6} : Séparez tous les permanents qu'un joueur	
ciblé contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les	
permanents dans le tas de son choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Feu punitif	{1}{R}
	(-)(-)
Éphémère	U
Le Feu punitif inflige 2 blessures à n	39;importe quelle
cible. À chaque fois qu'un adversaire ga	gne des points de
vie, vous pouvez payer {R}. Si vous faites	
Feu punitif depuis votre cimetière dans vo	otre main.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

U	Éphémère	R
ne des points de ainsi, renvoyez le		
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	t
	D;importe quelle ne des points de ainsi, renvoyez le rre main.	Rimporte quelle Ce sort ne peut pas être contrecarré. Détruisez un permanent non-terrain of de mana inférieure ou égale à 3. de mana inférieure ou égale à 3.

Feu punitif	{1}{R}
Éphémère	U
Le Feu punitif inflige 2 blessures à n&	#039;importe quelle
cible.	
À chaque fois qu'un adversaire	
vie, vous pouvez payer {R}. Si vous fa Feu punitif depuis votre cimetière dan	
Tou puriting appare voice constituting also	o volica
Magic the Gathering Wizards of the Coast	

Décomposition abrupte	{B}{G}
Éphémère	R
Ce sort ne peut pas être contrecarré. Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une de mana inférieure ou égale à 3.	valeur
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Décomposition abrupte	{B}{G}		Trophée de I'assassin {	B}{G}
Éphémère	R		Éphémère	R
Ce sort ne peut pas être contrecarré. Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une de mana inférieure ou égale à 3.	valeur		Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur champ de bataille, puis mélanger.	rle
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

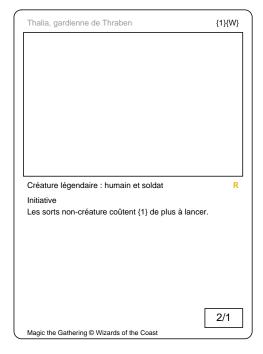
Trophée de I'assassin	{B}{G}
Éphémère	R
Détruisez un permanent ciblé qu'un ad contrôle. Son contrôleur peut chercher dans s bibliothèque une carte de terrain de base, la r champ de bataille, puis mélanger.	sa
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

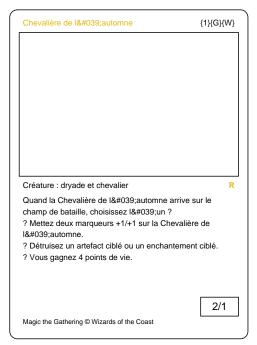
Trophée de I'assassin	{B}{G}
Éphémère	R
Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre si champ de bataille, puis mélanger.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Trophée de l'assassin {B}	(G)	Р	rêtresse du confinement	(1){W}
Éphémère	R	C	réature : humain et clerc	R
Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.	•	S	lash ii une créature non-jeton devait arriver sur le champ o ataille et qu'elle n'a pas été lancée, exil la place.	ez-la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		М	lagic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Bibliothèque sylvestre	{1}{G}
Enchantement	R
Au début de votre étape de pioche, vous pouvez pio	cher
deux cartes supplémentaires. Si vous faites ainsi,	
choisissez deux cartes de votre main que vous avez	•
ce tour-ci. Pour chacune de ces cartes, payez 4 poir vie ou mettezla carte au-dessus de votre bibliothèqu	
,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Prêtresse du confinement	{1}{W}
Tetresse du commement	(1)(1)
Créature : humain et clerc	R
Flash	K
Si une créature non-jeton devait arriver sur le c	hamp de
bataille et qu'elle n'a pas été lance	ée, exilez-la
à la place.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2





Thalia, gardienne de Thraben

{1}{W}

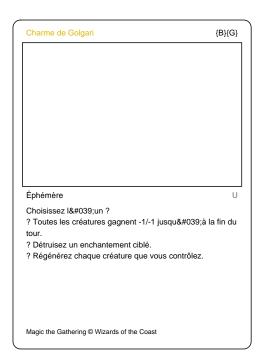
Créature légendaire : humain et soldat R
Initiative
Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge toxique	{2}{B}
Rituel	R
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort X points de vie.	t, payez
Toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la	fin du
tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Déluge toxique	{2}{B}
Rituel	R
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort	, payez
X points de vie. Toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la	fin du
tour.	
Maria di a Carlo di a Carlo di a Carlo	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ligne ley du vide	{2}{B}{B}
Enchantement Enchantement	R
Si la Ligne ley du vide est dans votre main de de pouvez l'avoir sur le champ de bataille au	
la partie.	i debut de
Si une carte devait être mise dans le cimetière d	l'un
adversaire depuis n'importe où, exilez-la	à la place.
Mania the Cathorine @ Winards of the Caset	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Ligne ley du vide	{2}{B}{B}
Enchantement	R
Si la Ligne ley du vide est dans votre main de dé pouvez l'avoir sur le champ de bataille au la partie. Si une carte devait être mise dans le cimetière dadversaire depuis n'importe où, exilez-la si	début de 'un
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ligne ley du vide {	2}{B}{B}	Cendrelianes	{R}{G}
Enchantement	R	Enchantement	R
Si la Ligne ley du vide est dans votre main de dépar pouvez l'avoir sur le champ de bataille au dét la partie. Si une carte devait être mise dans le cimetière d� adversaire depuis n'importe où, exilez-la à la	out de 39;un		flige 1 blessure à ce joueur. es : Détruisez une cible, artefact relianes infligent 2 blessures
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of	the Coast

Cendrellanes	{R}{G
Enchantement	F
À chaque fois qu'un adversi non-créature, Cinder Vine inflige 1 {1}, sacrifiez les Cendrelianes : Dé ou enchantement. Les Cendreliane au contrôleur de ce permanent.	blessure à ce joueur. etruisez une cible, artefac
Magic the Gathering © Wizards of the Co	