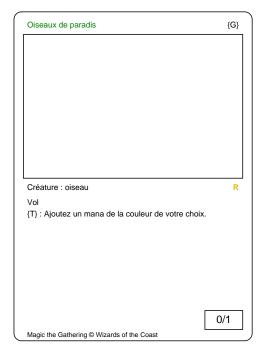
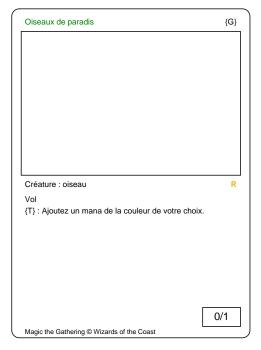


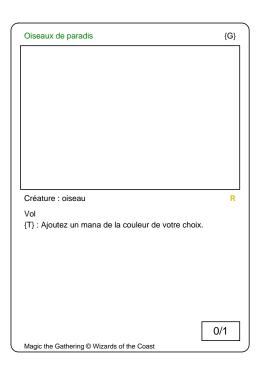
Créature : oiseau R

Vol

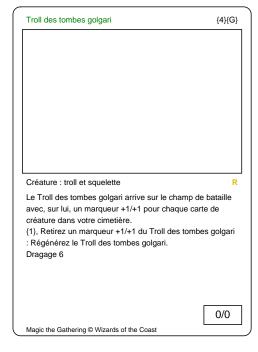
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.



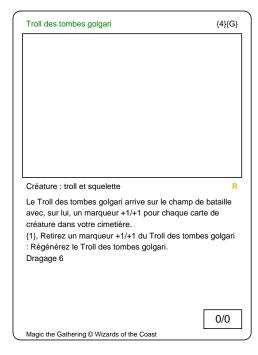




Troll des tombes golgari	{4}{G}
Onforture a trail of a small of a	
Créature : troll et squelette	R
Le Troll des tombes golgari arrive sur le cham avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque créature dans votre cimetière.	
{1}, Retirez un marqueur +1/+1 du Troll des to	ombes golgari
 : Régénérez le Troll des tombes golgari. Dragage 6 	
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<u></u>



Troll des tombes golgari	{4}{G}
Créature : troll et squelette	R
Le Troll des tombes golgari arrive sur la avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour c	•
créature dans votre cimetière. {1}, Retirez un marqueur +1/+1 du Trol	Il des tombes golgari
: Régénérez le Troll des tombes golgai	
Dragage 6	
	0/0
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	



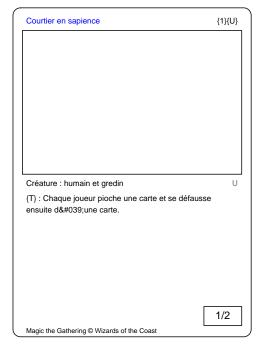
Courtier en sapience

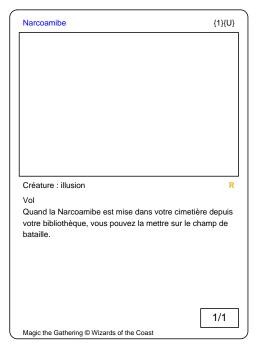
{1}{U}

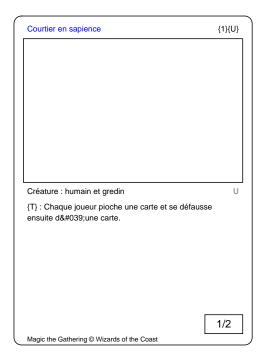
Créature : humain et gredin

{T} : Chaque joueur pioche une carte et se défausse ensuite d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Narcoamibe

Créature : illusion

Vol

Quand la Narcoamibe est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narcoamibe	{1}{U}
Créature : illusion	R
Vol Quand la Narcoamibe est mise da votre bibliothèque, vous pouvez la bataille.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Co	oast

Aider les mourants	{1}{B}
Rituel	С
Choisissez I'un ou les deux ?	
? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votr	е
cimetière dans votre main. ? Renvoyez une carte de planeswalker ciblée depuis	votro
cimetière dans votre main.	volle
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Narcoamibe	{1}{U}
Créature : illusion	R
Vol	
Quand la Narcoamibe est mise da votre bibliothèque, vous pouvez la	
bataille.	a motife our le onamp de
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the C	

Aider les mourants	{1}{B}
Rituel	C
Choisissez I'un ou les deux ?	
? Renvoyez une carte de créature ciblée depu cimetière dans votre main.	uis votre
? Renvoyez une carte de planeswalker ciblée cimetière dans votre main.	depuis votre

Aider les mourants {	I}{B}		Frisson rampant	{3}{B}
Rituel	С		Rituel	U
Choisissez I'un ou les deux ? ? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. ? Renvoyez une carte de planeswalker ciblée depuis vocimetière dans votre main.	otre		Le Frisson rampant inflige 3 blessures a et vous gagnez 3 points de vie. Quand le Frisson rampant est mis dans depuis votre bibliothèque, vous pouvez vous faites ainsi, le Frisson rampant infl chaque adversaire et vous gagnez 3 po	votre cimetière I'exiler. Si lige 3 blessures à
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Aider les mourants	{1}{B}
Rituel	C
Choisissez I'un ou les deux ?	
? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.)
 ? Renvoyez une carte de planeswalker ciblée depuis cimetière dans votre main. 	votre

Frisson rampant	{3}{B}
Rituel	U
Le Frisson rampant inflige 3 blessures à ch et vous gagnez 3 points de vie.	aque adversaire
Quand le Frisson rampant est mis dans vot	
depuis votre bibliothèque, vous pouvez I&# vous faites ainsi, le Frisson rampant inflige</td><td></td></tr><tr><td>chaque adversaire et vous gagnez 3 points</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>	

Frisson rampant	{3}{B}	Vie du terr	reau {1}{G}
Rituel	U	Rituel	R
Le Frisson rampant inflige 3 blessures à et vous gagnez 3 points de vie. Quand le Frisson rampant est mis dans depuis votre bibliothèque, vous pouvez I vous faites ainsi, le Frisson rampant inflichaque adversaire et vous gagnez 3 poi	votre cimetière 'exiler. Si ge 3 blessures à	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	: jusqu'à trois cartes de terrain ciblées tre cimetière dans votre main. 3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the G	Sathering © Wizards of the Coast

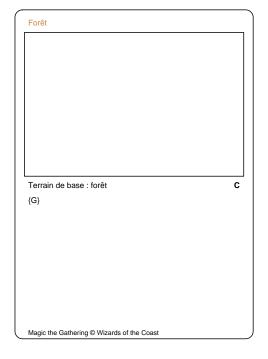
Vie du terreau	{1}{G
Rituel	F
Renvoyez jusqu'à trois cartes de terrain ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Dragage 3	s
Diagage 3	

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

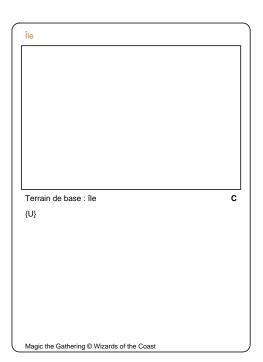
		<i></i>
Bassin d'élevage		Bassin d'élevage
Terrain : forêt et île		Terrain : forêt et île
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points		Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points
de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.		de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Bassin d'élevage		Bassin d'élevage
Terrain : forêt et île		Terrain : forêt et île
Terrain : forêt et île R Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points		Terrain : forêt et île R Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points
Terrain : forêt et île R Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points		Terrain : forêt et île R Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points
Terrain : forêt et île R Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points		Terrain : forêt et île R Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points

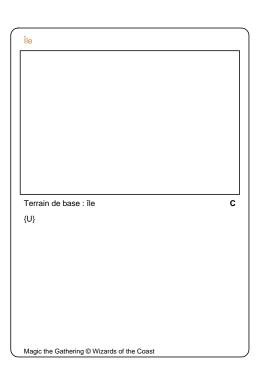
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

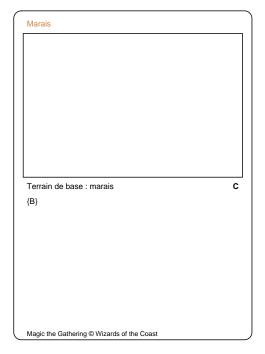


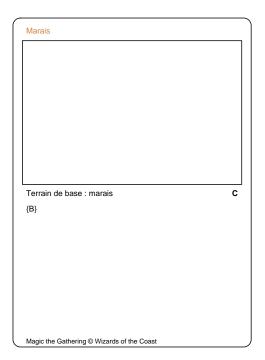


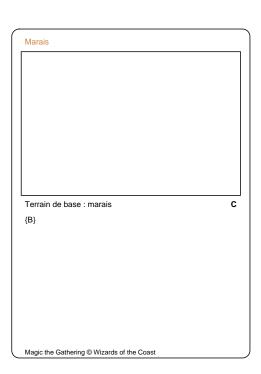




Terrain de base : île	С
{U}	







Tombe aquatique	
	Tombe aquatique
Terrain : île et marais Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points	Terrain : île et marais Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points
de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.	de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.
Marie the Cathorine @ William to of the Count	Maria the Catherine @ Winnesde of the County
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Tombe aquatique	Tombe aquatique
Terrain : île et marais R	Terrain : île et marais
Terrain : île et marais Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.	Terrain : île et marais Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points	Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points	Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points	Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points	Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points	Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points	Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points

		4
Tombeau luxuriant		Tombeau luxuriant
Terrain : marais et forêt Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.		Terrain : marais et forêt Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Tombeau luxuriant		Tombeau luxuriant
Terrain : marais et forêt Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.		Terrain : marais et forêt Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	`	

Destructeur de codex	{1}	Jace, porteur de mystères {1}{U	}{U}{U}
Artefact {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.	U	Planeswalker légendaire : Jace Si vous deviez piocher une carte alors que votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez l partie à la place. {+1}: Un joueur ciblé meule deux cartes. Piochez une carte. {-8}: Piochez sept cartes. Puis, si votre bibliothèque	R
		contient aucune carte, vous gagnez la partie.	ile
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
carte cibiee depuis votre cirienere dans votre main.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jace, porteur de mystères	{1}{U}{U}{U
Planeswalker légendaire : Jace	R
Si vous deviez piocher une carte alor bibliothèque ne contient aucune carte partie à la place.	•
(+1): Un joueur ciblé meule deux car carte.	rtes. Piochez une
{-8} : Piochez sept cartes. Puis, si vo	tre bibliothèque ne

Jace, porteur de mystères {1}{U}{U}{U}	Ashiok, broyeur de rêves {1}{U	JB}{UB}
Planeswalker légendaire : Jace	Planeswalker légendaire : Ashiok	U
Si vous deviez piocher une carte alors que votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez la	Les sorts et les capacités que vos adversaires contr ne peuvent pas faire chercher leur contrôleur dans s	
partie à la place.	bibliothèque.	id
{+1}: Un joueur ciblé meule deux cartes. Piochez une	{-1} : Un joueur ciblé meule quatre cartes. Ensuite, e	exilez le
carte.	cimetière de chaque adversaire.	
{-8}: Piochez sept cartes. Puis, si votre bibliothèque ne		
contient aucune carte, vous gagnez la partie.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Ashiok, broyeur de rêves {1}{UB}{UB}	Ashiok, broyeur de rêves {1}{U	JB}{UB}

Ashiok, broyeur de rêves {1}{UB}{UB}		Ashiok, broyeur de rêves {1}{UB}{UB}
Planeswalker légendaire : Ashiok U		Planeswalker légendaire : Ashiok U
Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas faire chercher leur contrôleur dans sa bibliothèque.		Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas faire chercher leur contrôleur dans sa bibliothèque.
{-1}: Un joueur ciblé meule quatre cartes. Ensuite, exilez le cimetière de chaque adversaire.		{-1}: Un joueur ciblé meule quatre cartes. Ensuite, exilez le cimetière de chaque adversaire.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashiok, broyeur de rêves	{1}{UB}{UB}	Réunion de mission {U}{	UB}	{U}{U}
Planeswalker légendaire : Ashiok	U	Éphémère	U	R
Les sorts et les capacités que vos adv ne peuvent pas faire chercher leur con bibliothèque.		Surveillez 2, puis choisissez une carte d'éphémère ou de rituel de votre cimetière. Vous pouvez la lancer ce tour-ci. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place. (Pour surveiller 2, regardez les	ıt	pouvez la lancer ce s votre cimetière ce
{-1}: Un joueur ciblé meule quatre car cimetière de chaque adversaire.	tes. Ensuite, exilez le	deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)	z le	thèque, puis mettez e;entre elles dans
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ® Wizards of the Coast		

Réunion de mission {U}{U	}
Éphémère	?
Surveillez 2, puis choisissez une carte d'éphémère ou de rituel de votre cimetière. Vous pouvez la lancer ce tour-ci. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place. (Pour surveiller 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éphémère

Surveillez 2, puis choisissez une carte d'éphémère ou de rituel de votre cimetière. Vous pouvez la lancer ce tour-ci. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place. (Pour surveiller 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reunion de mission {U}	U}
<u>Ephémère</u>	R
Surveillez 2, puis choisissez une carte d'éphémère ou de rituel de votre cimetière. Vous pouvez la lancer ce tour-ci. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place. (Pour surveiller 2, regardez le deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)	6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Salve obscure	(B)
Éphémère	U
Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fintour.	du
Dragage 3 (Si vous deviez piocher une carte, vous p	ouvez
mettre exactement trois cartes du dessus de votre	
bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis vo	
cimetière. Sinon, piochez une carte.)	

Éphémère	U
Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.	u
Dragage 3 (Si vous deviez piocher une carte, vous po mettre exactement trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous fa ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis vot cimetière. Sinon, piochez une carte.)	aites
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Salve obscure	{B}
Salve obscure	{B}
Salve obscure Éphémère	{B}

{B}

Salve obscure

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regain de la nature	{1}{G}
Éphémère	С
Choisissez I'un ?	
? Détruisez un artefact ciblé.? Détruisez un enchantement ciblé.	
? Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.	
Maria tha Catharina @ Williamia at tha Canat	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Déférence	{1}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré cette manière, mettez-le dans la main de son proprie la place du cimetière de ce joueur. Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Regain de la nature	{1}{G}
Éphémère	
Choisissez I'un ?	
Pétruisez un artefact ciblé. Détruisez un enchantement ciblé.	
? Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Déférence	{1}{U}
Éphémère	
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce cette manière, mettez-le dans la la place du cimetière de ce joue	e sort est contrecarré de a main de son propriétaire à
Piochez une carte.	

Déférence	{1}{U}		Lumières éblouissantes	{U}
Éphémère	U		Éphémère	С
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecar cette manière, mettez-le dans la main de son prop la place du cimetière de ce joueur. Piochez une carte.			Une créature ciblée gagne -3/-0 jusqu'à la fin du tour. Surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de vo bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe q ordre.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Déférence	{1}{U
Éphémère	l
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort cette manière, mettez-le dans la mair la place du cimetière de ce joueur. Piochez une carte.	
Tiosnoz une carte.	

Lumières éblouissantes	{U}
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne -3/-0 jusqu'à la fin de tour.	u
Surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de	
bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste	Э
au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe	quel
ordre.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lumières éblouissantes	{U}	Décomposition abrupte	{B}{G}
Éphémère	С	Éphémère	R
Une créature ciblée gagne -3/-0 jusqu�: tour. Surveillez 2. (Regardez les deux cartes du bibliothèque, puis mettez n'importe d',entre elles dans votre cimetière et au-dessus de votre bibliothèque dans n&# ordre.)</th><th>l dessus de votre quel nombre l le reste</th><th>Ce sort ne peut pas être contrecarr Détruisez un permanent non-terrair de mana inférieure ou égale à 3.</th><th></th></tr><tr><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td>J</td><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coa</td><td>est</td></tr></tbody></table>			

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