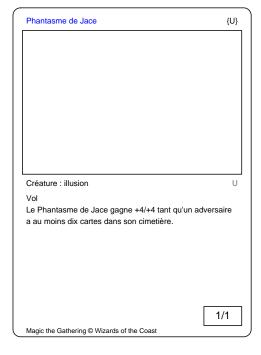
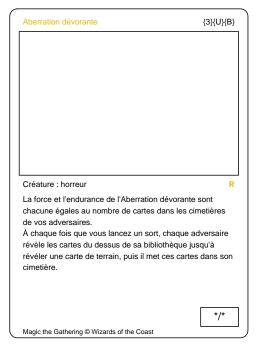
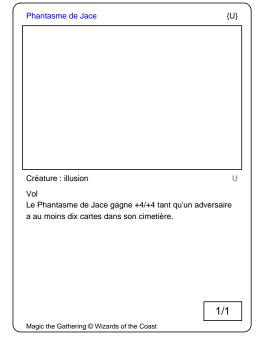


Phantasme de Jace	{U}
Créature : illusion	U
Vol	
Le Phantasme de Jace gagne +4/+4 tant qu'un adv a au moins dix cartes dans son cimetière.	ersaire
Г	4/4
Magic the Cathering @Wizards of the Coast	1/1







Aberration	n dévorante	{3}{U}{B}	
			1
Créature :	horreur	R	_
chacune é	et l'endurance de l'Aberra égales au nombre de cart versaires.		
À chaque	fois que vous lancez un s cartes du dessus de sa l		
	ne carte de terrain, puis il	I met ces cartes dans son	
		/	1
Magic the G	Sathering © Wizards of the Co	past	_

Destin funeste	{2}{B}
Rituel	U
Choisissez l'un ?	_
? Un adversaire ciblé exile une créature qu'il contrôl? Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisis	
une carte non-terrain. Exilez cette carte.	362
Market and Outlier Office of the Outlier	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Écurage de grimoire	{U}
Rituel	С
Un joueur ciblé met les cinq cartes du dessus de sa	
bibliothèque dans son cimetière.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Destin funeste	{2}{B}
	Rituel	U
	Choisissez l'un ?	
	? Un adversaire ciblé exile une créature qu'il contrôle.	
	? Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisiss	ez
	une carte non-terrain. Exilez cette carte.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	iviagic the Gathering © vvizarus of the Coast	
l		

Écurage de grimoire	{U}
Rituel	
Un joueur ciblé met les cinq cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.	
·	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Exténuation	{2}{U}		Exténuation	{2}{U}
Rituel	U		Rituel	U
Les créatures et les terrains qu'un adversaire ciblé con es e dégagent pas pendant leur prochaine étape de dégagement.			Les créatures et les terrains qu'un adversaire ciblé con es dégagent pas pendant leur prochaine étape de dégagement.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Exténuation	{2}{U}
	(2)(0)
Rituel	U
Les créatures et les terrains qu'un adversair ne se dégagent pas pendant leur prochaine dégagement.	
dogagement.	
Maria di Gallacia Gilliano di Cara	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sculpture mentale	{1}{U}
Rituel	С
Un adversaire ciblé meule sept cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sculpture mentale	{1}{U}	Traumatisme	{3}{U}{U}
Rituel		Rituel	R
Un adversaire ciblé meule sept cartes.		Un joueur ciblé meule la moitié de sa bibliothèc	que, arrondie
		à l'inférieur.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

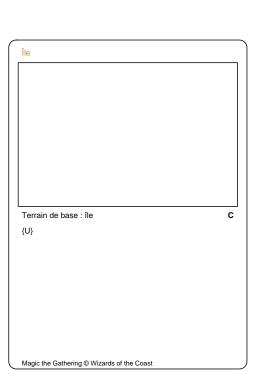
Sculpture mentale	{1}{U}
Rituel	С
Un adversaire ciblé meule sept cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Traumatisme	{3}{U}{U}
Rituel	R
Un joueur ciblé meule la moitié de sa bibliothèq à l'inférieur.	ue, arrondie
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Traumatisme	{3}{U}{U}	Catacombes noyées
Rituel Un joueur ciblé meule la moitié de sa bibliothèc à l'inférieur.	R	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		Dépression engloutie
Terrain Les Catacombes noyées arrivent sur le champ engagées à moins que vous ne contrôliez une marais. {T}: Ajoutez {U} ou {B}.		Terrain : île et marais ({T} : Ajoutez {U} ou {B}.) La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Dépression engloutie		Île
Terrain : île et marais		Terrain de base : île C
({T}: Ajoutez {U} ou {B}.) La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.		{U}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	\mathcal{J}	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



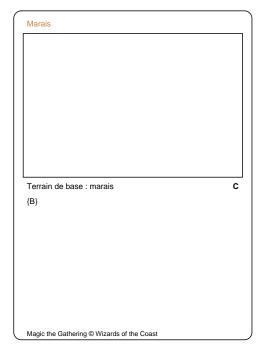


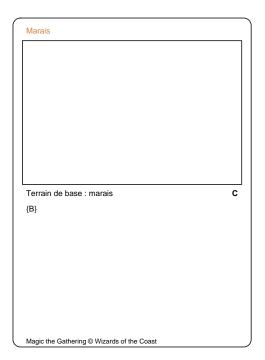


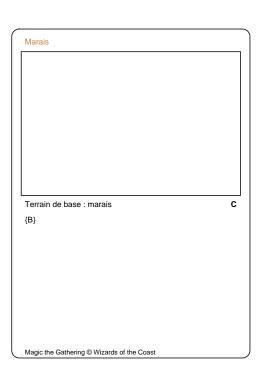




Terrain de base : île	С
{U}	







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
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

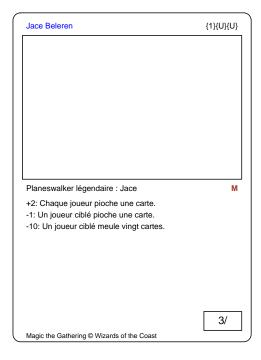
Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

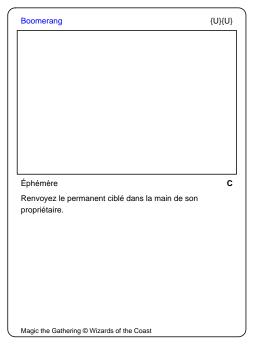
Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

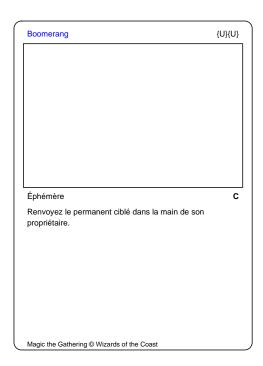
Refuge de l'île de Jwar			Manivelle à esprit {2}
Terrain U Le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille			Artefact U À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie, ce
engagé. Quand le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {U} ou {B}.			joueur meule autant de cartes. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Manivelle à esprit {2}			Manivelle à esprit {2}
		П	

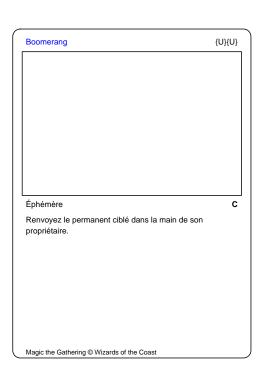
Manivelle à esprit	{2}
Artefact	U
À chaque fois qu'un adversaire perd des points joueur meule autant de cartes. (Les blessures p	
la perte de points de vie.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Manivelle à esprit	{2}
Artefact	U
À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie, joueur meule autant de cartes. (Les blessures provoque la perte de points de vie.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	









Option	{U}		Spirale psychique {4	}{U}
Éphémère	С		Éphémère	U
Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous Piochez une carte.	s.)		Mélangez toutes les cartes de votre cimetière dans votre bibliothèque. Un joueur ciblé meule autant de cartes.	€
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast				
		(Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

$\overline{}$	Option	{U}
	Éphémère	С
	Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre	
	bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessor	us.)
	Piochez une carte.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	magio trio Oddrening @ Wizards of the Coast	

Spirale psychique	{4}{U}
Éphémère	U
Mélangez toutes les cartes de votre cimetière dans vo bibliothèque. Un joueur ciblé meule autant de cartes.	otre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

U

Frappe psychique {1}{U	}{B}		Frappe psychique {1}{U}{E	3}
Ćula śwa kira			Éphémère	 c
Éphémère	C			٠
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur meule deux cartes.			Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur meule deux cartes.	
caries.			cares.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Frappe psychique	{1}{U}{B}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur meul cartes.	e deux
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Frappe psychique

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur meule deux cartes.

Rêves du monde souterrain	{B}{B}{B}		Lucidité effilochée	{2}{U}
Enchantement	R		Enchantement : aura et malédiction	R
À chaque fois qu'un adversaire pioche une cart			Enchanter : joueur	
du monde souterrain infligent 1 blessure à ce jo	oueur.		Au début de chaque étape de fin, le joueur enchanté	
			X cartes, X étant le nombre de cartes mises dans so cimetière d'où qu'elles viennent ce tour-ci.	n
Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Enchantement À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêdu monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.	/RI
À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rê	{D
À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rê	
À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rê	
À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rê	
À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rê	
À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rê	
À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rê	
À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rê	
À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rê	
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	R
	es/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lucidité effilochée	{2}{U}
Enchantement : aura et malédiction	R
Enchanter: joueur	
Au début de chaque étape de fin, le joueur enchant X cartes, X étant le nombre de cartes mises dans s	
cimetière d'où qu'elles viennent ce tour-ci.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lucidité effilochée {2}{	J}	Crabe d'hédron {U	J}
Enchantement : aura et malédiction	R		U
Enchanter : joueur Au début de chaque étape de fin, le joueur enchanté meu X cartes, X étant le nombre de cartes mises dans son cimetière d'où qu'elles viennent ce tour-ci.	e	Toucheterre? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule trois cartes.	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_
			_

Crabe d'hèdron	{U}
Créature : crabe	U
Toucheterre? À chaque fois qu'un terrair champ de bataille sous votre contrôle, un meule trois cartes.	arrive sur le joueur ciblé
	0/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

C

Prix ultime	{1}{B}
Éphémère	U
Détruisez une créature monochrome ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	