Golos, pèlerin infatigable	{5}	Golos, pèlerin infatigable	{5}
Créature-artefact légendaire : éclaireur Quand Golos, pèlerin infatigable arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger. {2}{W}{U}{B}{R}{G} : Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci sans payer leur coût de mana.		Créature-artefact légendaire : éclaireur Quand Golos, pêlerin infatigable arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger. {2}{W}{U}{B}{R}{G} : Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci sans payer leur coût de mana.	R
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	5	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	;

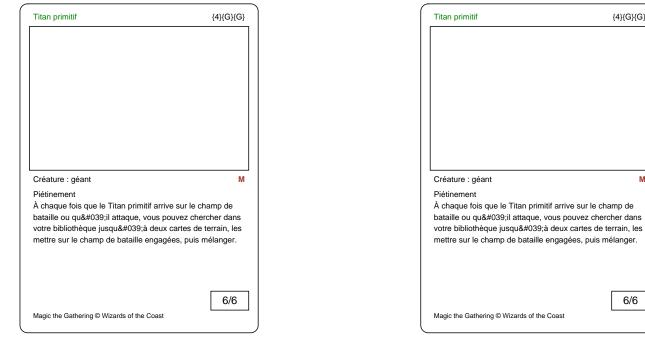
Golos, pèlerin infatigable	{5}
Créature-artefact légendaire : éclaireur	R
Quand Golos, pèlerin infatigable arrive sur le champ	de
bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de	ans
votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille	
engagée, puis mélanger. {2}{W}{U}{B}{R}{G} : Exilez les trois cartes du dessus	de
votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci s	
payer leur coût de mana.	
	3/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0,0
magic the Gathering & mizards of the Coast	

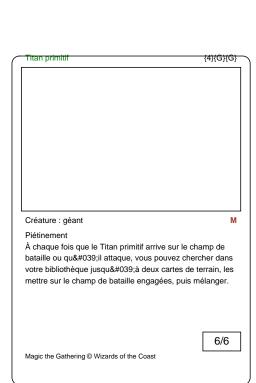
Golos, pèlerin infatigable	{5}
Cufatura autofaat Ifwandaira , falairaus	R
Créature-artefact légendaire : éclaireur Quand Golos, pèlerin infatigable arrive sur le champ bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.	de dans
engagee, puis meranger. {2}{W}{U}{B}{R}G} : Exilez les trois cartes du dessu votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci	
payer leur coût de mana.	

Sage de I'évolution	{2}{G}	Sage de l'évolution	{2}{G}
Créature : elfe et druide	U	Créature : elfe et druide	U
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arriv le champ de bataille sous votre contrôle, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de perman et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)	ents	Toucheterre? À chaque fois qu'un le champ de bataille sous votre contrôle, p (Choisissez n'importe quel nombre et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chaci marqueur de chaque sorte déjà présente.)	oroliférez. de permanents un un autre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	3/2

Sage de l'évolution	{2}{G}
Créature : elfe et druide	U
Toucheterre ? À chaque fois qu'un	terrain arrive sur
le champ de bataille sous votre contrôle, p	
(Choisissez n'importe quel nombre et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chac	
marqueur de chaque sorte déjà présente.	
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sage de l'évolution	{2}{G}
Créature : elfe et druide	U
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terra le champ de bataille sous votre contrôle, prolif (Choisissez n'importe quel nombre de pet/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un marqueur de chaque sorte déjà présente.)	érez. ermanents
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2





Titan primitif {4}{G}{G} Créature : géant Piétinement À chaque fois que le Titan primitif arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger. 6/6 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

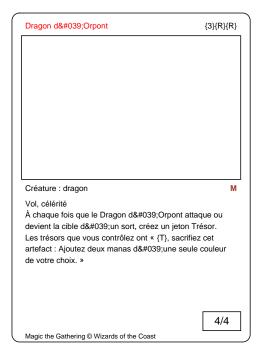
 ${4}{G}{G}$

M

6/6

Dragon d'Orpont	{3}{R}{R}
Créature : dragon	M
Vol, célérité	
À chaque fois que le Dragon d' devient la cible d'un sort, créez	
Les trésors que vous contrôlez ont «	
artefact : Ajoutez deux manas d de votre choix. »	9;une seule couleur
do rono onomi	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



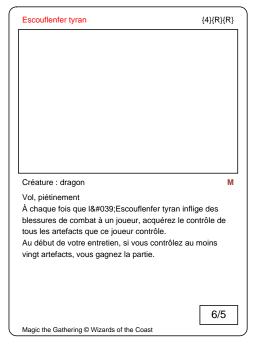


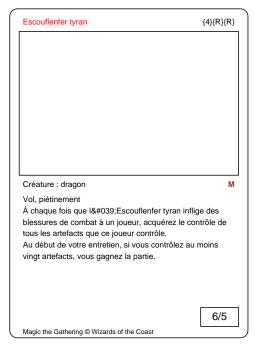
Dragon d'Orpont

Créature : dragon

Vol, célérité
À chaque fois que le Dragon d'Orpont attaque ou devient la cible d'un sort, créez un jeton Trésor.

Les trésors que vous contrôlez ont « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »







Escouflenfer tyran

Créature : dragon

Vol, piétinement
À chaque fois que l'Escouflenfer tyran inflige des
blessures de combat à un joueur, acquérez le contrôle de
tous les artefacts que ce joueur contrôle.
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins
vingt artefacts, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Gadrak, le fléau des couronnes	{2}{R}	Gadrak, le fléau des couronnes	{2}{R
Créature légendaire : dragon Vol Gadrak, le fléau des couronnes ne peut pas attaque moins que vous ne contrôliez au moins quatre artefa Au début de votre étape de fin, créez un jeton Tréso chaque créature non-jeton qui est morte ce tour-ci. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet arte	acts. r pour	Créature légendaire : dragon Vol Gadrak, le fléau des couronnes ne peut pas moins que vous ne contrôliez au moins quat Au début de votre étape de fin, créez un jetc chaque créature non-jeton qui est morte ce t (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez	tre artefacts. on Trésor pour tour-ci. z cet artefact :
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. ») Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/4	Ajoutez un mana de la couleur de votre choi Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/4

Gadrak, le fléau des couronnes	{2}{R}
Créature légendaire : dragon	R
Vol	
Gadrak, le fléau des couronnes ne peut p moins que vous ne contrôliez au moins que	
Au début de votre étape de fin, créez un chaque créature non-jeton qui est morte	jeton Trésor pour
(C'est un artefact avec « {T}, sacri	fiez cet artefact :
Ajoutez un mana de la couleur de votre c	choix. »)
	5/4
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	

Gadrak, le fléau des couronnes	{2}{R}
Créature légendaire : dragon	R
Vol	
Gadrak, le fléau des couronnes ne peut pas at	taquer à
moins que vous ne contrôliez au moins quatre	
Au début de votre étape de fin, créez un jeton chaque créature non-jeton qui est morte ce tou	•
(C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez co	
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
	E/4
	5/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{2}{R}

Canaliseuse de flux	{2}{U}		Canaliseuse de flux	{2}{U}
Créature : humain et sorcier	U		Créature : humain et sorcier	U
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature,			À chaque fois que vous lancez un sort non-créature,	
proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre			proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre d	
permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à cha autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)	acun un		permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chac autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)	cun un
Γ	2/2			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	-12	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_,_
		,		

Canaliseuse de flux	{2}{U}
Créature : humain et sorcier	U
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature,	
proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à cha	
autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)	ouri uri
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Canaliseuse de flux	{2}{U}
Créature : humain et sorcier	U
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature,	
proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre	
permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à cha autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)	icun un
Г	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	212

Oracle de Thassa	{U}{U}	Oracle de Thassa	{U}{U}
Créature : ondin et sorcier	R	Créature : ondin et sorcier	R
Quand I'Oracle de Thassa arrive su	· I	Quand I'Oracle de Thassa arrive	
bataille, regardez les X cartes du dessus de bibliothèque, X étant votre dévotion au ble	I	bataille, regardez les X cartes du dess bibliothèque, X étant votre dévotion au	
jusqu'à l'une d'entre e	I	jusqu'à l'une d'enti	
votre bibliothèque et le reste au-dessous d	de votre	votre bibliothèque et le reste au-desso	
bibliothèque, dans un ordre aléatoire. Si X	(est supérieur ou	bibliothèque, dans un ordre aléatoire.	Si X est supérieur ou
égal au nombre de cartes dans votre bibli		égal au nombre de cartes dans votre b	•
gagnez la partie. (Chaque {U} dans les co	I	gagnez la partie. (Chaque {U} dans les	
permanents que vous contrôlez compte po	our votre dévotion	permanents que vous contrôlez compt	te pour votre dévotion
au bleu.)	T 4 (0)	au bleu.)	1/0
	1/3		1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Oracle de Thassa	{U}{U}				
Créature : ondin et sorcier	R				
Quand I'Oracle de Thassa arrive sur le char bataille, regardez les X cartes du dessus de votre	np de				
bibliothèque, X étant votre dévotion au bleu. Mette	z				
jusqu'à l'une d'entre elles au-d votre bibliothèque et le reste au-dessous de votre	lessus de				
bibliothèque, dans un ordre aléatoire. Si X est sup					
égal au nombre de cartes dans votre bibliothèque, vous gagnez la partie. (Chaque {U} dans les coûts de mana des					
permanents que vous contrôlez compte pour votre					
au bleu.)	1/3				
	1/3				

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Créature : ondin et sorcier

Quand I'Oracle de Thassa arrive sur le champ de bataille, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant votre dévotion au bleu. Mettez jusqu'à I'une d'entre elles au-dessus de votre bibliothèque et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire. Si X est supérieur ou égal au nombre de cartes dans votre bibliothèque, vous gagnez la partie. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

 $\{U\}\{U\}$

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Thassa

Oracle de Thassa	{U}{U}	Oracle de Thassa	{U}{U}
Créature : ondin et sorcier	R	Créature : ondin et sorcier	R
Quand I'Oracle de Thassa arrive su	· I	Quand I'Oracle de Thassa arrive	
bataille, regardez les X cartes du dessus de bibliothèque, X étant votre dévotion au ble	I	bataille, regardez les X cartes du dess bibliothèque, X étant votre dévotion au	
jusqu'à l'une d'entre e	I	jusqu'à l'une d'enti	
votre bibliothèque et le reste au-dessous d	de votre	votre bibliothèque et le reste au-desso	
bibliothèque, dans un ordre aléatoire. Si X	(est supérieur ou	bibliothèque, dans un ordre aléatoire.	Si X est supérieur ou
égal au nombre de cartes dans votre bibli		égal au nombre de cartes dans votre b	•
gagnez la partie. (Chaque {U} dans les co	I	gagnez la partie. (Chaque {U} dans les	
permanents que vous contrôlez compte po	our votre dévotion	permanents que vous contrôlez compt	te pour votre dévotion
au bleu.)	T 4 (0)	au bleu.)	1/0
	1/3		1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Oracle de Thassa	{U}{U}				
Créature : ondin et sorcier	R				
Quand I'Oracle de Thassa arrive sur le char bataille, regardez les X cartes du dessus de votre	np de				
bibliothèque, X étant votre dévotion au bleu. Mette	z				
jusqu'à l'une d'entre elles au-d votre bibliothèque et le reste au-dessous de votre	lessus de				
bibliothèque, dans un ordre aléatoire. Si X est sup					
égal au nombre de cartes dans votre bibliothèque, vous gagnez la partie. (Chaque {U} dans les coûts de mana des					
permanents que vous contrôlez compte pour votre					
au bleu.)	1/3				
	1/3				

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Créature : ondin et sorcier

Quand I'Oracle de Thassa arrive sur le champ de bataille, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant votre dévotion au bleu. Mettez jusqu'à I'une d'entre elles au-dessus de votre bibliothèque et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire. Si X est supérieur ou égal au nombre de cartes dans votre bibliothèque, vous gagnez la partie. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

 $\{U\}\{U\}$

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Thassa

Perceur de coque	{2}{U}	Perceur de coque	{2}{U}
Créature : ondin et pirate Flash	R	Créature : ondin et pirate Flash	R
Si un adversaire devait piocher une carte première qu'il pioche à chacune de pioche, à la place vous créez un jeton Tre un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefa mana de la couleur de votre choix. »)	e ses étapes de ésor. (C'est	Si un adversaire devait piocher une con première qu'il pioche à chacun pioche, à la place vous créez un jetor un artefact avec « {T}, sacrifiez cet ar mana de la couleur de votre choix. »)	e de ses étapes de Trésor. (C'est tefact : Ajoutez un
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2	Magic the Gathering [®] Wizards of the Coast	3/2

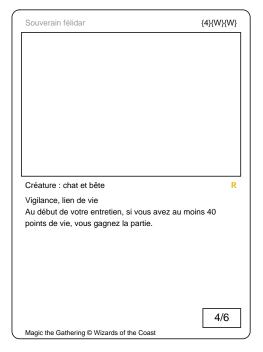
Perceur de coque	{2}{U}	Perceur de coque
Créature : ondin et pirate	R	Créature : ondin et pi
Flash Si un adversaire devait piocher une carte première qu'il pioche à chacune de pioche, à la place vous créez un jeton Tré un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefac mana de la couleur de votre choix. »)	ses étapes de sor. (C'est	Flash Si un adversaire deve première qu'il pioche, à la place voi un artefact avec « {Tj mana de la couleur d
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2	Magic the Gathering © W

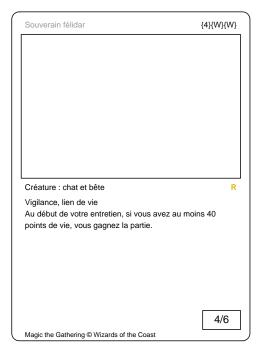
Perceur de coque

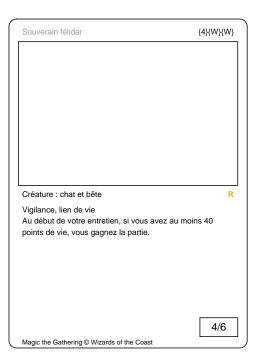
Créature : ondin et pirate

Flash
Si un adversaire devait piocher une carte excepté la première qu'il pioche à chacune de ses étapes de pioche, à la place vous créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

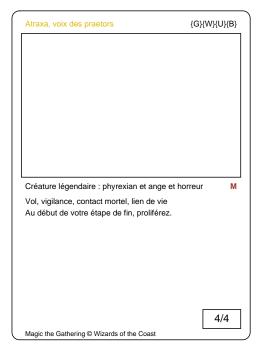
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

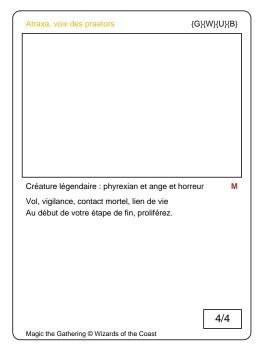






Souverain félidar	{4}{W}{W}
Créature : chat et bête	R
Vigilance, lien de vie Au début de votre entretien, si vous a points de vie, vous gagnez la partie.	vez au moins 40
	4/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	·







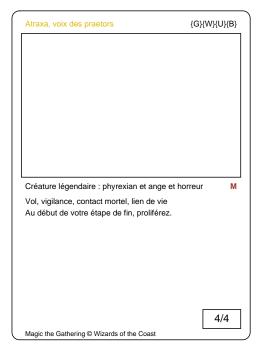
Atraxa, voix des praetors

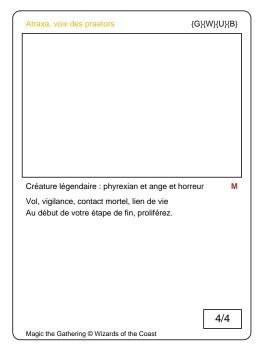
(G){W}{U}{B}

Créature légendaire : phyrexian et ange et horreur

Vol, vigilance, contact mortel, lien de vie
Au début de votre étape de fin, proliférez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Atraxa, voix des praetors

(G){W}{U}{B}

Créature légendaire : phyrexian et ange et horreur

Vol, vigilance, contact mortel, lien de vie
Au début de votre étape de fin, proliférez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand prêtre de la pénitence	{W}{B}	Grand pretre de la pénitence {W}{B}
Créature : humain et clerc	R	Créature : humain et clerc R
À chaque fois que le Grand prêtre de la pénite	nce subit des	À chaque fois que le Grand prêtre de la pénitence subit des
blessures, vous pouvez détruire un permanent		blessures, vous pouvez détruire un permanent non-terrain
ciblé.		ciblé.
	1/1	4/4
	1/1	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand prêtre de la pénitence	{W}{B}
Créature : humain et clerc	R
À chaque fois que le Grand prêtre de la péni blessures, vous pouvez détruire un permane ciblé.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Grand prêtre de la pénitence	{W}{B}
Créature : humain et clerc	R
À chaque fois que le Grand prêtre de la p blessures, vous pouvez détruire un perma ciblé.	
	4.4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

Acquisition de I'esprit supérieur {2}{B}{	B}		Acquisition de I'esprit supérieur {2}{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.			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.	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Acquisition de I'esprit supérieur	{2}{B}{B}
Rituel	R
Choisissez I'un ? ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte, met	toz-la
dans votre main, puis mélangez.	iez-ia
? Mettez une carte que vous possédez en dehors o partie dans votre main.	de la
partie dans votre main.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Croupissement	{2}{B}{B}	Croupissement	{2}{B}{B}
Rituel	R	Rituel	R
Toutes les créatures gagnent -4/-4 jusqu&# tour.	039;à la fin du	Toutes les créatures gagnent -4/-4 jusqu' tour.	à la fin du
tour.		tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathering & Wizards of the Goast		wagic the Sathering & Wizards of the Sousi	

Croupissement	{2}{B}{B}
Rituel	R
Toutes les créatures gagnent -4/-4 jusqu	'à la fin du
tour.	

Croupissement	{2}{B}{B}
Rituel	R
Toutes les créatures gagnent -4/-4 jusqu tour.	39;à la fin du
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Damnation	{2}{B}{B}		Damnation	{2}{B}{B}
Rituel	R		Rituel	R
Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuve régénérées.	ent pas être		Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuv régénérées.	ent pas être
regenerees.			regenerees.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Damnation	{2}{B}{B}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuve régénérées.	ent pas être
regenerees.	

Damnation	{2}{B}{B}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent prégénérées.	oas être
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Déluge toxique	{2}{B}		Déluge toxique	{2}{B}
Rituel	R		Rituel	R
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce s	ort, payez		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		X points de vie. Toutes les créatures gagnent -X/-X jus	cau:à la fin du
tour.	i ia iiii uu		tour.	qua#055,a la lili du
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabolique dessein	{1}{B}	Diabolique dessein	{1}{B}
Rituel	М	Rituel	М
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,		En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,	
sacrifiez une créature.		sacrifiez une créature.	
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez carte dans votre main, puis mélangez.	cette	Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez carte dans votre main, puis mélangez.	ette
carte dans votre main, puis melangez.		carte dans votre main, puis melangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dishallana dasasia	(4) (D)
Diabolique dessein	{1}{B}
Rituel	М
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,	
sacrifiez une créature.	
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez	cette
carte dans votre main, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Diabolique dessein	{1}{B}
Rituel	М
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,	•••
sacrifiez une créature. Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez o	cette
carte dans votre main, puis mélangez.	Sette
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Implorer la reine	{2B}{2B}{2B}	Implorer la reine	{2B}{2B}{2B}
Rituel	U	Rituel	U
((2B) peut être payé au choix avec n'ir combinaison de deux manas ou avec {B}. La mana de cette carte est 6.) Cherchez dans votre bibliothèque une carte a valeur de mana inférieure ou égale au nombi que vous contrôlez, révélez-la mettez-la dans puis mélangez.	nporte quelle valeur de syant une e de terrains	({2B} peut être payé au choix av combinaison de deux manas ou mana de cette carte est 6.) Cherchez dans votre bibliothèqu valeur de mana inférieure ou ég que vous contrôlez, révélez-la m puis mélangez.	ec n'importe quelle avec {B}. La valeur de le une carte ayant une ale au nombre de terrains
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the	Coast
	_		

Implorer la reine	{2B}{2B}{2B}
Rituel	U
({2B} peut être payé au choix avec n8	
combinaison de deux manas ou avec mana de cette carte est 6.)	{B}. La valeur de
Cherchez dans votre bibliothèque une	e carte ayant une
valeur de mana inférieure ou égale au	
que vous contrôlez, révélez-la mettez puis mélangez.	-ia dans votre main,
Magic the Cathering © Wizards of the Coast	

({2B} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {B}. La valeur de mana de cette carte est 6.) Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez, révélez-la mettez-la dans votre main,	Implorer la reine	{2B}{2B}{2B
({2B} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {B}. La valeur de mana de cette carte est 6.) Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez, révélez-la mettez-la dans votre main,		
combinaison de deux manas ou avec {B}. La valeur de mana de cette carte est 6.) Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez, révélez-la mettez-la dans votre main,	Rituel	· · ·
	combinaison de deux manas ou mana de cette carte est 6.) Cherchez dans votre bibliothèq valeur de mana inférieure ou éç	ue une carte ayant une gale au nombre de terrains
	puis meiangez.	

Obscure prétention {3}{B}	}{B}	Obscure prétention	{3}{B}{B}
Rituel	R	Rituel	R
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez. Maîtrise de sort ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, ajoutez {B}{B}.	e	Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mette carte dans votre main, puis mélangez. Maîtrise de sort ? S'il y a au moins deux cat d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimet ajoutez {B}{B}.	rtes
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Obscure prétention {3}{B}	}{B}	Obscure prétention	{3}{B}{B}

Obscure prétention	{3}{B}{B}
Rituel	R
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, r	nettez cette
carte dans votre main, puis mélangez.	
Maîtrise de sort ? S'il y a au moins deu	
d'éphémère et/ou de rituel dans votre c ajoutez {B}{B}{B}.	imetiere,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Précepteur sinistre	{1}{B}{B}			Précepteur sinistre	{1}{B}{B}
Rituel	M		L	Rituel	M
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, me				Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mette	
carte dans votre main, puis mélangez. Vous pe	rdez 3			carte dans votre main, puis mélangez. Vous perdez	z 3
points de vie.				points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
			_		

Précepteur sinistre	{1}{B}{B
Rituel	N
Cherchez une carte dans votre bibliothèque carte dans votre main, puis mélangez. Vo points de vie.	

Précepteur sinistre	{1}{B}{B}
Rituel	M
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, me	ettez cette
carte dans votre main, puis mélangez. Vous pe points de vie.	rdez 3
F	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rite de Razaketh	{3}{B}{B}	Rite de Razaketh	{3}{B}{B}
Rituel	U	Rituel	U
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, met carte dans votre main, puis mélangez. Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette cart Piochez une carte.)		Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez carte dans votre main, puis mélangez. Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Rite de Razaketh	{3}{B}{B}	Rite de Razaketh	(3){B}{B}

Rite de Razaketh	{3}{B}{B}	Rite de Razaketh	{3}{B}{I
Rituel	U	Rituel	
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, m carte dans votre main, puis mélangez. Recyclage (B) ((B), défaussez-vous de cette carte carte.)		carte dans votre main, pu	votre bibliothèque, mettez cette is mélangez. issez-vous de cette carte :
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizard	s 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

Tentation de la découverte	{3}{G}	Tentation de la découverte	{3}{G}
Rituel Offre tentante? Cherchez dans votre bibliothèque carte de terrain et mettez-la sur le champ de batai Chaque adversaire peut chercher dans sa biliothè carte de terrain et la mettre sur le champ de batail chaque adversaire qui cherche dans sa bibliothèque uette manière, cherchez dans votre bibliothèque u de terrain et mettez-la sur le champ de bataille. Er chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque manière mélange.	R e une ille. Pour lue de une carte nsuite,	Rituel Offre tentante ? Cherchez dans votre bibliothèque ur carte de terrain et mettez-la sur le champ de bataille. Chaque adversaire peut chercher dans sa biliothèque carte de terrain et la mettre sur le champ de bataille. chaque adversaire qui cherche dans sa bibliothèque cette manière, cherchez dans votre bibliothèque une de terrain et mettez-la sur le champ de bataille. Ensu chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de manière mélange.	R ee une Pour de carte ite,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Tentation de la découverte	{3}{G}
Rituel	R
Offre tentante? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain et mettez-la sur le champ de bataille. Chaque adversaire peut chercher dans sa biliothèque une carte de terrain et la mettre sur le champ de bataille. Pour chaque adversaire qui cherche dans sa bibliothèque de cette manière, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain et mettez-la sur le champ de bataille. Ensuite, chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tentation de la découverte	{3}{G}
Rituel	R
Offre tentante? Cherchez dans votre bibliothè carte de terrain et mettez-la sur le champ de b Chaque adversaire peut chercher dans sa billic carte de terrain et la mettre sur le champ de bichaque adversaire qui cherche dans sa bibliot cette manière, cherchez dans votre bibliothèque terrain et mettez-la sur le champ de bataille chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothè manière mélange.	ataille. othèque une ataille. Pour hèque de ue une carte e. Ensuite,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Approche du Second Soleil (6){W	Approche du Second Soleil {6}{W}
Rituel Si ce sort a été lancé depuis votre main et que vous avez lancé un autre sort appelé Approche du Second Soleil pendant cette partie, vous gagnez la partie. Sinon, mettez l'Approche du Second Soleil dans la bibliothèque de son propriétaire en septième position à partir du dessus et vous gagnez 7 points de vie.	Rituel Si ce sort a été lancé depuis votre main et que vous avez lancé un autre sort appelé Approche du Second Soleil pendant cette partie, vous gagnez la partie. Sinon, mettez I'Approche du Second Soleil dans la bibliothèque de son propriétaire en septième position à partir du dessus et vous gagnez 7 points de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Approche du Second Soleil (6)(W)	Approche du Second Soleil (6)(W)

Approche du Second Soleil	{6}{W}
Rituel	R
Si ce sort a été lancé depuis votre main et que vous lancé un autre sort appelé Approche du Second So	
pendant cette partie, vous gagnez la partie. Sinon,	
I'Approche du Second Soleil dans la bibliothe	
son propriétaire en septième position à partir du des vous gagnez 7 points de vie.	ssus et
vous gagnez / points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rituel

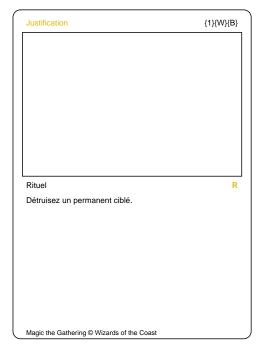
Si ce sort a été lancé depuis votre main et que vous avez lancé un autre sort appelé Approche du Second Soleil pendant cette partie, vous gagnez la partie. Sinon, mettez l'Approche du Second Soleil dans la bibliothèque de son propriétaire en septième position à partir du dessus et vous gagnez 7 points de vie.

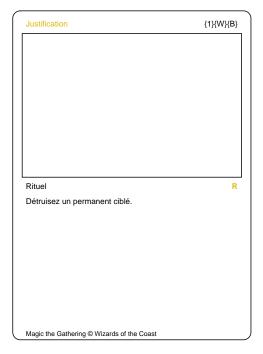
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

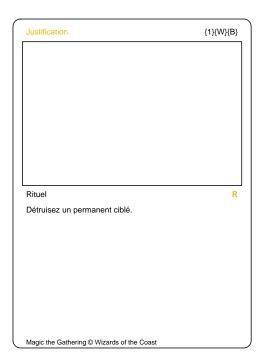
Colère de Dieu	{2}{W}{W}	Colère de Dieu {2}{\footnote{2}}{\footnote{1}}	/V}{VV}
Rituel Détruisez toutes les créatures. Elles ne perégénérées.	{2}{W}{W}	Rituel Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas ê régénérées.	R
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Colère de Dieu	{2}{W}{W}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures. Elles r régénérées.	ne peuvent pas être

Colère de Dieu	{2}{W}{W}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures. Elles régénérées.	ne peuvent pas être
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	t







Justification

{1}{W}{B}

Rituel

R

Détruisez un permanent ciblé.

Pulsation du Maelstrom	{1}{B}{G}		Pulsation du Maelstrom	{1}{B}{G}
Rituel	R		Rituel	R
Détruisez un permanent non-terrain ciblé et permanents ayant le même nom.	tous les autres		Détruisez un permanent non-terrain cible permanents ayant le même nom.	et tous les autres
permanente ayant le meme nom.			permanente ayant le meme nom.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pulsation du Maelstrom	{1}{B}{G}
Rituel	R
Détruisez un permanent non-terrain ciblé et to	ous les autres
permanents ayant le même nom.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pulsation du Maelstrom	{1}{B}{G}
Rituel	R
Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous l permanents ayant le même nom.	es autres
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Revif // Rétorsion {WB}{V	VB}		R	Revif // Rétorsion {WE	3}{WB}
Rituel	R		R	Rituel	R
Revif {WB}{WB}			&	klt;b>Revif {WB}{WB}	
Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature			_	Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créat	turo
ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3				iblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à	
depuis votre cimetière.			d	lepuis votre cimetière.	
Rétorsion {4}{W}{B}			&	klt;b>Rétorsion {4}{W}{B}	
Doublez votre total de points de vie. Un adversaire ciblé			D	Doublez votre total de points de vie. Un adversaire cil	blé
perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'un supérieure.	ité			erd la moitié de ses points de vie, arrondie à l' aupérieure.	;unité
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	М	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Revif // Rétorsion {WB}{WB}
	Rituel R
	Revif {WB}{WB}
	Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature
	ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3
	depuis votre cimetière.
	Rétorsion {4}{W}{B}
	Doublez votre total de points de vie. Un adversaire ciblé
	perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité
	supérieure.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel
R
&It;b>Revif&It;/b> {WB}{WB}

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière.
&It;b>Rétorsion&It;/b> {4}{W}{B}

Doublez votre total de points de vie. Un adversaire ciblé perd la moitié de ses points de vie, arrondie à I'unité supérieure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême	{1}{W}{W}{U}
Rituel	R
Ce sort ne peut pas être contrecarré.	
Détruisez toutes les créatures.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Verdict suprême	{1}{W}{W}{U	
Rituel	R	
Ce sort ne peut pas être contrecarré.		
Détruisez toutes les créatures.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Verdict suprême	{1}{W}{W}{U}	
Rituel	R	
Ce sort ne peut pas être contrecarré. Détruisez toutes les créatures.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Verdict suprême	{1}{W}{W}{U}
Rituel	R
Ce sort ne peut pas être contrecarré.	
Détruisez toutes les créatures.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

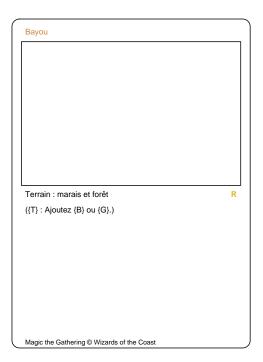
Victoire de la coalition	{3}{W}{U}{B}{R}{G}		Victoire de la coalition	{3}{W}{U}{B}{R}{G}
Rituel	P		Rituel	P
Vous gagnez la partie si vous contrôle chaque type de terrain de base et une			Vous gagnez la partie si vous contro chaque type de terrain de base et u	
couleur.			couleur.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coa	st

Victoire de la coalition	{3}{W}{U}{B}{R}{G}
Rituel	P
Vous gagnez la partie si vous c chaque type de terrain de base couleur.	

Victoire de la coalition	{3}{W}{U}{B}{R}{G}
Rituel	Р
Vous gagnez la partie si vous contro chaque type de terrain de base et u couleur.	
Maria II. Oallaria OMFarta (II. Oa	
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	st

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

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

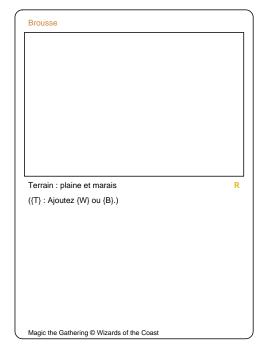


Bayou	Ì
Terrain : marais et forêt	R
({T} : Ajoutez {B} ou {G}.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

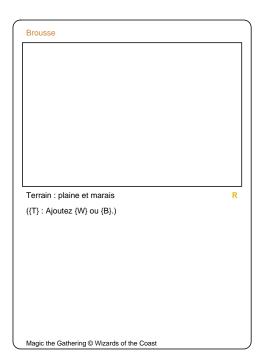
Berceau de Gaia	Berceau de Gaia
Terrain légendaire R {T}: Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.	Terrain légendaire R {T}: Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Berceau de Gala	Eerceau de Gala
Terrain légendaire R {T}: Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.	Terrain légendaire R {T}: Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

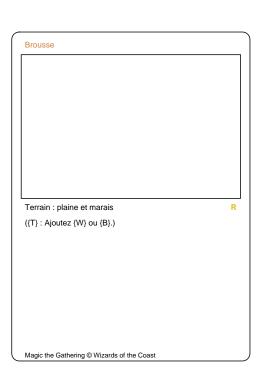
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast



Brousse	
Terrain : plaine et marais	R
Terrain : plaine et marais ({T} : Ajoutez {W} ou {B}.)	R
	R
	R





Calacombes verdoyantes Terrain (T), payer 1 point de vie, saurilier les Catacombes verdoyantes (Til), payer 1 point de vie, saurilier les Catacombes verdoyantes (Checher dans votre bibliothèque une carte de reansis ou de fair, metter la sur le champ de bataile, puis mélangez. Mage the Gothering & Witzers of the Coast Catacombes verdoyantes Terrain (T), payer 1 point de vie, saurilier les Catacombes verdoyantes (T), payer 1 point de vie, saurilier les Catacombes verdoyantes (T), payer 1 point de vie, saurilier les Catacombes verdoyantes (Checher de Vitzers of the Coast Mage the Cotte, moter les par le champ de bataile, puis mélangez. Mage the Cotte, moter les par le champ de bataile, puis mélangez. Mage the Cotte moter les par le champ de bataile, puis mélangez. Mage the Cotte moter les par le champ de bataile, puis mélangez.			
(T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes: Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, metrez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. (T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes: Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, metrez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. (T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes (T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes (T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes (T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes (T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes: Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, metrez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	Catacombes verdoyantes		Catacombes verdoyantes
Catacombes verdoyantes Terrain R	{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,		{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,
Catacombes verdoyantes Terrain R	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Terrain R (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 R (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.			
{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. {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.	Catacombes verdoyantes		Catacombes verdoyantes
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	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,		Terrain R {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,
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ des morts		Champ des morts
Terrain Le Champ des morts arrive sur le champ dengagé. {T}: Ajoutez {C}. À chaque fois que le Champ des morts ou arrive sur le champ de bataille sous votre contrôlez au moins sept terrains avec des reféez un jeton de créature 2/2 noire Zombia.	un autre terrain ontrôle, si vous noms différents,	Terrain Le Champ des morts arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {C}. À chaque fois que le Champ des morts ou un autre terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous contrôlez au moins sept terrains avec des noms différents, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
creez un jeton de creature 2/2 noire Zombie Magic the Gathering © Wizards of the Coast	е.	creez un jeton de creature 2/2 noire ∠ombie. Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Champ des morts		Champ des morts

Terrain

Le Champ des morts arrive sur le champ de bataille engagé. {T} : Ajoutez {C}.

À chaque fois que le Champ des morts ou un autre terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous contrôlez au moins sept terrains avec des noms différents, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain	
remain	R

Le Champ des morts arrive sur le champ de bataille

engagé.
{T}: Ajoutez {C}.
À chaque fois que le Champ des morts ou un autre terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous contrôlez au moins sept terrains avec des noms différents, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Contreforts boisés Contreforts boisés	
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. Terrain {T), payez 1 point de vie, sacrifiez les C Cherchez dans votre bibliothèque une o ou de forêt, mettez-la sur le champ de t mélangez.	carte de montagne
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Contreforts boisés Contreforts boisés	
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. Terrain (T), payez 1 point de vie, sacrifiez les C Cherchez dans votre bibliothèque une c ou de forêt, mettez-la sur le champ de t mélangez.	carte de montagne

	_	
Désolation		Désolation
Terrain : marais et montagne		Terrain : marais et montagne
({T} : Ajoutez {B} ou {R}.)		({T} : Ajoutez {B} ou {R}.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Pérdatas		Displator
Désolation		Désolation

Estuaire pollué	Estuaire pollué
Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez I'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'fle ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île 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
Estuaire pollué	Estuaire pollué
Terrain R {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez I'Estuaire pollué :	Terrain R {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis	Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis

mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

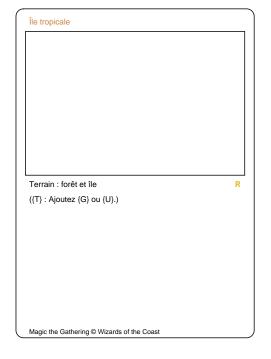
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

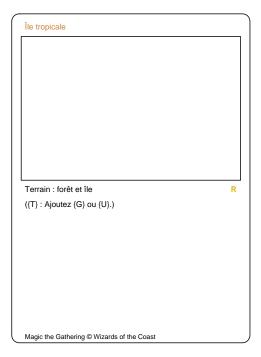
mélangez.

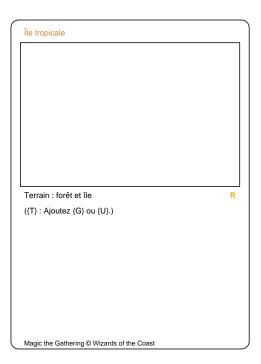
Fondrière sanguinolente	Fondrière sanguinolente
Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Fondrière sanguinolente	Fondrière sanguinolente
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 {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.
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

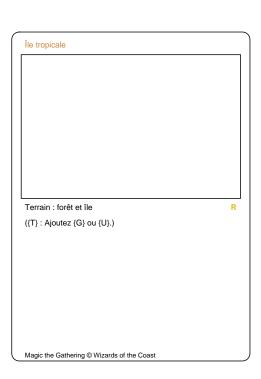
Forêt pluviale embrumée	Forêt pluviale embrumée
Terrain {T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	Terrain {T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Forêt pluviale embrumée	Forêt pluviale embrumée
Terrain {T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	Terrain {T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis
	mélangez.

Grève inondée	Grève inondée
Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Grève inondée	Grève inondée
Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Île volcanique	Île volcanique
Terrain : île et montagne	Terrain : île et montagne
({T}: Ajoutez {U} ou {R}.)	({T} : Ajoutez {U} ou {R}.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,

Île volcanique	
ne voicariique	
Terrain : île et montagne	R
({T} : Ajoutez {U} ou {R}.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Île volcanique	
Terrain : île et montagne	R
({T} : Ajoutez {U} ou {R}.)	
Market and Outlier's OWE and order O	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lac de montagne bouillant		Lac de montagne bouillant
Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.		Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Lac de montagne bouillant		Lac de montagne bouillant
Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.		Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

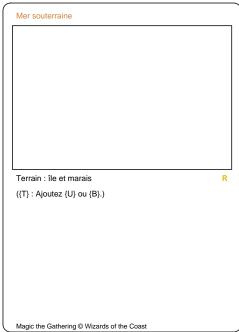
Lande		Lande
Terrain de base C		Terrain de base C
{T}: Ajoutez {C}.		{T} : Ajoutez {C}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast) (Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande	
Terrain de base	С
{T} : Ajoutez {C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lande
Terrain de base C
{T} : Ajoutez {C}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse)	Lande venteuse
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 la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt 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)	Lande venteuse
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 la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt 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

Mer souterraine	Mer souterraine
Terrain : île et marais R ({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)	Terrain : île et marais R ({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast
magic the dethering witzards of the coast	magic the Gathering & Wizards of the Codst
Mer souterraine	Mer souterraine



Mer souterraine	
Terrain : île et marais	R
({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mesa aride	Mesa aride
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.	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
Mesa aride	Mesa aride
Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez	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.	dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
prince, mental is out to original do batamo, pare molarigoz.	parametric de la contra de determe, paro motarigoz.

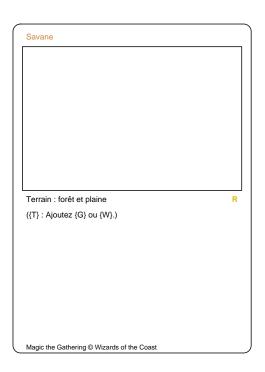
Plaines marécageuses	Plaines marécageuses
Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Terrain {T}, payez 1 point 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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaines marécageuses	Plaines marécageuses
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.	Terrain R {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.

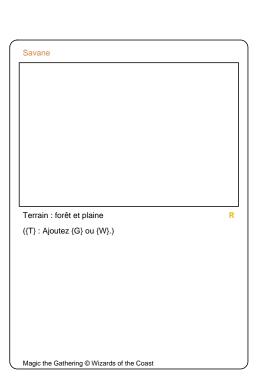
Plateau		Plateau
Terrain : montagne et plaine		Terrain : montagne et plaine
({T} : Ajoutez {R} ou {W}.)		({T} : Ajoutez {R} ou {W}.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	
	1	f .

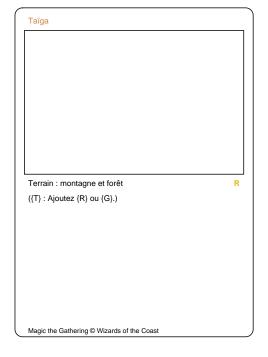
Plateau	
Terrain : montagne et plaine	R
({T} : Ajoutez {R} ou {W}.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

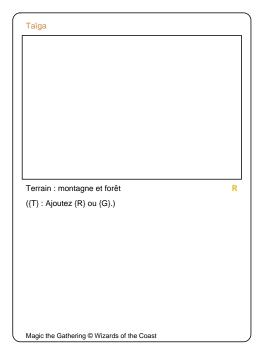
Plateau	
Terrain : montagne et plaine	R
({T} : Ajoutez {R} ou {W}.)	
Magic the Cathoring @ Wizards of the Coast	

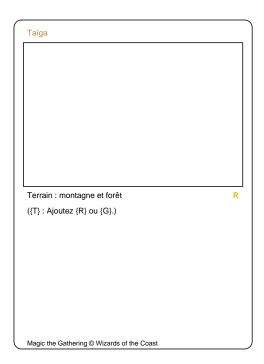
Savane		Savane
Terrain : forêt et plaine ({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)	R	Terrain : forêt et plaine ({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

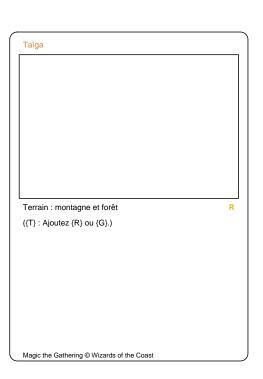


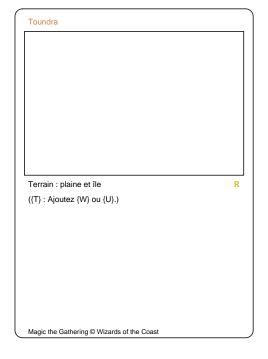


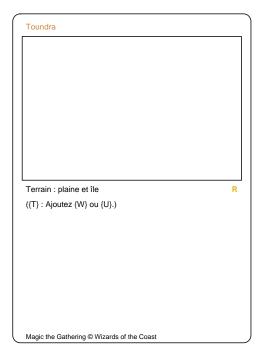


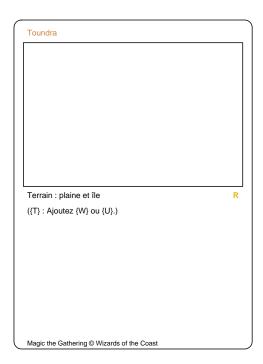


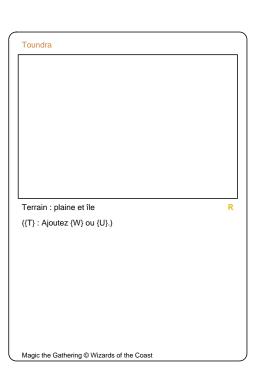












Urborg, tombe de Yaugzebul	Urborg, tombe de Yaugzebul
Terrain légendaire M Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.	Terrain légendaire M Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Urborg, tombe de Yaugzebul	Urborg, tombe de Yaugzebul
Terrain légendaire M Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.	Terrain légendaire M Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Archives d'Alhammarret {5	}	Archives d'Alhammarret	5}
Artefact légendaire Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez deur fois ce nombre de points de vie à la place. Si vous deviez piocher une carte, excepté la première que vous piochez pendant chacune de vos étapes de pioche, piochez deux cartes à la place. Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Artefact légendaire Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez deu fois ce nombre de points de vie à la place. Si vous deviez piccher une carte, excepté la première que vous picchez pendant chacune de vos étapes de picche, picchez deux cartes à la place. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Archives d'Alhammarret	{5}
Artefact légendaire	M
Si vous deviez gagner des points de vie, vous gag fois ce nombre de points de vie à la place. Si vous deviez piocher une carte, excepté la pren vous piochez pendant chacune de vos étapes de piochez deux cartes à la place.	nière que
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast	

Archives d'Alhammarret	{5}
Artefact légendaire	M
Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez of fois ce nombre de points de vie à la place. Si vous deviez piocher une carte, excepté la première or vous piochez pendant chacune de vos étapes de pioch piochez deux cartes à la place.	que
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Machine à contagion	{6}	Machine à contagion {6	;}
Artefact	R	Artefact	R
Quand la Machine à contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle. {4}, (T): Proliférez, puis proliférez à nouveau. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)		Quand la Machine à contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle. {4}, {T} : Proliférez, puis proliférez à nouveau. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Machine à contagion	{6 }
Artefact	R
Quand la Machine à contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle. (4), (T): Proliférez, puis proliférez à nouveau. (Choisiss n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Machine à contagion	{6}
Artefact	R
, include	K
Quand la Machine à contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature	۵.
qu'un joueur ciblé contrôle.	,
{4}, {T} : Proliférez, puis proliférez à nouveau. (Choisis	sez
n'importe quel nombre de permanents et/ou de	
joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur	r de
chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathelling winzards of the Coast	

Réservoir de flux éthérique {4}	Réservoir de flux éthérique {4}
Artefact R	Artefact R
À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie pour chaque sort que vous avez lancé ce tour-ci. Payez 50 points de vie : Le Réservoir de flux éthérique inflige 50 blessures à n'importe quelle cible.	À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie pour chaque sort que vous avez lancé ce tour-ci. Payez 50 points de vie : Le Réservoir de flux éthérique inflige 50 blessures à n'importe quelle cible.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Réservoir de flux éthérique {4}	Réservoir de flux éthérique {4}
Artefact À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie pour chaque sort que vous avez lancé ce tour-ci. Payez 50 points de vie : Le Réservoir de flux éthérique inflige 50 blessures à n'importe quelle cible.	Artefact À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie pour chaque sort que vous avez lancé ce tour-ci. Payez 50 points de vie : Le Réservoir de flux éthérique inflige 50 blessures à n'importe quelle cible.

Trône de Geth	{2}		Trône de Geth {2}	ř
Artefact	U		Artefact U	
(T), sacrifiez un artefact : Proliférez. (Chosissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur d chaque sorte déjà présente.)			{T}, sacrifiez un artefact : Proliférez. (Chosissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)	,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Trône de Geth	{2}
Artefact	U
{T}, sacrifiez un artefact : Proliférez. (Chosissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de	
joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur	de
chaque sorte déjà présente.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Trône de Geth	{2}
Artefact	U
{T}, sacrifiez un artefact : Proliférez. (Chosissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur chaque sorte déjà présente.)	· de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ajani, mentor de héros {3}	{G}{W}		_	Ajani, mentor de héros {3	}{G}{W}
Planeswalker légendaire : Ajani	M			Planeswalker légendaire : Ajani	M
{+1}: Répartissez trois marqueurs +1/+1 entre une, ou trois créatures ciblées que vous contrôlez.	leux		I	{+1}: Répartissez trois marqueurs +1/+1 entre une, ou trois créatures ciblées que vous contrôlez.	deux
{+1}: Regardez les quatre cartes du dessus de votre			I	{+1} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre	
bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d' de créature ou de planeswalker parmi elles et la meti			I	bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d' de créature ou de planeswalker parmi elles et la mei	
dans votre main. Mettez-le reste au-dessous de votre				dans votre main. Mettez-le reste au-dessous de votr	
bibliothèque, dans n'importe quel ordre.				bibliothèque, dans n'importe quel ordre.	
{-8} : Vous gagnez 100 points de vie.				{-8}: Vous gagnez 100 points de vie.	
	4/				4/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	\bigcup	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ajani, mentor de héros	{3}{G}{W}
Planeswalker légendaire : Ajani	M
{+1}: Répartissez trois marqueurs +1/+1 entre une	e, deux
ou trois créatures ciblées que vous contrôlez.	
{+1}: Regardez les quatre cartes du dessus de vo bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d�: de créature ou de planeswalker parmi elles et la m dans votre main. Mettez-le reste au-dessous de vo bibliothèque, dans n'importe quel ordre.	39;aura, ettre
{-8}: Vous gagnez 100 points de vie.	4/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ajani, mentor de héros	{3}{G}{W}
Planeswalker légendaire : Ajani	N
(+1): Répartissez trois marqueurs +1/ ou trois créatures ciblées que vous co	
{+1} : Répartissez trois marqueurs +1/	essus de votre e carte d'aura, elles et la mettre essous de votre

Éphémère M Éphémère	
	M
Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête. Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.	on
de cleature 3/3 verte dete.	
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	
magic the Gathering & Wizards of the Coast	

Réveiller la bête	{2}{G}
Éphémère	M
Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur de créature 3/3 verte Bête.	crée un jeton

Réveiller la bête	{2}{G}
Éphémère	М
Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée de créature 3/3 verte Bête.	un jeton
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Intuition	{2}{U}		Intuition {2}	{U}
Éphémère	R		Éphémère	R
Cherchez trois cartes dans votre bibliothèque et révélez-les. Un adversaire choisit l'une. Mettez carte dans votre main et le reste dans votre cimetière. Mélangez ensuite.	cette		Cherchez trois cartes dans votre bibliothèque et révélez-les. Un adversaire choisit l'une. Mettez ce carte dans votre main et le reste dans votre cimetière. Mélangez ensuite.	ite
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Intuition	{2}{U}	Intuition
Éphémère	R	Éphémère
Cherchez trois cartes dans votre bil révélez-les. Un adversaire choisit lê carte dans votre main et le reste da Mélangez ensuite.	'une. Mettez cette	Cherchez trois cart révélez-les. Un adv carte dans votre man Mélangez ensuite.
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ust)	Magic the Gathering ©

Intuition	{2}{U}
Éphémère	R
Cherchez trois cartes dans votre bibliothèque et révélez-les. Un adversaire choisit l'une. Me carte dans votre main et le reste dans votre cimet Mélangez ensuite.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Cadeau généreux	{2}{W}		Cadeau généreux	{2}{W}
,			<u></u>	
Éphémère	U Slava arta un istan		Éphémère	U
Détruisez un permanent ciblé. Son contro de créature 3/3 verte Éléphant.	bleur cree un jeton		Détruisez un permanent ciblé. So de créature 3/3 verte Éléphant.	n controleur cree un jeton
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		(Magic the Gathering © Wizards of the C	oast
		,		
Cadeau généreux	{2}{W}		Cadeau généreux	{2}{W}

Cadeau généreux	{2}{W}
Éphémère	U
Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur c de créature 3/3 verte Éléphant.	rée un jeton
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cadeau généreux	{2}{W}
Éphémère	U
Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée de créature 3/3 verte Éléphant.	un jeton
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chemin vers I'exil	{W}	Chemin vers I'exil {\}	N}
Éphémère	M	Éphémère	M
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la me sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.		Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mett sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.	re
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chemin vers i'exil	{VV}
Éphémère	M
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur p dans sa bibliothèque une carte de terrain de sur le champ de bataille engagée, puis méla	base, la mettre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chemin vers I'exil	{W}
Éphémère	М
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut cherc dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Flambeau de I'Immortalité	{5}{W}		Flambeau de I'Immortalité	5}{W}
Éphémère	R		Éphémère	R
Doublez le total de points de vie d'un joueur ci Mélangez le Flambeau de l'Immortalité dans la bibliothèque de son propriétaire.			Doublez le total de points de vie d'un joueur cibl Mélangez le Flambeau de l'Immortalité dans la bibliothèque de son propriétaire.	é.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Flambeau de l'Immortalité	{5}{W}
Éphémère	R
Doublez le total de points de vie d'un joueur Mélangez le Flambeau de l'lmmortalité dans bibliothèque de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Flambeau de I'Immortalité	(5){W}
Éphémère	R
Doublez le total de points de vie d'un joueur cit Mélangez le Flambeau de l'Immortalité dans la bibliothèque de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Préceptrice éclairée	{W}		Préceptrice éclairée	{W}
Éphémère	U		Éphémère	U
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d' artefact ou d' enchantement, révélez-la, mélangez et mettez cette carte au dessus.	puis		Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, rév mélangez et mettez cette carte au dessus.	élez-la, puis
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Préceptrice éclairée	{W}
Éphémère	U
Cherchez dans votre bibliothèque une carte	
d'artefact ou d'enchantement, révélez	z-la, puis
mélangez et mettez cette carte au dessus.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Préceptrice éclairée	{W}
Éphémère	U
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, mélangez et mettez cette carte au dessus.	puis
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Retour au pays	{W}		Retour au pays	{W}
Éphémère	U		Éphémère	U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.			Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Retour au pays	{W}
Éphémère	U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Retour au pays	{W}
Éphémère	U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.	U

Annulation angoissée	{1}{W}{B}		Annulation angoissée {1}	(W){B}
Éphémère	R		Éphémère	R
Exilez un permanent non-terrain ciblé. Vous perd	ez 3		Exilez un permanent non-terrain ciblé. Vous perdez 3	
points de vie.			points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	-	•		

Annulation angoissée	{1}{W}{B}
Éphémère	R
Exilez un permanent non-terrain ciblé. Vous perde	ez 3
points de vie.	

Annulation angoissée	{1}{W}{B}
Éphémère	R
Exilez un permanent non-terrain ciblé. Vous pero points de vie.	lez 3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

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

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

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

Jouissance des richesses	{4}{B}		Jouissance des richesses	{4}{B}
Enchantement	R		Enchantement	R
À chaque fois qu'une créature qu'un			À chaque fois qu'une créature qu'un	
adversaire contrôle meurt, créez un jeton Trésor. Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moi	ns dix		adversaire contrôle meurt, créez un jeton Trésor. Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moir	ns dix
trésors, vous gagnez la partie.			trésors, vous gagnez la partie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Jouissance des richesses	{4}{B}		Jouissance des richesses	{4}{B}

Jouissance des richesses	{4}{B}
Enchantement	R
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, créez un jeton Trésor.	
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moi trésors, vous gagnez la partie.	ns dix
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
wayic the Gathering & Wizards of the Coast	

Jouissance des richesses	{4}{B}
Enchantement	R
À chaque fois qu'une créature qu'un	
adversaire contrôle meurt, créez un jeton Trésor. Au début de votre entretien, si vous contrôlez au mo	ino div
trésors, vous gagnez la partie.	IIIS UIX
3.5	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jeu d'esprits {3	{U}{U}		Jeu d'esprits	{3}{U}{U}
Enchantement	R		Enchantement	R
Au début de votre entretien, si vous avez au moins 2			Au début de votre entretien, si vous ave	
cartes dans votre bibliothèque, vous gagnez la partie	•		cartes dans votre bibliothèque, vous ga	gnez la partie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jeu d'esprits	{3}{U}{U
Enchantement	R
Au début de votre entretien, si vous avez a cartes dans votre bibliothèque, vous gagne	

Jeu d'esprits	{3}{U}{U}
Enchantement Au début de votre entretien, si vous avez au moir	R ns 200
cartes dans votre bibliothèque, vous gagnez la pa	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marée inexorable	{3}{U}{U}	Marée inexorable	{3}{U}{U}
Enchantement	R	Enchantement	R
À chaque fois que vous lancez un sort, prolifér		À chaque fois que vous lancez un sort,	•
(Choisissez n'importe quel nombre de p et/ou de joueurs avec des marqueurs sur eux,		(Choisissez n'importe quel nomb et/ou de joueurs avec des marqueurs si	•
donnez-leur à chacun un autre marqueur de ch		donnez-leur à chacun un autre marque	
déjà présente.)		déjà présente.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Marée inexorable	{3}{U}{U}
	Enchantement	R
	À chaque fois que vous lancez un sort, proliférez.	
	(Choisissez n'importe quel nombre de permet/ou de joueurs avec des marqueurs sur eux, puis	
	donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaqu déjà présente.)	ie sorte
	ueja presente.)	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
$\overline{}$	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marée inexorable	{3}{U}{U}
Enchantement	R
À chaque fois que vous lancez un s (Choisissez n'importe quel n et/ou de joueurs avec des marqueu	ombre de permanents
donnez-leur à chacun un autre mar déjà présente.)	queur de chaque sorte
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

Production mécanisée {2}{	U}{U}		Production mécanisée {2}{	U}{U}
Enchantement : aura	М		Enchantement : aura	М
Enchanter: un artefact que vous contrôlez Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie de l'artefact enchanté. Puis, si vous contre au moins huit artefacts ayant tous le même nom, vous gagnez la partie.	òlez		Enchanter: un artefact que vous contrôlez Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie de l'artefact enchanté. Puis, si vous contró au moins huit artefacts ayant tous le même nom, vous gagnez la partie.	ôlez
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Production mécanisée	{2}{U}{U}	Production mécanisée	{2}{U}{U
Enchantement : aura Enchanter : un artefact que vous contré Au début de votre entretien, créez un je copie de l'artefact enchanté. Puis au moins huit artefacts ayant tous le mé gagnez la partie.	ton qui est une s, si vous contrôlez	Enchantement : aura Enchanter : un artefact que vous cor Au début de votre entretien, créez u copie de l'artefact enchanté. I au moins huit artefacts ayant tous le gagnez la partie.	n jeton qui est une Puis, si vous contrôlez
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coas	st

 $\{2\}\{U\}\{U\}$

Réseau de mécanoptères espions {2}{U}{U}		Réseau de mécanoptères espions {2}{U}{U}
Enchantement Au début de votre entretien, si vous contrôlez un artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol. À chaque fois qu'au moins une créature-artefact que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.		Enchantement Au début de votre entretien, si vous contrôlez un artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol. À chaque fois qu'au moins une créature-artefact que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	·	
Réseau de mécanoptères espions {2}{U}{U}		Réseau de mécanoptères espions {2}{U}{U}

Réseau de mécanoptères espions {2}{	U}{U}
Enchantement	R
Au début de votre entretien, si vous contrôlez un artefa	act,
créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.	
À chaque fois qu'au moins une créature-artefac	t que
vous contrôlez inflige des blessures de combat à un jo	ueur,
piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Enchantement R	•
Au début de votre entretien, si vous contrôlez un artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.	
À chaque fois qu'au moins une créature-artefact que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dîme étouffante	{3}{W}	Dîme étouffante {3}{\lambda}	N}
Enchantement À chaque fois qu'un adversaire pioche une c joueur peut payer {2}. S'il ne le fait pas, vous un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T} sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleu votre choix. »)	M arte, ce c créez		M
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dîme étouffante	{3}{W}
Enchantement	M
À chaque fois qu'un adversaire p	
joueur peut payer {2}. S'il ne le fa un jeton Trésor. (C'est un artefac	•
sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana	
votre choix. »)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dîme étouffante	{3}{W}
Enchantement	M
À chaque fois qu'un adversaire pi joueur peut payer {2}. S'il ne le fai un jeton Trésor. (C'est un artefact	t pas, vous créez
sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana c votre choix. »)	

Test d'endurance	{2}{W}{W}	Test d'endurance	{2}{W}{W}
Enchantement	R	Enchantement	R
Au début de votre entretien, si vous av	vez 50 points de vie	Au début de votre entretien, si vous a	avez 50 points de vie
ou plus, vous gagnez la partie.		ou plus, vous gagnez la partie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Test d'endurance	{2}{W}{W}
٠	Enchantement	R
	Au début de votre entretien, si vous avez 50 point ou plus, vous gagnez la partie.	s de vie
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Test d'endurance	{2}{W}{W}
<u> </u>	
Enchantement	R
Au début de votre entretien, si vous a ou plus, vous gagnez la partie.	avez 50 points de vie
ou pluo, rous gagiloz la partis.	
ou place, roue gaginoz la partie.	
ou pluo, rous gaginez la partisi	
ou place, rout gaging la partie.	
oo paan ooo gagaar a paato.	
oo paa, ooo gagaar a paato.	
oo paa, ooo gagaar a paaa.	

Aria de Mayael {	2}G}(W}	Aria de Mayael	{R}{G}{W}
Englantament	R	Enghantement	R
Enchantement Au début de votre entretien, mettez un marqueur + chaque créature que vous contrôlez si vous contrôl créature de force supérieure ou égale à 5. Vous ga ensuite 10 points de vie si vous contrôlez une créa force supérieure ou égale à 10. Vous gagnez ensu partie si vous contrôlez une créature de force supé égale à 20.	/+1 sur sz une gnez ure de e la	chaque créature créature de force ensuite 10 points force supérieure	e entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur que vous contrôlez si vous contrôlez une e supérieure ou égale à 5. Vous gagnez s de vie si vous contrôlez une créature de ou égale à 10. Vous gagnez ensuite la ntrôlez une créature de force supérieure ou
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering	© Wizards of the Coast
Aria de Mayael {	2}{G}{W}	Aria de Mayael	{R}{G}{W}

Aria de Mayael	{R}{G}{W}
Enchantement	R
Au début de votre entretien, mettez u	n marqueur +1/+1 sur
chaque créature que vous contrôlez s	si vous contrôlez une
créature de force supérieure ou égale	0 0
ensuite 10 points de vie si vous contre	
force supérieure ou égale à 10. Vous partie si vous contrôlez une créature of contrôlez une creature of contrôlez une crea	
égale à 20.	ac loroc superioure ou
·	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

	() ()
Enchantement	R
Au début de votre entretien, mettez un ma chaque créature que vous contrôlez si vou créature de force supérieure ou égale à 5. ensuite 10 points de vie si vous contrôlez force supérieure ou égale à 10. Vous gagi partie si vous contrôlez une créature de fo égale à 20.	us contrôlez une Vous gagnez une créature de nez ensuite la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Aria de Mayael {	2}G}(W}	Aria de Mayael	{R}{G}{W}
Englantament	R	Enghantement	R
Enchantement Au début de votre entretien, mettez un marqueur + chaque créature que vous contrôlez si vous contrôl créature de force supérieure ou égale à 5. Vous ga ensuite 10 points de vie si vous contrôlez une créa force supérieure ou égale à 10. Vous gagnez ensu partie si vous contrôlez une créature de force supé égale à 20.	/+1 sur sz une gnez ure de e la	chaque créature créature de force ensuite 10 points force supérieure	e entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur que vous contrôlez si vous contrôlez une e supérieure ou égale à 5. Vous gagnez s de vie si vous contrôlez une créature de ou égale à 10. Vous gagnez ensuite la ntrôlez une créature de force supérieure ou
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering	© Wizards of the Coast
Aria de Mayael {	2}{G}{W}	Aria de Mayael	{R}{G}{W}

Aria de Mayael	{R}{G}{W}
Enchantement	R
Au début de votre entretien, mettez u	n marqueur +1/+1 sur
chaque créature que vous contrôlez s	si vous contrôlez une
créature de force supérieure ou égale	0 0
ensuite 10 points de vie si vous contre	
force supérieure ou égale à 10. Vous partie si vous contrôlez une créature of contrôlez une creature of contrôlez une crea	
égale à 20.	ac loroc superioure ou
·	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

	() ()
Enchantement	R
Au début de votre entretien, mettez un ma chaque créature que vous contrôlez si vou créature de force supérieure ou égale à 5. ensuite 10 points de vie si vous contrôlez force supérieure ou égale à 10. Vous gagi partie si vous contrôlez une créature de fo égale à 20.	us contrôlez une Vous gagnez une créature de nez ensuite la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ascendance simic	{G}{U}
Enchantement	R
{1}{G}{U}: Mettez un marqueur +1/+1 sur une creciblée que vous contrôlez. À chaque fois qu'au moins un marqueur + mis sur une créature que vous contrôlez, mettez marqueurs « croissance » sur l'Ascendance Au début de votre entretien, si l'Ascendance un moins vingt marqueurs « croissance » sur elle gagnez la partie.	1/+1 est autant de ce simic. ce simic a
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Enchantement	R
{1}{G}{U}: Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur une créature que vous contrôlez, mettez autant d marqueurs « croissance » sur l'Ascendance simic. Au début de votre entretien, si l'Ascendance simic au moins vingt marqueurs « croissance » sur elle, vous gagnez la partie.	е
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ascendance simic

 $\{G\}\{U\}$

Ascendance simic	{G}{U
Enchantement	F
{1}{G}{U}: Mettez un marqueur + 'ciblée que vous contrôlez.	1/+1 sur une créature
À chaque fois qu'au moins	un marqueur +1/+1 est
mis sur une créature que vous con	
marqueurs « croissance » sur I&#</td><td></td></tr><tr><td>Au début de votre entretien, si l&#</td><td>sance » sur elle, vous</td></tr><tr><td>au moins vingt marqueurs « crois:</td><td>,</td></tr><tr><td>gagnez la partie.</td><td></td></tr><tr><td>• .</td><td></td></tr></tbody></table>	

Ascendance simic (G)(U)	-
Enchantement {1}{G}{U}: Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur une créature que vous contrôlez, mettez autant de marqueurs « croissance » sur l'Ascendance simic. Au début de votre entretien, si l'Ascendance simic a au moins vingt marqueurs « croissance » sur elle, vous gagnez la partie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bosquet solide {G}-	{W}	Bosquet solide	{G}{W}
Enchantement	R	Enchantement	R
Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul. {1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révélez-la puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque.	3.	Les autres enchantements que vous contro linceul. {1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez bibliothèque une carte d'enchantem puis mélangez et mettez cette carte au-det bibliothèque.	dans votre ent, révélez-la,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
,	Bosquet solide	{G}{W}
_	Enchantement	R
	Les autres enchantements que vous contrôlez ont le	•
	linceul. {1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez dans votre	
	bibliothèque une carte d'enchantement, révéle	
	puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de vo	otre
	bibliothèque.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bosquet solide	(G){W}
Enchantement	R
Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul.	
{1}, sacrifiez le Bosquet solide : Cherchez dans votre	
bibliothèque une carte d'enchantement, révéle puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de vo	
bibliothèque.	ue
•	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Yorion, nomade céleste {3}	(WU}{WU}	
Créature légendaire : oiseau et grand serpent	R	
Compagnon ? Votre deck de départ contient au moins vingt		
cartes de pplus que la taille de deck minimale. (Si cette		
carte est le compagnon de votre choix, vous pouv		
mettre dans votre main depuis I'extérieur d	e la partie	
pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.) Vol		
Quand Yorion, nomade céleste arrive sur le cham	n de	
bataille, exilez n'importe quel nombre d�	•	
permanents non-terrain que vous possédez et qu	e vous	
contrôlez. Renvoyez ces cartes sur le champ de b	ataille au	
début de la prochaine étape de fin.	4/5	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		