Complice planorigène	{2}{R}	Complice planorigène {2}{R}
Créature : humain et sorcier	R	Créature : humain et sorcier
{R}: Vous pouvez mettre sur le champ de bata de planeswalker de votre main. Sacrifiez-la au prochaine étape de fin.		{R}: Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de planeswalker de votre main. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.
	1/3	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Complice planorigène	{2}{R}
Créature : humain et sorcier	R
{R}: Vous pouvez mettre sur le champ de de planeswalker de votre main. Sacrifiez- prochaine étape de fin.	
	1/3

Complice planorigène	{2}{R}
Créature : humain et sorcier	R
R}: Vous pouvez mettre sur le champ de planeswalker de votre main. Sacrifiez prochaine étape de fin.	

Passe-passe	{U}		Visions nées du sérum	{U}
Rituel	С		Rituel	U
Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèc Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre au-dessor de votre bibliothèque.			Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	
Passe-passe	{U}		Visions nées du sérum	{U}

Passe-passe (U) Rituel Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.) Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque. Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)	Passe-passe {U}		Visions nées du sérum {l	J}
Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque. Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)				
Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)	Rituel C		Rituel	U
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre au-dessous		dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et l	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Visions nées du sérum {U}		Crypte de sang
Rituel Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)		Terrain : marais et montagne C Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Visions nées du sérum {U}		Crypte de sang
Rituel		Terrain : marais et montagne C
Niluei U	1	remain . marais et montagne

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel

nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang		Estuaire pollué
Terrain : marais et montagne C		Terrain R
Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le		{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de
faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.		marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
		Maria de Carlos
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
)	Estuaire poliué
Estuaire pollué		

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.

Estuaire pollué	Île enneigée
Terrain R	Terrain neigeux de base : île C
{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.	{U}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_	C. A. T. C.	
	Greve inondee	\neg
	Terrain	R
	$\{T\}$, 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.	
	une, mettez-ia sur le champ de bataille, puis meiangez.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Île enneigée		Marais enneigé
Terrain neigeux de base : île C {U}		Terrain neigeux de base : marais C {B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
)	
Île enneigée		Montagne enneigée

Île enneigée	
Terrain neigeux de base : île	C
{U}	

Montagne enneigée	
]
Terrain neigeux de base : montagne C	J
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plaine enneigée	Tombe aquatique
Terrain neigeux de base : plaine C	Terrain : île et marais
{W}	Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le
	faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine enneigée	Tombe aquatique
Terrain neigeux de base : plaine C	Terrain : île et marais
{W}	Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le
	faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Raugrin	Triome de Savaï
Terrain île et montagne et plaine	Terrain montagne et plaine et marais
({T}: Ajoutez {U}, {R} ou {W}.) Le Triome de Raugrin arrive sur le champ de bataille	({T}: Ajoutez {R}, {W} ou {B}.) Le Triome de Savaï arrive sur le champ de bataille engagé.
engagé. Recyclage {3}	Recyclage {3}
, ,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Triome de Raugrin	Triome de Savaï
Terrain île et montagne et plaine R	Terrain montagne et plaine et marais R
({T}: Ajoutez {U}, {R} ou {W}.)	({T}: Ajoutez {R}, {W} ou {B}.)
Le Triome de Raugrin arrive sur le champ de bataille engagé.	Le Triome de Savaï arrive sur le champ de bataille engagé.
Recyclage {3}	Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibelot de pierrenuage	{3}			Bibelot de pierrenuage	{3}
			ΙГ		
Artefact	М		-	Artefact	М
À chaque fois qu'un permanent non-artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer dans la main de son propriétaire un autre permanent que vous contrôlez qui partage un type de permanent avec lui.	•			À chaque fois qu'un permanent non-artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer dans la main de son propriétaire un autre permanent que vous contrôlez qui partage un type de permanent avec lui.	e
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bibelot de pierrenuage	{3}
Artefact	M
À chaque fois qu'un permanent non-artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer dans la main de son propriétaire un autre permanent que vous contrôlez qui partage un type de permanent avec lui.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chandra, pyromancienne audacieuse {4}{R}{R}	Chandra, pyromancienne audacieuse {4}{R}{R}
Planeswalker légendaire : Chandra M	Planeswalker légendaire : Chandra M
{+1}: Ajoutez {R}{R}. Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 2 blessures à un joueur ciblé.	{+1}: Ajoutez {R}{R}. Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 2 blessures à un joueur ciblé.
{-3} : Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 3	{-3}: Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 3
blessures à une cible, créature ou planeswalker.	blessures à une cible, créature ou planeswalker.
{-7} : Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 10 blessures à un joueur ciblé et à chaque créature et	{-7}: Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 10 blessures à un joueur ciblé et à chaque créature et
planeswalker qu'il contrôle.	planeswalker qu'il contrôle.
E/	[F/]
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Chandra, pyromancienne audacieuse {4}{R}{R}	Chandra, pyromancienne audacieuse {4}{R}{R}

Chandra, pyromancienne audacieuse	{4}{R}{R}
Planeswalker légendaire : Chandra	M
$\label{eq:continuous} $$\{+1\}: A = \{R\}_{R}. Chandra, pyromancienne au inflige 2 blessures à un joueur ciblé.$	dacieuse
{-3} : Chandra, pyromancienne audacieuse inflige blessures à une cible, créature ou planeswalker.	3
{-7}: Chandra, pyromancienne audacieuse inflige blessures à un joueur ciblé et à chaque créature e planeswalker qu'il contrôle.	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, pyromancienne audacieuse

[4]{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

[4] : Ajoutez {R}{R}. Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 2 blessures à un joueur ciblé.

[3] : Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

[7] : Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 10 blessures à un joueur ciblé et à chaque créature et planeswalker qu'il contrôle.

Narset, déchireuse des voiles	{1}{U}{U}	Narset, déchireuse des voiles {1){U}{U}
Planeswalker légendaire : Narset	U	Planeswalker légendaire : Narset U
Aucun adversaire ne peut piocher plus d'une d	carte par tour.	Aucun adversaire ne peut piocher plus d'une carte par tour.
{-2} : Regardez les quatre cartes du dessus de	e votre	{-2} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre
bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte n		bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte non-créature
non-terrain parmi elles et la mettre dans votre		non-terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez
le reste au-dessous de votre bibliothèque dan aléatoire.	s un ordre	le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
aleatoire.		aleatoire.
	5/	5/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset, déchireuse des voiles	{1}{U}{U}
Planeswalker légendaire : Narset	U
Aucun adversaire ne peut piocher plus d'une ca	rte par tour.
{-2} : Regardez les quatre cartes du dessus de v bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte nor	
non-terrain parmi elles et la mettre dans votre m	ain. Mettez
le reste au-dessous de votre bibliothèque dans aléatoire.	un orare
	5/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Les sorts et les capacités que vos adversaire ne peuvent pas faire chercher leur contrôleu	U es contrôlent
Planeswalker légendaire : Ashiok Les sorts et les capacités que vos adversair ne peuvent pas faire chercher leur contrôleu bibliothèque.	
Les sorts et les capacités que vos adversaire ne peuvent pas faire chercher leur contrôleu	
Les sorts et les capacités que vos adversaire ne peuvent pas faire chercher leur contrôleu	
Les sorts et les capacités que vos adversaire ne peuvent pas faire chercher leur contrôleu	
Les sorts et les capacités que vos adversaire ne peuvent pas faire chercher leur contrôleu	
Les sorts et les capacités que vos adversaire ne peuvent pas faire chercher leur contrôleu	
ne peuvent pas faire chercher leur contrôleu	es contrôlent
{-1} : Un joueur ciblé meule quatre cartes. El cimetière de chaque adversaire.	nsuite, exilez le
	5/

Ashiok, broyeur de rêves	{1}{UB}{UB}	Ashiok, broyeur de rêves {1}{UB}{UB}
Planeswalker légendaire : Ashiok	U	Planeswalker légendaire : Ashiok U
Les sorts et les capacités que vos adversa ne peuvent pas faire chercher leur contrôle bibliothèque.	ires contrôlent	Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas faire chercher leur contrôleur dans sa bibliothèque.
{-1} : Un joueur ciblé meule quatre cartes. I cimetière de chaque adversaire.	Ensuite, exilez le	{-1}: Un joueur ciblé meule quatre cartes. Ensuite, exilez le cimetière de chaque adversaire.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/	5/ Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Ashiok, broyeur de rêves	{1}{UB}{UB}
Planeswalker légendaire : Ashiok	U
Les sorts et les capacités que vos adversair ne peuvent pas faire chercher leur contrôlet bibliothèque.	
{-1}: Un joueur ciblé meule quatre cartes. E cimetière de chaque adversaire.	insuite, exilez le
	5/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/

Dovin Baàn	{2}{W}{U}
Planeswalker : Dovin	M
{+1}: Jusqu'à votre prochain entretien, ciblée gagne -3/-0 et ses capacités acti pas être activées.	, ,
ciblée gagne -3/-0 et ses capacités acti	vées ne peuvent

Poussée fatale	{B}	´ _	Poussée fatale	{B}
Éphémère Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.	U		Éphémère Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.	U
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bat ce tour-ci.	un		<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bat ce tour-ci.	un
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Poussée fatale	{B}		Poussée fatale	{B}

Poussée fatale	{B}
<u> </u>	
Éphémère	U
Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.	
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa	
valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si permanent que vous contrôliez a quitté le champ de ba	
ce tour-ci.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Poussée fatale	{B}
Éphémère	U
Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est	
inférieure ou égale à 2.	
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si s valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place s	
permanent que vous contrôliez a quitté le champ de b	
ce tour-ci.	
Maria II. Outlands Office II. Outlands	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Chemin vers l'exil	{W}		Chemin vers l'exil {W}
Éphémère	U		Éphémère U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut cherch			Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher
dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la n			dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre
sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.			sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast
		,	
Chemin vers l'exil	{W}		Chemin vers l'exil (W)

Chemin vers fexil	{W}
Éphémère	U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur p	eut chercher
dans sa bibliothèque une carte de terrain de	
sur le champ de bataille engagée, puis méla	anger.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éphémère

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux de l'invention {	3}{R}	Feux de l'invention	{3}{R}
Enchantement	R	Enchantement	R
Vous ne pouvez lancer des sorts que pendant votre toi vous ne pouvez pas lancer plus de deux sorts à chaqu tour. Vous pouvez lancer des sorts ayant une valeur de mar inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez sans payer leur coût de mana.	е	Vous ne pouvez lancer des sorts que pendan vous ne pouvez pas lancer plus de deux sorts tour. Vous pouvez lancer des sorts ayant une valeinférieure ou égale au nombre de terrains que contrôlez sans payer leur coût de mana.	s à chaque ur de mana
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
_	Feux de l'invention	{3}{R}
L		
	Enchantement	R
	Vous ne pouvez lancer des sorts que pendant votre vous ne pouvez pas lancer plus de deux sorts à cha- tour.	
	Yous pouvez lancer des sorts ayant une valeur de m	iana
	inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez sans payer leur coût de mana.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Feux de l'invention {	3}{R}
Enchantement	R
Vous ne pouvez lancer des sorts que pendant votre tou vous ne pouvez pas lancer plus de deux sorts à chaque tour. Vous pouvez lancer des sorts ayant une valeur de man inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez sans payer leur coût de mana.	е
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

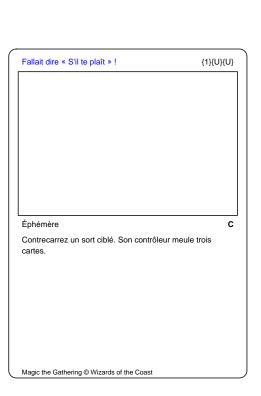
Anticipation {	}{U}	Anticipation {	1}{U}
Éphémère	С	Éphémère	С
Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèq Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en desse dans n'importe quel ordre.		Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèq Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en dessi dans n'importe quel ordre.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Anticipation	{1}{U}
Éphémère	
·	
Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothé Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en des	
dans n'importe quel ordre.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Anticipation	{1}{U}
Éphémère	
Regardez les trois cartes du dessus de votre biblioti	
Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en d dans n'importe quel ordre.	essous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fallait dire « S'il te plaît » ! {1}	U}{U}	Fallait dire « S'il te plaît » ! {1}{U	I}{U}
Éphémère	С	Éphémère	С
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur meule trois		Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur meule trois	
cartes.		cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fallait dire « S'il te plaît » !	{1}{U}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur meule cartes.	trois
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Percesort	(U)		F	Percesort	{U}
			L		
Éphémère	С		E	Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.				Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.	n
controlled the pale (2).				Sommoleum ne pale (2).	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Percesort	{U}
,	
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie $\{2\}$.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Percesort	{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que s contrôleur ne paie {2}.	on
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Syncope	{X}{U}
Éphémère	C
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôle	ur ne
paie {X}. Si ce sort est contrecarré de cette manière,	
exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de propriétaire.	son
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

