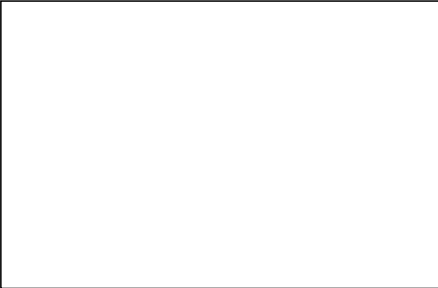


Apparition des rues {3}{B}{B}



Créature : apparition **C**

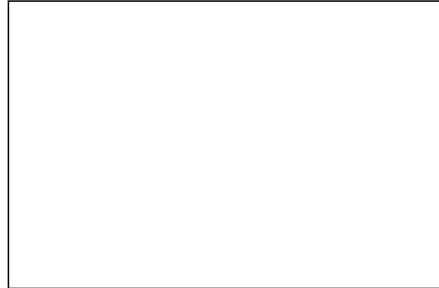
Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition des rues {3}{B}{B}



Créature : apparition **C**


Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition des rues {3}{B}{B}



Créature : apparition **C**


Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition des rues {3}{B}{B}



Créature : apparition **C**


Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlegueule {4}{B}




Créature : élémental U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)
 Quand le Hurlegueule arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée.
 Évocation {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charmille dryade



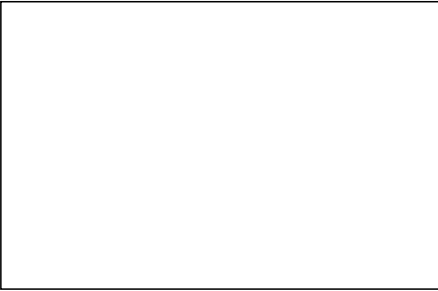
Créature-terrain : forêt et dryade R

(La Charmille dryade n'est pas un sort, elle est affectée par le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlegueule {4}{B}




Créature : élémental U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)
 Quand le Hurlegueule arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée.
 Évocation {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel simiesque {2}{R}



Créature : grand singe et esprit C

Exilez le Guide spirituel simiesque depuis votre main : Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel simiesque

{2}{R}



Créature : grand singe et esprit

C

Exilez le Guide spirituel simiesque depuis votre main :
Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Architectes de la Volonté

{2}{U}{B}



Créature-artefact : humain et sorcier

C

Quand les Architectes de la Volonté arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé et remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

Recyclage {UB} ({UB}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Architectes de la Volonté

{2}{U}{B}



Créature-artefact : humain et sorcier

C

Quand les Architectes de la Volonté arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé et remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

Recyclage {UB} ({UB}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carabe monstrueux

{3}{B}{R}



Créature : insecte

C

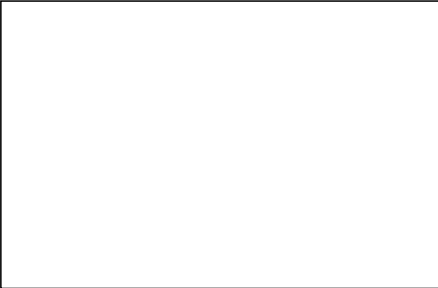
Le Carabe monstrueux attaque à chaque combat si possible.

Recyclage {BR} ({BR}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carabe monstrueux {3}{B}{R}



Créature : insecte **C**

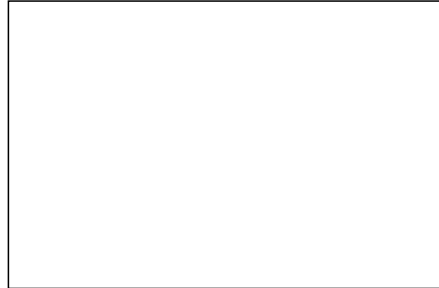
Le Carabe monstrueux attaque à chaque combat si possible.

Recyclage {BR} ({BR}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carabe monstrueux {3}{B}{R}



Créature : insecte **C**


Le Carabe monstrueux attaque à chaque combat si possible.

Recyclage {BR} ({BR}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carabe monstrueux {3}{B}{R}



Créature : insecte **C**


Le Carabe monstrueux attaque à chaque combat si possible.

Recyclage {BR} ({BR}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage fulminateur {1}{BR}{BR}



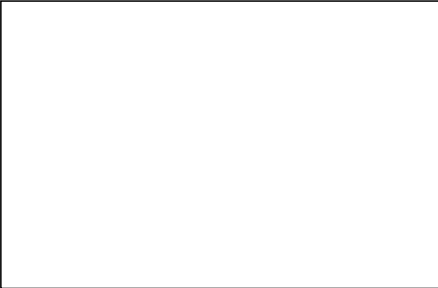
Créature : élémental et shaman **R**

Sacrifiez le Mage fulminateur : Détruisez un terrain non-base ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage fulminateur {1}{BR}{BR}



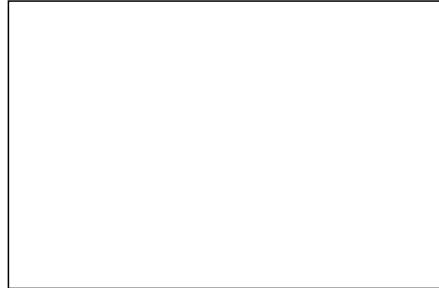
Créature : élémental et shaman R

Sacrifiez le Mage fulminateur : Détruisez un terrain non-base ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage fulminateur {1}{BR}{BR}




Créature : élémental et shaman R

Sacrifiez le Mage fulminateur : Détruisez un terrain non-base ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage fulminateur {1}{BR}{BR}




Créature : élémental et shaman R

Sacrifiez le Mage fulminateur : Détruisez un terrain non-base ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure au coup mortel {3}{R}{G}



Créature : minotaure C

Quand le Minotaure au coup mortel arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à une créature avec le vol ciblé.

Recyclage {RG} ({RG}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure au coup mortel

{3}{R}{G}

Créature : minotaure

C

Quand le Minotaure au coup mortel arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à une créature avec le vol ciblée.

Recyclage {RG} ({RG}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure au coup mortel

{3}{R}{G}

Créature : minotaure

C

Quand le Minotaure au coup mortel arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à une créature avec le vol ciblée.

Recyclage {RG} ({RG}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure au coup mortel

{3}{R}{G}

Créature : minotaure

C

Quand le Minotaure au coup mortel arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à une créature avec le vol ciblée.

Recyclage {RG} ({RG}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pâle recluse

{4}{G}{W}

Créature : araignée

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Recyclage de forêt {2}, recyclage de plaine {2} ({2}), défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pâle recluse

{4}{G}{W}

Créature : araignée

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Recyclage de forêt {2}, recyclage de plaine {2} ({2}),
défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin vivante

Rituel

R

Suspension 3 ? {2}{B}{B}

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pâle recluse

{4}{G}{W}

Créature : araignée

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Recyclage de forêt {2}, recyclage de plaine {2} ({2}),
défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin vivante

Rituel

R

Suspension 3 ? {2}{B}{B}

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin vivante



Rituel

R

Suspension 3 ? {2}{B}{B}

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effroi démoniaque

{1}{B}{R}



Rituel

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain qui coûte moins. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin vivante



Rituel

R

Suspension 3 ? {2}{B}{B}

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effroi démoniaque

{1}{B}{R}



Rituel

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain qui coûte moins. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effroi démoniaque

{1}{B}{R}

Rituel

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain qui coûte moins. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effroi démoniaque

{1}{B}{R}

Rituel

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain qui coûte moins. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



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

Catacombes verdoyantes



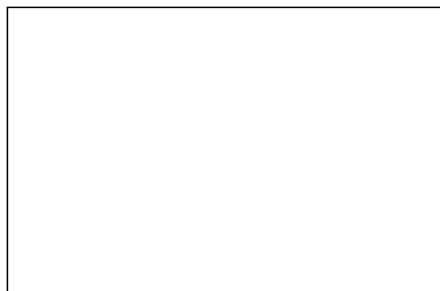
Terrain

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, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garenne au Loup de Kessig



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{X}{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge de Lignecuir



Terrain

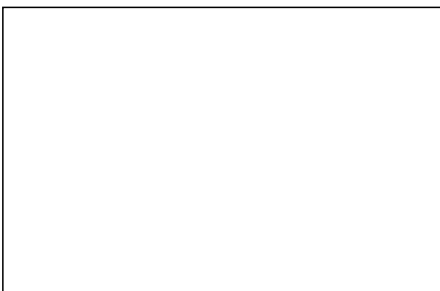
R

La Gorge de Lignecuir arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge de Lignecuir



Terrain

R

La Gorge de Lignecuir arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge de Lignecuir



Terrain

R

La Gorge de Lignecuir arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



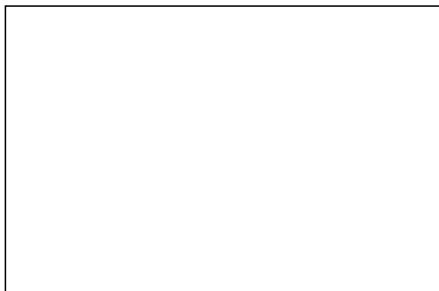
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffée de violence

{1}{R}{G}



Éphémère

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffée de violence

{1}{R}{G}



Éphémère

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffée de violence

{1}{R}{G}



Éphémère

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffée de violence

{1}{R}{G}



Éphémère

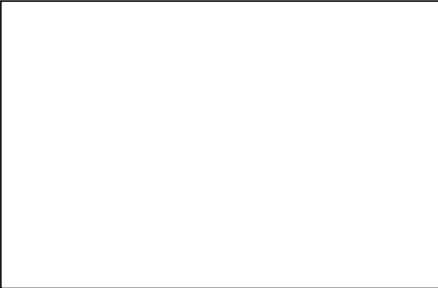
C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Færie macabre {1}{B}{B}

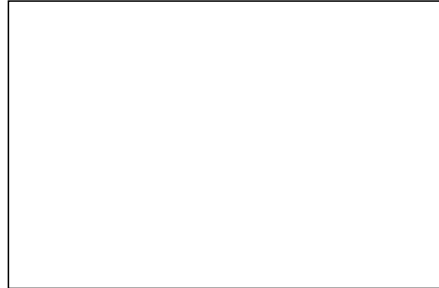


Créature : peuple fée et gremlin **C**
Vol
Défaussez-vous de la Færie macabre : Exilez jusqu'à deux cartes ciblées dans des cimetières.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Færie macabre {1}{B}{B}




Créature : peuple fée et gremlin **C**
Vol
Défaussez-vous de la Færie macabre : Exilez jusqu'à deux cartes ciblées dans des cimetières.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Færie macabre {1}{B}{B}




Créature : peuple fée et gremlin **C**
Vol
Défaussez-vous de la Færie macabre : Exilez jusqu'à deux cartes ciblées dans des cimetières.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Færie macabre {1}{B}{B}



Créature : peuple fée et gremlin **C**
Vol
Défaussez-vous de la Færie macabre : Exilez jusqu'à deux cartes ciblées dans des cimetières.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisseur de jungle

{5}{G}{G}

Créature : araignée

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheurs d'avalanche

{3}{R}

Créature : humain et nomade

P

Célérité

Echo {3}{R}

Quand les Chevaucheurs d'avalanches arrivent sur le champ de bataille, détruisez le terrain ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisseur de jungle

{5}{G}{G}

Créature : araignée

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheurs d'avalanche

{3}{R}

Créature : humain et nomade

P

Célérité

Echo {3}{R}

Quand les Chevaucheurs d'avalanches arrivent sur le champ de bataille, détruisez le terrain ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mâcheur de lingot

{4}{R}



Créature : élémental

C

Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le champ de bataille, détruisez l'artefact ciblé.

Évocation {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mâcheur de lingot

{4}{R}



Créature : élémental

C

Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le champ de bataille, détruisez l'artefact ciblé.

Évocation {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mâcheur de lingot

{4}{R}



Créature : élémental

C

Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le champ de bataille, détruisez l'artefact ciblé.

Évocation {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mâcheur de lingot

{4}{R}



Créature : élémental

C

Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le champ de bataille, détruisez l'artefact ciblé.

Évocation {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de péchés

{1}{W}{B}



Créature : humain et clerc

U

Quand le Collecteur de péchés arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte d'éphémère ou de rituel et exilez cette carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de péchés

{1}{W}{B}



Créature : humain et clerc

U

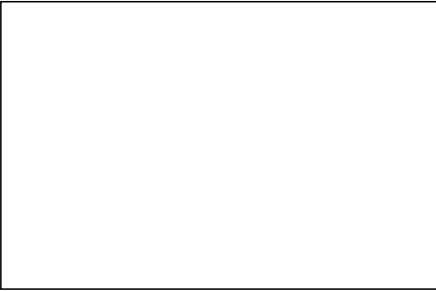
Quand le Collecteur de péchés arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte d'éphémère ou de rituel et exilez cette carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de péchés

{1}{W}{B}



Créature : humain et clerc

U

Quand le Collecteur de péchés arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte d'éphémère ou de rituel et exilez cette carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast