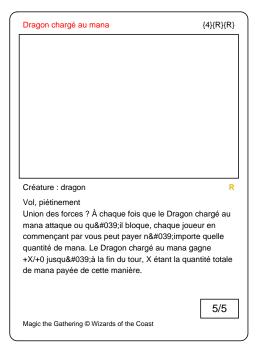
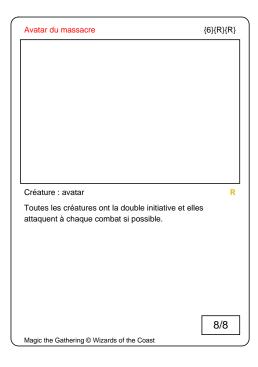


_				
	Cacodémon de l'effroi	{7}{B}{B}{B}		
	Créature : démon	R		
	Creature : demon	K		
	Quand le Cacodémon de l'effroi arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, détruisez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent, puis engagez toutes les autres créatures que vous contrôlez.			
		8/8		
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast			

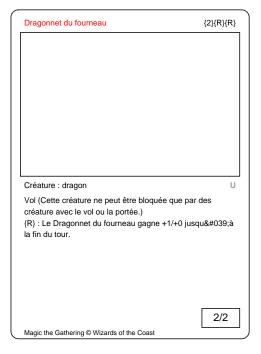
Oni aux mâchoires de rasoir	{3}{B}
Créature : démon et esprit	U
Les créatures noires ne peuvent pas bloquer.	
	4/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

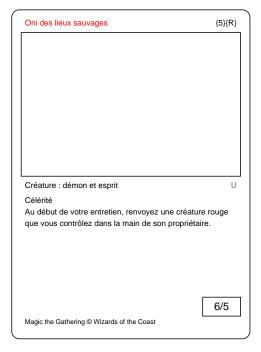


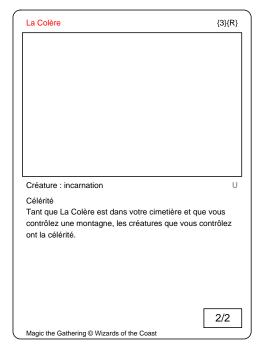


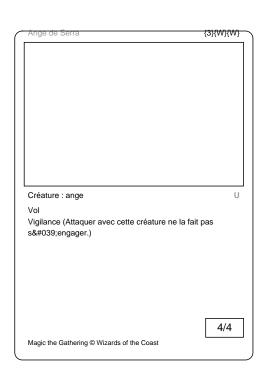


Dragonnet	(2){R}(R)
Créature : dragon	U
Vol {R}: Le Dragonnet gagne +1/+0 jusqu'à la fir tour. Si cette capacité a été activée au moins quatre tour-ci, sacrifiez le Dragonnet au début de la procha étape de fin.	e fois ce
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/3





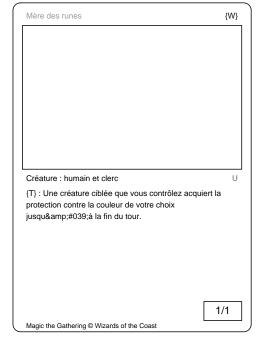




Ange fracassé	{3}{W}{W}	Archange de la discorde	{5}{W}{W}
Créature : phyrexian et ange	U	Créature : ange	R
Vol		Vol	
À chaque fois qu'un terrain arriv bataille sous le contrôle d'un adv		Au moment où l'Archange de champ de bataille, chaque joueur ch	
pouvez gagner 3 points de vie.	versalie, vous	la paix.	bisit entre la guerre et
		Les créatures contrôlées par les joue	eurs qui ont choisi la
		guerre gagnent +3/+0. Les créatures contrôlées par les joue	eurs qui ont choisi la
		paix gagnent +0/+3.	raro qui orni ornolorna
	3/3		6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/3	Magic the Gathering © Wizards of the Coas	
wagic the Gathering & Wizards of the Coast		iviagic trie Gathering @ Wizards of the Coas	1

Arbitre angélique	{5}{W}{W}
Créature : ange	R
Vol	
Chaque adversaire qui a lancé un sort ce tour-ci pas attaquer avec des créatures.	ne peut
Chaque adversaire qui a attaqué avec une créat tour-ci ne peut pas lancer de sorts.	ure ce
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	5/6

Gardelumière d'Éméria	{3}{W}
Créature : ange	U
Multikick {W} (Vous pouvez payer {W} supplé	mentaire
autant de fois que vous le souhaitez au mom	ent où vous
lancez ce sort.) Vol	
Quand la Gardelumière d'Éméria arrive	
de bataille, vous gagnez 2 points de vie pour	chaque fois
qu'elle a été kickée.	
	2/4



Ailelame le Ressuscité	{3}{B}{B}{R}{R}
Créature légendaire : zombie et dragor	n R
Vol	
Quand Ailelame le Ressuscité arrive su	
bataille, vous pouvez renvoyer sur le cl carte de permanent Dragon ciblée depr	•
{B}{R} : Toutes les créatures Dragon ga	agnent +1/+1
jusqu'à la fin du tour.	
	4/4
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Voix du Grand Tout

Créature : ange

R

Vol

Au moment où la Voix du Grand Tout arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

La Voix du Grand Tout a la protection contre la couleur choisie.

Ange du désespoir

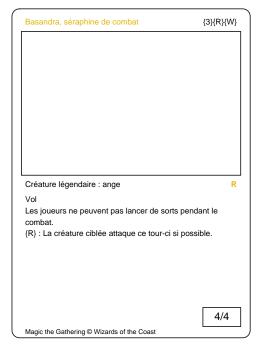
Créature : ange

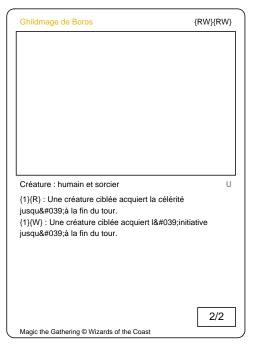
R

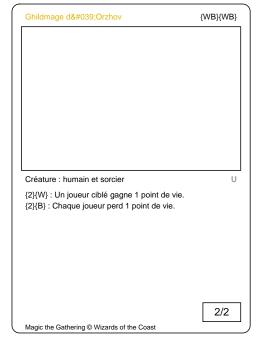
Vol

Quand I'Ange du désespoir arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast







Kaalia de I'Immensité	{1}{R}{W}{B}
Créature légendaire : humain et clerc	М
Vol	
À chaque fois que Kaalia de l'Imme	•
adversaire, vous pouvez mettre sur le cha depuis votre main, une carte d'ang	•
de dragon, engagée et attaquant cet adve	•
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mage des haies duergar	{2}{RW}			Malfégor {2}{E	3}{B}{R}{R}
Créature : nain et shamane	U			Créature légendaire : démon et dragon	М
Quand le Mage des haies duergar arrive sur le che bataille, si vous contrôlez au moins deux montagne pouvez détruire un artefact ciblé. Quand le Mage des haies duergar arrive sur le che bataille, si vous contrôlez au moins deux plaines, ve pouvez détruire un enchantement ciblé.	es, vous amp de			Vol Quand Malfégor arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous de votre main. Chaque adversain une créature pour chaque carte défaussée de ce manière.	
	2/2				6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mage des haies gwyll	{2}{WB}
Créature : mégère et sorcier	U
Quand le Mage des haies gwyll arrive sur le champ	de
bataille, si vous contrôlez au moins deux plaines, vo	
pouvez créer un jeton de créature 1/1 blanche Sanç Soldat	gamı et
Quand le Mage des haies gwyll arrive sur le champ	de
bataille, si vous contrôlez au moins deux marais, vo	ous
pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur la créature cib	lée.
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Oros, le vengeur	{3}{R}{W}{B}
Créature légendaire : dragon	R
Vol À chaque fois qu'Oros, le venge	our infliga dos
blessures de combat à un joueur, vous	-
{2}{W}. Si vous faites ainsi, Oros inflig	e 3 blessures à
chaque créature non-blanche.	
	6/6

M

Tariel, héliaste d'âmes	{4}{R}{W}{B}	Précepteur démoniaque	{2}{B}{B}
Créature légendaire : ange	M	Rituel	U
Vol, vigilance	141	Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mette	_
{T}: Choisissez une carte de créature au has cimetière d'un adversaire ciblée. Mette		carte dans votre main, puis mélangez.	
sur le champ de bataille sous votre contrôle.	oz odko darto		
	4/7		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Justice de I'incarmal	{2}{B}{B}
Rituel	C
Rappel {3}	
La Justice de l'incarmal inflige 2 créature et à chaque joueur.	blessures à chaque

Siphonner I'esprit	{3}{B}
Rituel	
Chaque autre joueur se défausse d'une car	te. Vous
piochez une carte pour chaque carte défaussée de manière.	e cette
maniere.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Siphonner la chair	{4}{B}		Tremblement de terre	$\{X\}\{R\}$
Rituel	U		Rituel	R
Chaque autre joueur sacrifie une créature. Vous cr jeton de créature 2/2 noire Zombie pour chaque cre			Le Tremblement de terre inflige X blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur.	е
sacrifiée de cette manière.	cature		creature sans le voi et à chaque joueur.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
wagic the Gattering @ wizards of the Coast		,	wagic the Gathering & Wizards of the Coast	

Décès par dragons	{4}{R}{R
Rituel	l
Chaque joueur autre qu'un jo de créature 5/5 rouge Dragon avec	

Vengeance selon Akroma	{4}{W}{W}
Rituel	R
Détruisez tous les artefacts, toutes les créature	es et tous les
enchantements. Recyclage {3}	
, •	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Basilique d'Orzhov	Caverne oubliée
Terrain U La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée. Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. {T}: Ajoutez {W}{B}. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Terrain C La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez {R}. Recyclage {R} ({R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.) Magic the Gathering @ Wizards of the Coast
Carnarium de Rakdos	Caverne zoécite
Carrainani de Ivandos	Savorre Zobolte
Terrain U Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. {T}: Ajoutez {B}{R}.	Terrain (T): Ajoutez {C}. Mue {2} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crassier en fusion	Garnison de Boros
Terrain U	Terrain U
 {T}: Ajoutez {C}. {1}, {T}: Mettez un marqueur « stock » sur le Crassier en fusion. {1}, retirez X marqueurs « stock » du Crassier en fusion : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {B} et/ou {R}. 	La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée. Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. {T}: Ajoutez {R}{W}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Étendues sauvages en évolution	Lande stérile

Terrain

(T), sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

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

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
(B) Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{B} Magic the Gathering © Wizards of the Coast
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus of the Coast

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

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marécage de Bojuka	Montagne
Terrain C Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, exilez le cimetière d'un joueur ciblé. {T}: Ajoutez {B}.	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center> <img 65"="" align="center" sc="</center></center></td></tr><tr><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td>Magic the Gathering ® Wizards of the Coast</td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td>Montagne</td><td>Montagne</td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td>Terrain de base : montagne C & Amp; amp; amp; lt; center & Amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; a</td><td>Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot; align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	Plaine
Terrain de base : montagne C & Amp; amp; amp; tt; center & Amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; a	Terrain de base : plaine & amp;amp;amp;lt;center>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine C & Amp; Amp; Amp; Amp; Amp; Amp; Amp; Amp;	Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;lt;center>& amp;amp;amp;lt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg& amp;amp;amp;quot;& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center> pamp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine	Refuge d'Akoum
Terrain de base : plaine & amp;amp;amp;lt;center> <img align="&" amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;<="" amp;amp;amp;quot;="" amp;amp;amp;quot;65&="" amp;amp;amp;quot;center&="" td="" width="&"/> <td>Terrain Le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {B} ou {R}.</td>	Terrain Le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {B} ou {R}.
Prairie éclatante	Steppes retirées

Terrain

La Prairie éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.

{T}: Ajoutez {W}.

{T}, retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement		Anneau solaire	{1}
Terrain C		Artefact	R
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.		{T} : Ajoutez {C}{C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tour de la Rupture	
Terrain	С
La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.	
Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de	
bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.	
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cachet d'Orzhov	{2}
Artefact	U
{1}, {T} : Ajoutez {W}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cachet de Boros	{2}		Jambières d'éclair	{2}
Artefact	U		Artefact : équipement	U
{1}, {T}: Ajoutez {R}{W}.			La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne per pas être la cible de sorts ou de capacités.) Équipement {0}	ıt
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cache	et de Rakdos	{2}
Artefa	ct	U
{1}, {T	} : Ajoutez {B}{R}.	
Magic	the Gathering © Wizards of the Coast	

Lingot de sombracier	{3}
Artefact	U
Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)	
T): Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	

Sphère armillaire	{2}	Rayon purificateur {4}{	R}
Artefact	С	Éphémère	U
{2}, {T}, sacrifiez la Sphère armillaire : Cherchez dans vot bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base		Irradiance ? Le Rayon purificateur inflige 2 blessures à un créature ciblée et à chaque autre créature qui partage une	
révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.		couleur avec elle.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Martin Collection CWF and Alle Collection	
		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Orage de comètes	{X}{R}{R}
Éphémère	M
Multikick {1} (Vous pouvez payer {	
de fois que vous le souhaitez au n ce sort.)	noment où vous lancez
Choisissez n'importe quelle	cible, puis choisissez
une autre cible pour chaque fois q	
L'Orage de comètes inflige d'elles.	X biessures a chacune

Ephémère C La Salve sulfureuse inflige 2 blessures à chaque créature et à chaque joueur. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, la Salve sulfureuse inflige 3 blessures à chaque créature et à chaque joueur à la place.		
La Salve sulfureuse inflige 2 blessures à chaque créature et à chaque joueur. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, la Salve sulfureuse inflige 3 blessures à chaque créature et à chaque joueur à la place.	Salve sulfureuse	{2}{R}{R}
La Salve sulfureuse inflige 2 blessures à chaque créature et à chaque joueur. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, la Salve sulfureuse inflige 3 blessures à chaque créature et à chaque joueur à la place.		
et à chaque joueur. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, la Salve sulfureuse inflige 3 blessures à chaque créature et à chaque joueur à la place.	Éphémère	С
	et à chaque joueur. Si vous avez lancé ce so votre phase principale, la Salve sulfureuse in	ort pendant oflige 3
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Assemblée des fidèles	{3}{W}	Chemin vers I'exil {W}	ł
Éphémère	U	Éphémère	í
Le joueur ciblé gagne 2 points de vie pour che sur le champ de bataille.	aque créature	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		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bain de lumière	{1}{W}
Éphémère	U
Irradiance? Choisissez une couleur. La crichaque autre créature qui partage une cou gagnent la protection contre la couleur cho jusqu'à la fin du tour.	leur avec elle

U ous avez us pouvez
ous avez
•

Tonnerre selon Orime {2}	}{W}		Maîtrise de l'art de la guerre {2}{RW}{RW}
Éphémère			Éphémère R
Kick {R} (Vous pouvez payer {R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.) Détruisez I'artefact ciblé ou I'enchantement ciblé. Si ce sort a été kické, il inflige un nombre de blessures égal au coût converti de mana de ce permane à une créature ciblée.			Ne lancez ce sort qu'avant la déclaration des attaquants. Vous choisissez quelles créatures attaquent ce tour-ci. Vous choisissez quelles créatures bloquent ce tour-ci et comment ces créatures bloquent.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boulet de démolition	{2}{B}{R}
Éphémère	С
Détruisez une créature ciblée ou un terrain cib	lé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mortification	{1}{W}{B}
Éphémère	U
Détruisez une cible, créature ou enchantement.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Terminaison	{B}{R}		Pyrohépathite	{2}{R}{R}
Éphémère	М		Enchantement	U
Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.			Au début de I'étape de fin, s'il de créature sur le champ de bataille, sacrifie Pyrohépathite. {R}: La Pyrohépathite inflige 1 blessure à cl et à chaque joueur.	ez la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

V?u de malice	{2}{B}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +2/+2, a l'inti et elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer des	midation
planeswalkers que vous contrôlez.	

Strangulation	{3}{R}
Enchantement	R
Vos adversaires ne peuvent pas chercher dans les bibliothèques. Si un adversaire devait commencer un tour supplém ce joueur passe ce tour à la place.	nentaire,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

V?u de foudre {2	2}{R}		Collet spirituel {V	/}
Enchantement : aura	U		Enchantement	U
Enchanter: créature La créature enchantée gagne +2/+2, a l'initiative elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez.	et		{W}, sacrifiez le Collet spirituel : Exilez une créature ciblée qui vous attaque ou qui attaque un planeswalker que vous contrôlez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cause des justes	{3}{W}{W
Enchantement	Į
À chaque fois qu'une créature a 1 point de vie.	ttaque, vous gagnez

V?u de devoir	{2}{W}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	. In . dollars and alla
La créature enchantée gagne +2/+2, a ne peut pas vous attaquer ou attaquer que vous contrôlez.	-

