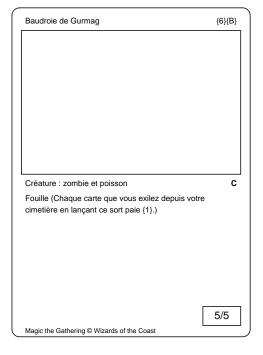
Apparition des rues {3}{B}	(B)			Apparition des rues {3}{B}{I	3}
Créature : apparition			L	Créature : apparition	니 C
	C				٠
Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins u	n			Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins ur	
marais.)	"			marais.)	
Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie	Э,			Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie	
défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)				défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)	
3/4				3/4	٦
Magic the Gathering © Wizards of the Coast				Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_
	_	,	_		_

Apparition des rues	{3}{B}{B}
Créature : apparition	С
Traversée des marais (Cette créature ne peut p bloquée tant que le joueur défenseur contrôle a marais.)	
Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de carte : Piochez une ca	
	2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/4

-	
Apparition des rues	{3}{B}{B}
Créature : apparition	C
Traversée des marais (Cette créature n	a neut nas être
bloquée tant que le joueur défenseur comarais.)	
Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Pa	yez 2 points de vie,
défaussez-vous de cette carte : Pioche	z une carte.)
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Baudroie de Gurmag	{6}{B}
Créature : zombie et poisson	С
Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)	
_	
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Baudroie de Gurmag

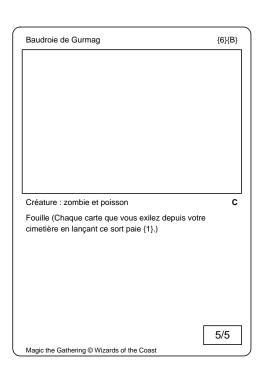
(6)(B)

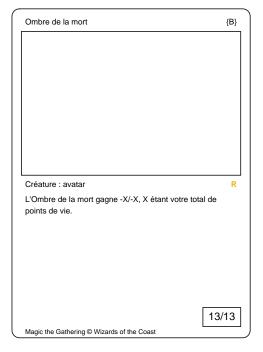
Créature : zombie et poisson

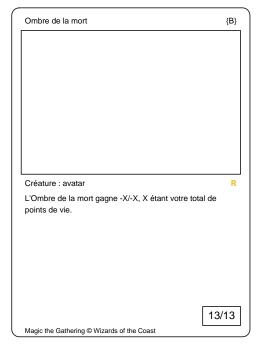
C

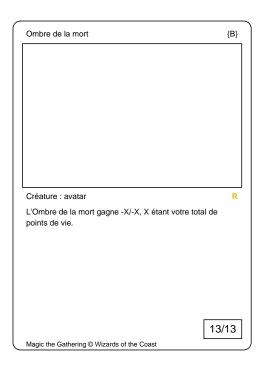
Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)

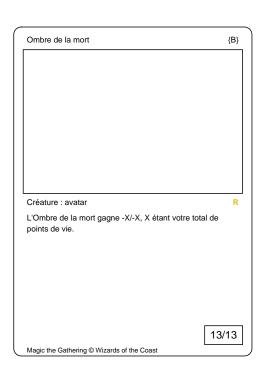
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast











Saisie des pensées	{B}	[_	Saisie des pensées	{B}
Rituel	R	L	Rituel	R
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une c	carte		Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une ca	
non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.	5		non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Saisie des pensées	{B}	$\bigcap$	Saisie des pensées	{B}

Saisie des pensées	{B}
Rituel	R
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une onn-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Saisie des pensées	{B}
Rituel	R
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une conneterrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.	arte
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

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

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.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain		Cité d'airain
Terrain À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	R	Terrain  À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.  {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast  Cité d'airain		Magic the Gathering @ Wizards of the Coast  Cité d'airain

Terrain

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.

{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain R
À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Crypte de sang	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.	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
Crypte de sang	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.	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.
	1

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

Terrain de base : montagne	С
	·
{R}	

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

		_
Rivière souterraine		
	$\neg$	
Terrain	R	
{T}: Ajoutez {C}.		
{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige		
1 blessure.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		ر

Rivière souterraine		Sources sulfureuses	
Terrain R		Terrain	R
<ul> <li>{T}: Ajoutez {C}.</li> <li>{T}: Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige</li> <li>1 blessure.</li> </ul>		<ul><li>{T}: Ajoutez {C}.</li><li>{T}: Ajoutez {B} ou {R}. Les Sources sulfureuses vous infligent 1 blessure.</li></ul>	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rivière souterraine	
Terrain	F
{T}: Ajoutez {C}.	
{T}: Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vo 1 blessure.	ous inflige
i biessure.	

Sources sulfureuses		
Terrain  {T}: Ajoutez {C}.  {T}: Ajoutez {B} ou {R}. Les Sources sulfureuses vous infligent 1 blessure.	R	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Tombe aquatique		Tombe aquatique
Terrain : île et marais  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.		Terrain : île et marais  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
Tombe aquatique		Tombe aquatique
Terrain : île et marais  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.		Terrain : île et marais  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	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale	(B)		Foudre	{R}
Éphémère	U		Éphémère	c
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 un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de batai ce tour-ci.			La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	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 sa	
valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si	un
permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bat ce tour-ci.	aille
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Foudre	{R}
Éphémère	С
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.	

Foudre	{R}		Rage de bataille temurienne {1}	(R)
Éphémère	С		Éphémère	С
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.			Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la	
			fin du tour. <i>Férocité</i> ? Cette créature acquiert aussi l	е
			piétinement jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez une	•
			créature de force supérieure ou égale à 4.	
			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)		

Rage de bataille temurienne {1	}{R}
Éphémère	С
Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.	a
<i>Férocité</i> ? Cette créature acquiert aussi	le
piétinement jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez une	
créature de force supérieure ou égale à 4.	
Marie the Catherine @ Wisserde of the Count	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rage de bataille temurienne	{1}{R}
Éphémère	
·	•
Une créature ciblée acquiert la double initiative jusq fin du tour. <i>Férocité</i> ? Cette créature acquiert a piétinement jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez u créature de force supérieure ou égale à 4.	ussi le
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	,

Rage de bataille temurienne	{1}{R}	Déni obstiné	{U}
Éphémère		Éphémère	U
Epriemere Une créature ciblée acquiert la double ini fin du tour. <i>Férocité</i> ? Cette créature piétinement jusqu'à la fin du tour si vous créature de force supérieure ou égale à 4	tiative jusqu'à la e acquiert aussi le contrôlez une	Contrecarrez un sort non-créature ciblé contrôleur ne paie {1}. <i>Férocité</i> ? Si vous cont avec une force supérieure ou égale à 4 sort à la place.	à moins que son
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

De	eni obstiné	<del>(U</del>
Éŗ	phémère	Į
	ontrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son ntrôleur ne paie {1}.	
<b>&amp;</b> l	t;i>Férocité ? Si vous contrôlez une créature ec une force supérieure ou égale à 4, contrecarrez ce	Э
sc	rt à la place.	

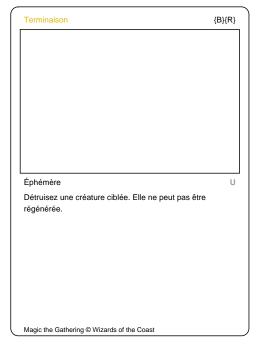
Déni obstiné	{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moir contrôleur ne paie {1}.	ns que son
<i>Férocité</i> ? Si vous contrôlez u avec une force supérieure ou égale à 4, contre	
sort à la place.	

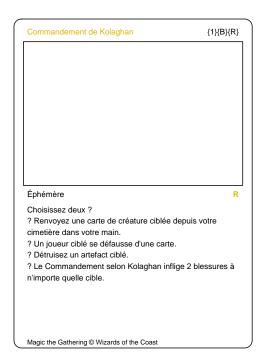
Fuite de mana {1]	{U}		Fuite de mana	{1}{U}
,			<u></u>	
Éphémère	С		Éphémère	С
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.			Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contr paie {3}.	rôleur ne
paid (d).			pa.o (oj.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fuite de mana {1	}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.	
pale (3).	

Commandement de Kolaghan	{1}{B}{R}
Éphémère	R
Choisissez deux ? ? Renvoyez une carte de créature ciblé cimetière dans votre main. ? Un joueur ciblé se défausse d'une ca ? Détruisez un artefact ciblé. ? Le Commandement selon Kolaghan i	rte.
n'importe quelle cible.	imige 2 bicooures u

Commandement de Kolaghan	{1}{B}{R}
Éphémère	R
Choisissez deux ?	
? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis vo cimetière dans votre main.	tre
? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.	
? Détruisez un artefact ciblé.	,
? Le Commandement selon Kolaghan inflige 2 bles n'importe quelle cible.	sures a
·	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





Terminaison

Éphémère

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation	{2}{B}{B}		Caverne des âmes
Rituel	R		Terrain M
Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent régénérées.	pas être		Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.  {T}: Ajoutez {C}.  {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise de Yahenni	{2}{B}{B}	
		]
Rituel	R	
Toutes les créatures gagnent -3/-3 jusqu'à la fin d Vous pouvez lancer une carte dont la valeur de m de 3 ou moins depuis votre main sans payer son mana.	nana est	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

	_
Caverne des âmes	
	7
Terrain M	
Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le	
champ de bataille, choisissez un type de créature.	
<ul><li>{T}: Ajoutez {C}.</li><li>{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne</li></ul>	
dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du	
type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Extraction chirurgicale	{BP}		En mille morceaux	{1}{R}
Éphémère	R		Éphémère	С
({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de	vie.)		Détruisez un artefact ciblé. En mille morceaux inflige de blessures au contrôleur de cet artefact.	3
Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre d				
terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main de bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombr				
cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-le				
Puis ce joueur mélange.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Extraction chirurgicale	{BP}	En mille morceaux	
Éphémère	R	Éphémère	
({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de		Détruisez un artefact ciblé. En mi blessures au contrôleur de cet ar	
Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre q terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main e			
bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre	e de		
cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-le Puis ce joueur mélange.	es.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the C	oast

 $\{1\}\{R\}$ 

С

En mille morceaux {1	{R}		Rappel selon Hurkyl {1}{	U}
Éphémère			Éphémère	R
Détruisez un artefact ciblé. En mille morceaux inflige 3			Renvoyez tous les artefacts qu'un joueur ciblé possède	
blessures au contrôleur de cet artefact.			dans sa main.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

En mille morceaux	{1}{R}
L Éphémère	
Détruisez un artefact ciblé. En mille morceaux inflig	
blessures au contrôleur de cet artefact.	e 3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rappel selon Hurkyl	{1}{U}
Éphémère	R
Renvoyez tous les artefacts qu'un joueur ciblé possèc dans sa main.	de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ligne ley du vide {2}{B}	{B}		Ligne ley du vide	{2}{B}{B}
Enchantement	R		Enchantement	R
Si la Ligne ley du vide est dans votre main de départ, voi pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie. Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, exilez-la à la place.	us		Si la Ligne ley du vide est dans pouvez l'avoir sur le champ de partie. Si une carte devait être mise da adversaire depuis n'importe où,	bataille au début de la ans le cimetière d'un
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

Ligne ley du vide	{2}{B}{B}
Enchantement	R
Si la Ligne ley du vide est dans votre main de d pouvez l'avoir sur le champ de bataille au débu partie.	
Si une carte devait être mise dans le cimetière	
adversaire depuis n'importe où, exilez-la à la pl	ace.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	