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	

Espion de balustrade	{3}{B}	Espion de balustrade {3}{B}
Créature : vampire et gredin	С	Créature : vampire et gredin C
Vol Quand I'Espion de balustrade arrive bataille, le joueur ciblé révèle les cartes du bibliothèque jusqu'à révéler une car puis il met ces cartes dans son cimetière.	u dessus de sa	Vol Quand I'Espion de balustrade arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/3	2/3 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

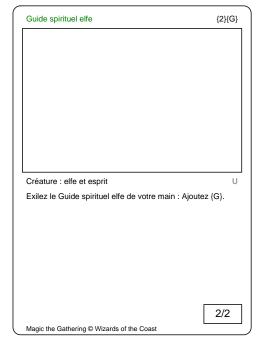
Espion de balustrade	{3}{B}
Créature : vampire et gredin Vol	С
Quand I'Espion de balustrade arrive sur le cl	namp de
bataille, le joueur ciblé révèle les cartes du dessus bibliothèque jusqu'à révéler une carte de teri	
puis il met ces cartes dans son cimetière.	· · · · · · ·
г	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Espion de balustrade	{3}{B}
Créature : vampire et gredin	С
Vol Quand I'Espion de balustrade arr	ive sur le champ de
bataille, le joueur ciblé révèle les cartes	
bibliothèque jusqu'à révéler une or puis il met ces cartes dans son cimetière	
	2/3

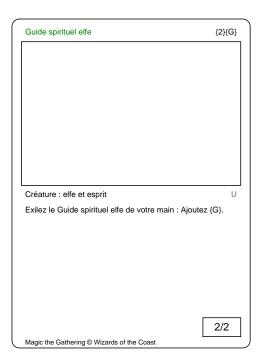
Indic de la Citerraine	$\{2\}\{B\}$		Indic de la Citerraine	{2}{B}
Créature : humain et gredin	U		Créature : humain et gredin	U
{1}, sacrifiez une créature : Un joueur ciblé révèle les			{1}, sacrifiez une créature : Un joueur ciblé révé	
du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler u carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cime			du dessus de sa bibliothèque jusqu'à rév carte de terrain, puis il met ces cartes dans sor	
	2/3			2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2,0		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/3
		J		

Indic de la Citerraine	{2}{B
Créature : humain et gredin	l
{1}, sacrifiez une créature : Un joueur ciblé re	évèle les cartes
du dessus de sa bibliothèque jusqu'à	
carte de terrain, puis il met ces cartes dans s	son cimetiere.
	2/3

Indic de la Citerraine		{2}{B}
Créature : humain et gredin		U
{1}, sacrifiez une créature : U	•	cartes
du dessus de sa bibliothèque carte de terrain, puis il met ce		
du dessus de sa bibliothèque		
du dessus de sa bibliothèque		







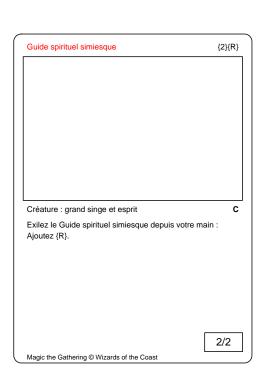
Guide spirituel elfe {2}{G}

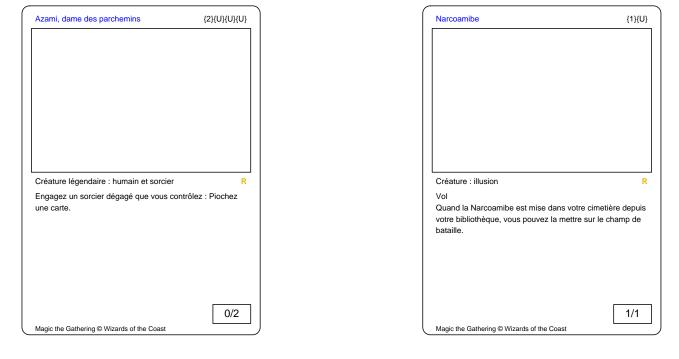
Créature: elfe et esprit U
Exilez le Guide spirituel elfe de votre main: Ajoutez {G}.

Guide spirituel simiesque	{2}{R}	Guide spirituel s
Créature : grand singe et esprit	С	Créature : grand
Exilez le Guide spirituel simiesque depuis	votre main :	Exilez le Guide
Ajoutez {R}.		Ajoutez {R}.
	0/0	
Magic the Cothering @ Wizards of the Coost	2/2	Magin the Catherin

Guide spirituel simiesque	{2}{R}
Créature : grand singe et esprit	С
Exilez le Guide spirituel simiesque depuis votre mair	n:
Ajoutez {R}.	
_	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Guide spirituel simiesque	{2}{R}
Créature : grand singe et esprit	С
Exilez le Guide spirituel simiesque depuis Ajoutez {R}.	votre main :
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2





Maniaque de laboratoire	{2}{U}
Créature : humain et sorcier	R
Si vous deviez piocher une carte alors que votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagne partie à la place.	z la
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Narcoamibe	{1}{U}
Créature : illusion	R
Vol Quand la Narcoamibe est mise da votre bibliothèque, vous pouvez la bataille.	•
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the C	

Créature : illusion R Vol Quand Is Narcoamibe est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille. Magic the Gathering © Wizards of the Coast Créature : ange R Vol Quand Is#039;Ange de la gloire triomphante arrive sur le champ de bataille, exilez tous les zombies, puis renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de créature Humain de votre cimetière. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Narcoamibe	{1}{U}	Ange de la gloire triomphante	{5}{W}{W}
Vol Quand la Narcoamibe est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille. Vol Quand I'Ange de la gloire triomphante arrive sur le champ de bataille, exilez tous les zombies, puis renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de créature Humain de votre cimetière. 4/6				
Vol Quand la Narcoamibe est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille. Vol Quand l'Ange de la gloire triomphante arrive sur le champ de bataille, exilez tous les zombies, puis renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de créature Humain de votre cimetière. 4/6	Créature : illusion	R	Créature : ange	R
	Quand la Narcoamibe est mise dans votre o votre bibliothèque, vous pouvez la mettre su	ur le champ de	Vol Quand I'Ange de la gloire triompl champ de bataille, exilez tous les zomb sur le champ de bataille toutes les carte	ies, puis renvoyez as de créature
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/6

<u> </u>	Narcoamibe	{1}{U}
	Créature : illusion	R
	Vol Quand la Narcoamibe est mise dans votre cimetièr votre bibliothèque, vous pouvez la mettre sur le ch bataille.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

Chantresse sauvage	{RG}
Créature : humain et druide	С
({RG} peut être payé au choix avec {R} ou {G}.)	
Sacrifiez la Chantresse sauvage : Ajoutez un mo couleur de votre choix.	ana de la
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Retour de I'effroi {2}{B}{B}		Thérapie de la Coterie {B}
Rituel C Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)		Rituel Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom. Flashback ? Sacrifiez une créature.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Thérapie de la Coterie {B}		Thérapie de la Coterie {B}

Thérapie de la Coterie	{B}
Rituel	U
Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur cit révèle sa main et se défausse de toutes les cartes av nom.	
Flashback ? Sacrifiez une créature.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sonde gitaxienne	{UP}	Sonde gitaxienne {	UP}
Rituel ({UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux point vie.) Regardez la main d'un joueur ciblé. Piochez une carte	c	Rituel ({UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points d vie.) Regardez la main d'un joueur ciblé. Piochez une carte	С

Sonde gitaxienne	{UP}
Rituel	С
({UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points	-
vie.)	
Regardez la main d'un joueur ciblé. Piochez une carte	
1 loonez une ource	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sonde gitaxienne	{UP}
Rituel	С.
({UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points	•
vie.) Regardez la main d'un joueur ciblé.	
Piochez une carte	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mox de chrome	{0}		Mox de chrome	{0}
Artefact	R		Artefact	R
Empreinte ? Quand le Mox de chrome arrive sur le de bataille, vous pouvez exiler une carte non-artefanon-terrain de votre main. {T}: Ajoutez un mana d'une des couleurs de exilée.	ct,		Empreinte ? Quand le Mox de chrome arrive sur le cham de bataille, vous pouvez exiler une carte non-artefact, non-terrain de votre main. {T}: Ajoutez un mana d'une des couleurs de la ca exilée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mox de chrome	{0}
Artefact	R
Empreinte ? Quand le Mox de chrome arrive sur le char de bataille, vous pouvez exiler une carte non-artefact, non-terrain de votre main.	np
{T}: Ajoutez un mana d'une des couleurs de la ca exilée.	arte
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mox de chrome	{0}
Artefact	R
Empreinte ? Quand le Mox de chrome arr de bataille, vous pouvez exiler une carte r non-terrain de votre main.	
{T} : Ajoutez un mana d'une des co exilée.	uleurs de la carte

Pétale de lotus	{0}		Pétale de lotus	{0}
Artefact	С		Artefact	С
{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.			{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
codiedi de votre crioix.			couleur de votre crioix.	
Maria da Calacia CMS and a Charles			Maria da Carla da Civil a Mira da Artia Carre	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pétale de lotus	{0}
Artefact	С
{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la	C
couleur de votre choix.	

{0}
С

С
vil v o ou
;il y a au
_

Messe de la Coterie	{1}{B}
Éphémère	С
Ajoutez {B}{B}{B}. Seuil ? Ajoutez {B}{B}{B}{B}{B} à la place s'il y	2 211
moins sept cartes dans votre cimetière.	aau
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

-	
Messe de la Coterie	{1}{B}
Éphémère	С
Ajoutez {B}{B}{B}. Seuil ? Ajoutez {B}{B}{B}{B}{B} à la place s'il y moins sept cartes dans votre cimetière.	a au
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Messe noire	{B}
Éphémère	С
Ajoutez {B}{B}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Messe noire	{B}
Éphémère	С
Ajoutez {B}{B}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Messe noire	{B}
Éphémère	С
Ajoutez {B}{B}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Messe noire	{B}
Éphémère	С
Ajoutez {B}{B}{B}.	

Pacte de l'invocateur	{0}	Pacte de I'invocateur {0}	
Éphémère	R	Éphémère R	1
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélang		Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.	
Au début de votre prochain entretien, payez {2}{G}. S vous ne le faites pas, vous perdez la partie.	i	Au début de votre prochain entretien, payez {2}{G}{G}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.	
Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Pacte de I'invocateur	{0}	Pacte de I'invocateur {0}	

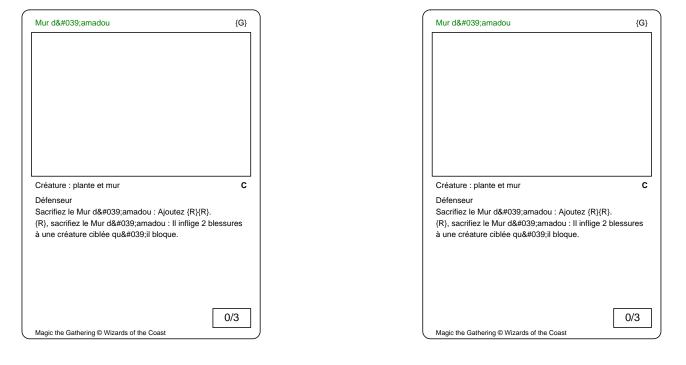
Pacte de I'invocateur	{0}
Éphémère	R
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créa verte, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis me	
Au début de votre prochain entretien, payez {2}{G}{G} vous ne le faites pas, vous perdez la partie.	G}. Si
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éphémère	R
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélange	z.
Au début de votre prochain entretien, payez {2}{G}{G}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Manamorphose	{1}{RG}		Manamorphose	{1}{RG}
Éphémère	U		Éphémère	U
Ajoutez deux manas de la combinaison de mana	coloré de		Ajoutez deux manas de la combinaison	de mana coloré de
votre choix. Piochez une carte.			votre choix. Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Manamorphose	{1}{RG}
Éphémère	U
Ajoutez deux manas de la combin votre choix.	aison de mana coloré de
Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Co	

Manamorphose	{1}{RG}
Éphémère	U
Ajoutez deux manas de la combinaison de mana	coloré de
votre choix. Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



_		
′	Mur d'amadou	{G}
	Créature : plante et mur	С.
	Défenseur	Ü
	Sacrifiez le Mur d'amadou : Ajoutez {R}{R}.	
	{R}, sacrifiez le Mur d'amadou : Il inflige 2 blessu à une créature ciblée qu'il bloque.	res
	a une creature cibiee qua#039,ii bioque.	
		/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	, 0

Diamant de I'?il du lion	{0}
Artefact	R
Défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Diamant de l'?il du lion : Ajoutez trois manas d'une	
couleur quelconque unique. N'activez que comme un éphémère.	

Diamant de I'?il du lion	{0}		Diamant de I'?il du lion	{0}
				\neg
A	Ų.		A. (.	ᆜ
Artefact	R		Artefact	R
Défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Diamant de			Défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Diamant de	
I'?il du lion : Ajoutez trois manas d'une couleur quelconque unique. N'activez que comme			I'?il du lion : Ajoutez trois manas d'une couleur quelconque unique. N'activez que comme	
un éphémère.			un éphémère.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Diamant de I'?il du lion	{0}
Artefact	R
Défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Diamant de l'7il du lion : Ajoutez trois manas d'une couleur quelconque unique. N'activez que comme un éphémère.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Monolithe sinistre	{2}
Artefact	R
Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre	
étape de dégagement.	
{T}: Ajoutez {C}{C}{C}.{4}: Dégagez le Monolithe sinistre.	

Rotefeu gobelin	{4}		Rotefeu gobelin	{4}
Artefact {3}, {T}: Révélez une à une les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de terrain. Le Rotefeu gobelin inflige un nombre de blessures égal au nombre de cartes non-terrain ainsi révélées à n'importe quelle cible. Si la carte de terrain ainsi révélée était une montagne, le Rotefeu gobe inflige le double de blessures à la place. Mettez les carterainsi révélées au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.	e elin		Artefact {3}, {T}: Révélez une à une les cartes du dessus de votrobibliothèque jusqu' à ce que vous révéliez une cart de terrain. Le Rotefeu gobelin inflige un nombre de blessures égal au nombre de cartes non-terrain ainsi révélées à n' importe quelle cible. Si la carte de terrain ainsi révélée était une montagne, le Rotefeu gobe inflige le double de blessures à la place. Mettez les carte ainsi révélées au-dessous de votre bibliothèque, dans l' ordre de votre choix.	e Iin
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	{4}
Artefact	R
{3}, {T} : Révélez une à une les cartes du dessus dibibliothèque jusqu' à ce que vous révéliez u de terrain. Le Rotefeu gobelin inflige un nombre diblessures égal au nombre de cartes non-terrain ai révélées à n' importe quelle cible. Si la carte terrain ainsi révélée était une montagne, le Rotefe	ne carte e nsi e de

Rotefeu gobelin {	4}
Artefact	R
{3}, {T} : Révélez une à une les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de terrain. Le Rotefeu gobelin inflige un nombre de blessures égal au nombre de cartes non-terrain ainsi révélées à n'importe quelle cible. Si la carte de terrain ainsi révélée était une montagne, le Rotefeu gobeli inflige le double de blessures à la place. Mettez les cartes ainsi révélées au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.	n
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Butin du Caveau {	[B}	Butin du Caveau	{B}
Éphémère	R	Éphémère	R
Choisissez un nom de carte. Révélez une à une des carte du dessus de votre bibliothèque, jusqu'à ce que vous révéliez une carte avec ce nom, mettez ensuite cette carte dans votre main. Exilez toutes les autres cartes révélées de cette manière, et perdez 1 point de vie pour chacune des cartes exilées.		Choisissez un nom de carte. Révélez une à une des du dessus de votre bibliothèque, jusqu'à ce qui vous révéliez une carte avec ce nom, mettez ensuite carte dans votre main. Exilez toutes les autres cartes révélées de cette manière, et perdez 1 point de vie por chacune des cartes exilées.	e cette
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Butin du Caveau	{B}
Éphémère	R
Choisissez un nom de carte. Révélez une à une des cart du dessus de votre bibliothèque, jusqu'à ce que vous révéliez une carte avec ce nom, mettez ensuite cett carte dans votre main. Exilez toutes les autres cartes révélées de cette manière, et perdez 1 point de vie pour chacune des cartes exilées.	
Magic the Gathering Wizards of the Coast	