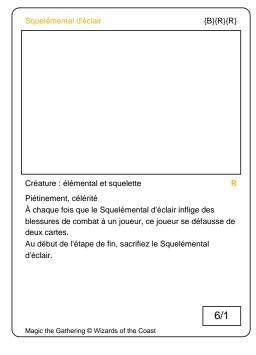


Créature : élémental et shamane

Célérité
À chaque fois que l'Éveilleur sangfoudre attaque, choisissez une carte de créature Élémental ciblée dans votre cimetière avec une endurance inférieure ou égale à celle de l'Éveilleur sangfoudre. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille engagée et attaquante. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.



Squelémental d'éclair	$\{B\}\{R\}\{R\}$
Créature : élémental et squelette	R
Piétinement, célérité	
À chaque fois que le Squelémental d'éclair infli	-
blessures de combat à un joueur, ce joueur se deux cartes.	detausse de
Au début de l'étape de fin, sacrifiez le Squelém	ental
d'éclair.	
	0/4
	6/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

,	Squelémental d'éclair	{B}{R}{R}
	Créature : élémental et squelette	R
	Piétinement, célérité	
	À chaque fois que le Squelémental d'éclair inflige blessures de combat à un joueur, ce joueur se d	
	deux cartes.	-4-1
	Au début de l'étape de fin, sacrifiez le Squeléme d'éclair.	ntai
	Maria II. Oalla ia Olifa ia Ol	6/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Squelémental d'éclair	{B}{R}{R}
Créature : élémental et squelette	R
Piétinement, célérité	
À chaque fois que le Squelémental d'éclair infliq blessures de combat à un joueur, ce joueur se deux cartes.	•
Au début de l'étape de fin, sacrifiez le Squeléme	ental
d'éclair.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	6/1

Inquisition de Kozilek	(B)	Inquisition de Kozilek {B}
Rituel Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une ca non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale 3. Ce joueur se défausse de cette carte. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	U	Rituel Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte. Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Inquisition de Kozilek	(B)	Inquisition de Kozilek {B}
Rituel Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une ca non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale 3. Ce joueur se défausse de cette carte.		Rituel Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccage du laboratoire	{1}{B}		Saccage du laboratoire	(1){B}
Rituel	С		Rituel	С
Regardez les trois cartes du dessus de votre biblioti Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans			Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèc Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans vo	
cimetière.			cimetière.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	
		\		
Saccage du laboratoire	{1}{B}		Sortir de terre	{B}

Saccage du laboratoire	{1}{B}
Rituel	С
Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothe Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votretière.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rituel C
Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Sortir de terre	{B}			Sortir de terre	{B}
			L		
Rituel	С			Rituel	С
Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetièn une carte de créature ciblée avec une valeur de mana	е			Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetiè une carte de créature ciblée avec une valeur de mana	re
inférieur ou égal à 3.				inférieur ou égal à 3.	
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Pioc	hez			Recyclage $\{2\}$ ($\{2\}$, défaussez-vous de cette carte : Pioc	hez
une carte.)				une carte.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sortir de terre	{B}
Rituel	С
Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetiè	re
une carte de créature ciblée avec une valeur de mana	
inférieur ou égal à 3.	
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Pior	chez
une carte.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Retrouvailles cathartiques	{1}{R}
Rituel	С
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de deux cartes.	
Piochez trois cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Retrouvailles cathartiques	{1}{R}			Retrouvailles cathartiques	{1}{R}
Rituel	С			Rituel	С
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort	,			En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,	
défaussez-vous de deux cartes. Piochez trois cartes.				défaussez-vous de deux cartes. Piochez trois cartes.	
. 100.102 110.10 001.100.				. 160.162 11.00 64.166.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		\	_		
Retrouvailles cathartiques	{1}{R}			Crypte de sang	

Retrouvailles cathartiques	{1}{R}
Rituel	С
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de deux cartes.	
Piochez trois cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Crypte de sang	
Terrain : marais et montagne	С
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.	
raites pas, elle arrive sur le criamp de batalile engagee.	
raites pas, elle arrive sur le criamp de batalile engagee.	
taites pas, elle arrive sur le criamp de bataille engagee.	
raites pas, elle arrive sur le criamp de batalile engagee.	
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.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Crypte de sang	Falaises de Coupenoire
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 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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire		Falaises de Coupenoire
Terrain 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}.		Terrain 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)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Falaises de Coupenoire		Fondrière sanguinolente

Terrain

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente	Fondrière sanguinolente
Terrain R {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Fondrière sanguinolente	Marais

Terrain

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais		Montagne
Terrain de base : marais C		Terrain de base : montagne C
{B}		{R}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne	
Tomain de base a mante ma	С
Terrain de base : montagne {R}	C

Sommet du Crânedragon	Sommet du Crânedragon
Terrain Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne. {T}: Ajoutez {B} ou {R}.	Terrain R Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne. {T}: Ajoutez {B} ou {R}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Sommet du Crânedragon	Poussée fatale {B}
Terrain Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne. {T}: Ajoutez {B} ou {R}.	Éphémère 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 bataille ce tour-ci.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale	{B}		Foudre	{R}
Éphémère	U		Éphémère	С
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 u permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bata 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 s	a
valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place s	
permanent que vous contrôliez a quitté le champ de ba	ataille
ce tour-cr.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Foudre	{R}
Éphémère	С
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Foudre	{R}		Frisson de probabilité	{1}{R}
Ťak (m.) m			Ťab (m.)	
Éphémère	C		Éphémère	
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.			En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte. Piochez deux cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Foudre	{R}
Éphémère	С
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Frisson de probabilité	{1}{R}
Éphémère	С
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte. Piochez deux cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

