Écrabouilleur de campagne	{1}{R}{R}
Créature : géant et guerrier	R
Au début de votre entretien, révélez la c	arte du dessus de
votre bibliothèque. Si c'est une carte de	•
dans votre cimetière et répétez ce proce À chaque fois qu'une carte de terrain es	
cimetière d'où qu'elle vienne, mettez un	
sur l'Écrabouilleur de campagne.	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Écrabouilleur de campagne	{1}{R}{R}
Créature : géant et guerrier	R
Au début de votre entretien, révélez la carte du	
votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, dans votre cimetière et répétez ce processus.	mettez-la
À chaque fois qu'une carte de terrain est mise d	
cimetière d'où qu'elle vienne, mettez un marque sur l'Écrabouilleur de campagne.	eur +1/+1
our restaurant de campagner	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	Écrabouilleur de campagne	{1}{R}{R}
	Créature : géant et guerrier	R
	Au début de votre entretien, révélez la carte du d votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, n dans votre cimetière et répétez ce processus. À chaque fois qu'une carte de terrain est mise da cimetière d'où qu'elle vienne, mettez un marqueu sur l'Écrabouilleur de campagne.	nettez-la ins votre
	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	3/3

Ecrabouilleur de campagne	(1){R}{R}
Créature : géant et guerrier	R
Au début de votre entretien, révélez la carte du des votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mer dans votre cimetière et répétez ce processus. À chaque fois qu'une carte de terrain est mise dans cimetière d'où qu'elle vienne, mettez un marqueur sur l'Écrabouilleur de campagne.	ttez-la s votre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

Chasse au trésor	{1}{U}		Chasse au trésor {1	}{U}
Rituel	С		Rituel	С
Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque			Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusq	u'à
ce que vous révéliez une carte non-terrain et mette			ce que vous révéliez une carte non-terrain et mettez	
ensuite toutes les cartes révélées de cette manière votre main.	e dans		ensuite toutes les cartes révélées de cette manière dans votre main.	3
Total mann			1010 11011	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chasse au trésor	{1}{U}
Rituel	С
Révélez les cartes du dessus de votre ce que vous révéliez une carte non-te ensuite toutes les cartes révélées de d	rrain et mettez
votre main.	

Chasse au trésor	{1}{U}
Rituel	С
Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèq ce que vous révéliez une carte non-terrain et me ensuite toutes les cartes révélées de cette maniè votre main.	ttez
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mémoire sélective	{3}{U}		Mémoire sélective	{3}{U}
Rituel	R		Rituel	R
Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel no	ombre		Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nom	bre
de cartes non-terrain, exilez-les, puis mélangez.			de cartes non-terrain, exilez-les, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mémoire sélective	{3}{U}
Rituel	R
Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel noi de cartes non-terrain, exilez-les, puis mélangez.	mbre

Mémoire sélective	{3}{U}
Rituel	R
Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nom de cartes non-terrain, exilez-les, puis mélangez.	bre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Conduits de vapeur	Conduits de vapeur
Terrain : île et montagne Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.	Terrain : île et montagne Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Conduits de vapeur	Conduits de vapeur
Terrain : île et montagne Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.	Terrain : île et montagne Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast















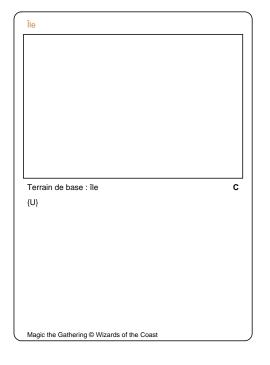


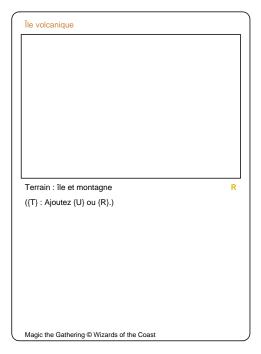


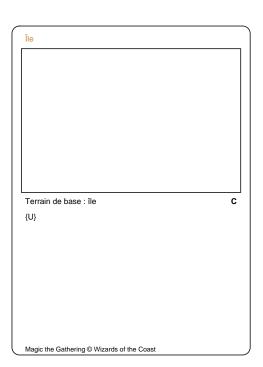












_		$\overline{}$
	Île volcanique	
	Terrain : île et montagne	R
	Terrain : île et montagne ({T} : Ajoutez {U} ou {R}.)	R
		R
		R
		R
		R
		R
		R
		R

Île volcanique	Lac de montagne bouillant
Terrain : île et montagne	Terrain R
({T} : Ajoutez {U} ou {R}.)	{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne
	bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île 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
\$ London in the second	Landa mandama harillari
Île volcanique	Lac de montagne bouillant

Terrain: île et montagne
({T}: Ajoutez {U} ou {R}.)

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

		_
Lac de montagne bouillant	Montagne	
		1
Terrain R	Terrain de base : montagne	 :
{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne	{R}	
bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île		
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	_
		_
Lac de montagne bouillant	Montagne	7
	1 1	
Terrain R	Ţ ,	_ ;
{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne	Terrain de base : montagne (R)] ;
	Ţ ,	<u></u> ;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

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

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

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

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

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

Feu de l'âme {	2}{R}			Feu de l'âme	{2}{R}
<u></u>			L	<u> </u>	
Éphémère	С			Éphémère	С
Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nomb	re			Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un non	nbre
de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.			(de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			ı	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		•			

Feu de l'âme	{2}{R
Éphémère	C
Une créature ciblée que vous contrôlez infli	ae un nombre
de blessures égal à sa force à n'importe que	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Feu de l'âme {2}{	R}
l		
	Éphémère	С
	Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Assaut sismique	{R}{R}{R}		Assa	ut sismique	{R}{R}{R}
Enchantement	R		Ench	antement	R
Défaussez-vous d'une carte de terrain : L'Assau inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.	ut sismique			ussez-vous d'une carte de terrain : L'Assaut si e 2 blessures à n'importe quelle cible.	ismique
			_		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic	the Gathering © Wizards of the Coast	
Wagic the Gathering @ Wizards of the Coast)	iviagic	the Gathering & Wizards of the Coast	

Assaut sismique	{R}{R}{R}
Enchantement	R
Défaussez-vous d'une carte de terrain : L'Assa inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.	ut sismique
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Assaut sismique	{R}{R}{R}		
Enchantement R Défaussez-vous d'une carte de terrain : L'Assaut sismique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			

