

0.1.1.1.1	(0)(1)
Geist enchaîné	{2}{U}
Créature : esprit	U
Vol	
Au début de votre entretien, sacrifiez le G	
moins que vous ne payiez {1} pour chaqu que vous contrôlez.	ue autre créature
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{2}{U}

3/4

Geist enchaîné	{2}{U}		Skaab cuirassé {	2}{U}
Créature : esprit	U		Créature : zombie et guerrier	С
Vol			Quand le Skaab cuirassé arrive sur le champ de bataill	
Au début de votre entretien, sacrifiez le Geist enchaîr moins que vous ne payiez {1} pour chaque autre créa			mettez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.	ıe
que vous contrôlez.	luie		dans voue chiletere.	
	3/4			/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Skaab cuirassé	{2}{U}
Créature : zombie et guerrier	
Quand le Skaab cuirassé arrive sur le champ de ba mettez les quatre cartes du dessus de votre biblioth dans votre cimetière.	
_	
	1/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pilier de flammes	{R}
Rituel	
Le Pilier de flammes inflige 2 blessures à n'impr quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la pla	de
cette maniere devait mount de tour-di, exilez-la a la pie	ace.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pilier de flammes	{R}	Pillage sans foi	{R}
Rituel Le Pilier de flammes inflige 2 blessures à n'impo quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place	C rte e	Rituel Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux carte Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)	C c
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la	

Pilier de flammes {	R}
Rituel	С
Le Pilier de flammes inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de	
cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pillage sans foi

Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Pillage sans foi	(R)	Secousse agressive {	2}{R}
Rituel	с	Rituel	U
Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)		La Secousse agressive inflige 2 blessures à chaque créature sans le vol. Flashback {4}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte de votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pillage sans foi	{R}
Rituel	
Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux car	tes.
Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuvotre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)	is
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tempête de scories	(1){R}{R}
Rituel	R
Choisissez I'un ? ? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaq créature. ? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaq	
joueur.	

Rituel  R Choisissez I'un ? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque créature. ? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque joueur.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Rituel  C Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire. Flashback (4)(U) (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)	Tempête de scories {1	}{R}{R}	Départ silencieux	{U}
Choisissez I'un ? ? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque créature. ? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque joueur.  Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire. Flashback {4}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)  Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque créature. ? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque joueur.  propriétaire. Flashback {4}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Rituel	R	Rituel	c
	<ul> <li>? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque créature.</li> <li>? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque</li> </ul>		propriétaire. Flashback {4}{U} (Vous pouvez lanc	er cette carte depuis
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coas	t

Chutes de soufre		_
Terrain	R	
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne. {T}: Ajoutez {U} ou {R}.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

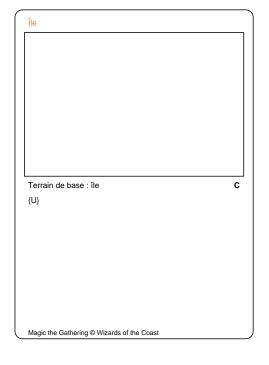
Étendues sauvages en évolution		Étendues sauvages en évolution
Terrain C {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.		Terrain  (T), sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Étendues sauvages en évolution		Étendues sauvages en évolution
Terrain C {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.		Terrain C  (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	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

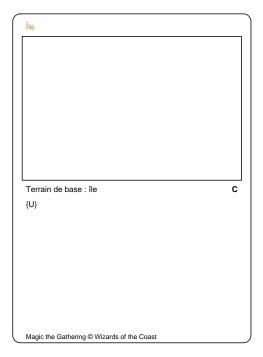


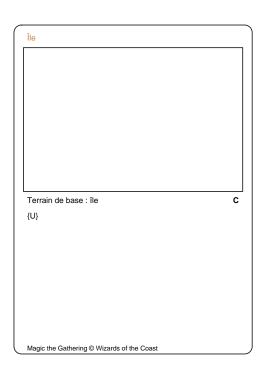


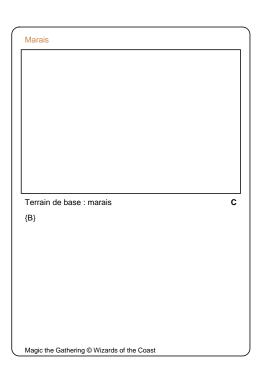












Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & 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	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		Rivages de Nappenoire
Terrain de base : montagne C & Amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; a		Terrain  Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.  {T}: Ajoutez {U} ou {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Phare abandonné		Divagations de désespoir {1){R}
1	1	1

Phare abandonné	
Terrain	R
{T}: Ajoutez {C}.	
{1}{U}{R}, {T}: Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.	
Manic the Cathering @ Wizards of the Coast	

Éphémère

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte au hasard.
Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Divagations de désespoir	{1}{R}	Divagations de désespoir	{1}{R}
Éphémère	U	Éphémère	U
Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d� carte au hasard.	39;une	Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d' carte au hasard.	ane
Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte votre cimetière pour son coût de flashback. Puis		Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte de votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exi	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

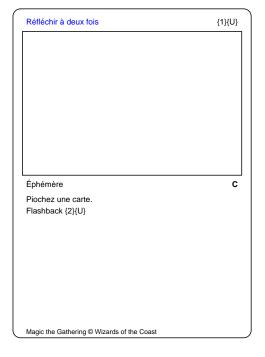
Divagations de désespoir	{1}{R}
L	
Éphémère	U
Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d' carte au hasard.	une
Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte d	
votre cimetière pour son coût de flashback. Puis ex	ilez-la.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

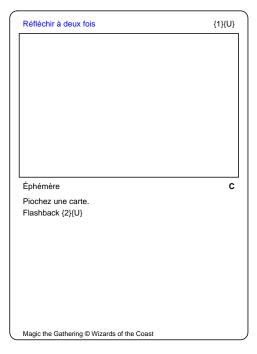
Éphémère C
La Flamme de geist inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur. Flashback {3}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flamme de geist	{R}	Alchimie inter	rdite {2}{U}
Éphémère	c	Éphémère	С
La Flamme de geist inflige 1 blessure à une ou joueur. Flashback {3}{R} (Vous pouvez lancer cette votre cimetière pour son coût de flashback.	carte depuis	bibliothèque. votre main et Flashback (6)	quatre cartes du dessus de votre Mettez I'une d'entre elles dans le reste dans votre cimetière. }{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis re pour son coût de flashback. Exilez-la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathe	ering © Wizards of the Coast

Alchimie interdite	{2}{U
Éphémère	
Regardez les quatre cartes du dessus de votr	·e
bibliothèque. Mettez l'une d'entre votre main et le reste dans votre cimetière.	
Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette ca	arte depuis
votre cimetière pour son coût de flashback. Es ensuite.)	xilez-la

Alchimie interdite	{2}{U}
Éphémère	С
Regardez les quatre cartes du dessus de vi	otre
bibliothèque. Mettez l'une d'er votre main et le reste dans votre cimetière.	ntre elles dans
Flashback (6)(B) (Vous pouvez lancer cette	carte depuis
votre cimetière pour son coût de flashback. ensuite.)	Exilez-la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





Réfléchir à deux fois

Éphémère
C
Piochez une carte.
Flashback {2}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfléchir à deux fois

Éphémère
C
Piochez une carte.
Flashback {2}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance brûlante	{2}{R}	Vengeance brûlante	{2}{R}
Enchantement	U	Enchantement	U
À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre		À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre	
cimetière, la Vengeance brûlante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.		cimetière, la Vengeance brûlante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.	
na#039,importe quelle cible.		na#039,importe quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		3	

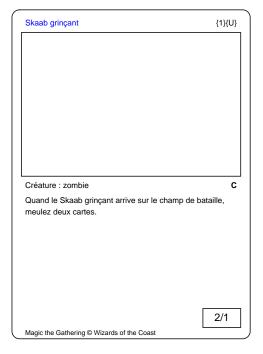
Vengeance brûlante	{2}{R}
Enchantement	U
À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre	
cimetière, la Vengeance brûlante inflige 2 blessures a	à
n'importe quelle cible.	
Magic the Cathering © Wizards of the Coast	

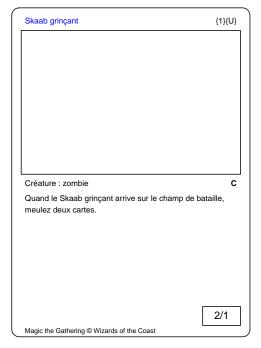
Vengeance brûlante	{2}{R}
Enchantement	U
À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre cimetière, la Vengeance brûlante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.	à
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

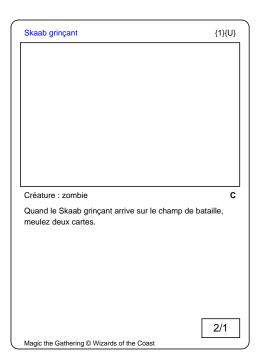
Nouveau-né sanguinaire {1	I}{R}		Nouveau-né sanguinaire	{1}{R}
Créature : vampire			Créature : vampire	c
Le Nouveau-né sanguinaire attaque à chaque tour si possible. À chaque fois que le Nouveau-né sanguinaire inflige de blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.	s		Le Nouveau-né sanguinaire attaque à chaque tour si possible. À chaque fois que le Nouveau-né sanguinaire inflige blessures de combat à un joueur, mettez un marque +1/+1 sur lui.	des
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/1		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1
		,		

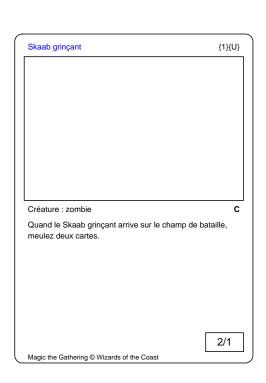
Nouveau-né sanguinaire	{1}{R}
Créature : vampire	С
Le Nouveau-né sanguinaire attaque à chaque tour s possible.	i
À chaque fois que le Nouveau-né sanguinaire inflige	des
blessures de combat à un joueur, mettez un marque +1/+1 sur lui.	ur
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nouveau-né sanguinaire	{1}{R}
Créature : vampire	С
Le Nouveau-né sanguinaire attaque à	chaque tour si
possible. À chaque fois que le Nouveau-né sang	ujaciro infligo dos
blessures de combat à un joueur, mette	-
+1/+1 sur lui.	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	









Trace d'arc électrique {	1}{R}	Dislocation {1}{BP}{B	P}
Rituel	U	Éphémère	U
La Trace d'arc électrique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et 1 blessure à une autre c	ible.	({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.) Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	Trace d'arc électrique	{1}{R}
	Rituel	U
	La Trace d'arc électrique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et 1 blessure à une autre	e cible.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dislocation	{1}{BP}{BP}
Éphémère	U
({BP} peut être payé au choix avec {B} ou vie.)	deux points de
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu tour.	39;à la fin du
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Secrets des morts	{2}{U}		Secrets des morts	{2}{U}
Enchantement	U		Enchantement	U
À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre cimetière, piochez une carte.			À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre cimetière, piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Secrets des morts	{2}{U}
Enchantement	U
À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre cimetière, piochez une carte.	