Ulamog, la voracite insatiable	{10}
Créature légendaire : eldrazi	M
Quand vous lancez ce sort, exilez deux perman	ents ciblés.
À chaque fois qu'Ulamog, la Voracité insatiable joueur défenseur exile les vingt cartes du dessu	
bibliothèque.	
	10/10
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	10/10

Étrangleur des terres dévastées	{2}{B}
Créature : eldrazi et convertisseur	R
Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)	
Quand l'Étrangleur des terres dévastées arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte qu	
adversaire possède dans le cimetière de ce joueur d	
l'exil. Si vous faites ainsi, une créature ciblée gagne	-3/-3
jusqu'à la fin du tour.	
Г	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0,2

Étrangleur des terres dévastées	{2}{B}
Créature : eldrazi et convertisseur	R
Carence (Cette carte n'a pas de couleur.) Quand l'Étrangleur des terres dévastées arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte qu'u adversaire possède dans le cimetière de ci joueur de l'active de l'étra	puis
l'exil. Si vous faites ainsi, une créature ciblée gagne - jusqu'à la fin du tour.	3/-3
_	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2
wagic the Gathering & wizards of the Coast	

Étrangleur des terres dévastées	{2}{B}
Créature : eldrazi et convertisseur	R
Carence (Cette carte n'a pas de couleur.) Quand l'Étrangleur des terres dévastées arrive sur	le
champ de bataille, vous pouvez mettre une carte q adversaire possède dans le cimetière de ce joueur	
l'exil. Si vous faites ainsi, une créature ciblée gagn	
jusqu'à la fin du tour.	
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Étrangleur des terres dévastées	{2}{B}	Annulateur d'Ulamog	{2}{U}{B}
Créature : eldrazi et convertisseur	R	Créature : eldrazi et convertisseur	U
Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)		Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)	
Quand l'Étrangleur des terres dévastées arrive sur		Flash	
champ de bataille, vous pouvez mettre une carte de adversaire possède dans le cimetière de ce joueur		Vol  Quand l'Annulateur d'Ulamog arrive sur le cl	hamn de
l'exil. Si vous faites ainsi, une créature ciblée gagn	· I	bataille, vous pouvez mettre deux cartes que	•
jusqu'à la fin du tour.		adversaires possèdent dans les cimetières d	
		propriétaires depuis l'exil. Si vous faites ains	si, contrecarrez
		un sort ciblé.	
	3/2		2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Annulateur d'Ulamog	{2}{U}{B}
	Créature : eldrazi et convertisseur	U
	Carence (Cette carte n'a pas de couleur.) Flash	
	Vol	
	Quand l'Annulateur d'Ulamog arrive sur le champ	
	bataille, vous pouvez mettre deux cartes que vos	
	adversaires possèdent dans les cimetières de leu	ırs
	propriétaires depuis l'exil. Si vous faites ainsi, cor	ntrecarrez
	un sort ciblé.	
		0/0
		2/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Annulateur d'Ulamog {2}{U}{B}

Créature : eldrazi et convertisseur U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Flash
Vol

Quand l'Annulateur d'Ulamog arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre deux cartes que vos adversaires possèdent dans les cimetières de leurs propriétaires depuis l'exil. Si vous faites ainsi, contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annulateur d'Ulamog	{2}{U}{B}	Père de la stagnation	{4}{U}{E
Out at the control of the control of		Créature : eldrazi	
Créature : eldrazi et convertisseur			
Carence (Cette carte n'a pas de couleur. Flash	.)	Carence (Cette carte n'a pas de couler À chaque fois qu'un terrain arrive sur le	
Vol		sous le contrôle d'un adversaire, ce jou	
Quand l'Annulateur d'Ulamog arrive sur l		cartes du dessus de sa bibliothèque et	t vous piochez deux
bataille, vous pouvez mettre deux cartes adversaires possèdent dans les cimetièr	•	cartes.	
propriétaires depuis l'exil. Si vous faites			
un sort ciblé.			
	2/3		5/7
Maria da Callada Callada Callada	2/3	Maria da Calla da Cal	3/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Père de la stagnation	{4}{U}{B}
L	Créature : eldrazi	М
	Carence (Cette carte n'a pas de couleur.) À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de	
	sous le contrôle d'un adversaire, ce joueur exile le cartes du dessus de sa bibliothèque et vous piocl cartes.	
		5/7
	Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	

Croiseur cryptique	{3}{U}
Créature : eldrazi et convertisseur	U
Carence (Cette carte n'a pas de couleur.) {2}{U}, mettez une carte qu'un adversaire po cimetière de ce joueur depuis l'exil : Engage: ciblée.	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Croiseur cryptique	(3}{U}	Enjambeur des eaux troubles {3}{	J}
Créature : eldrazi et convertisseur	U	Créature : eldrazi et convertisseur	c
Carence (Cette carte n'a pas de couleur.) {2}{U}, mettez une carte qu'un adversaire possède dar cimetière de ce joueur depuis l'exil : Engagez une créa ciblée.		Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)  Quand l'Enjambeur des eaux troubles arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte qu'un adversaire possède dans le cimetière de ce joueur depuis l'exil. Si vous faites ainsi, renvoyez une créature ciblée dans la ma de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3	3/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Enjambeur des eaux troubles	{3}{U}
	Créature : eldrazi et convertisseur	С
	Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)	h a
	Quand l'Enjambeur des eaux troubles arrive sur le c de bataille, vous pouvez mettre une carte qu'un advi	
	possède dans le cimetière de ce joueur depuis l'exil. vous faites ainsi, renvoyez une créature ciblée dans	Si
	de son propriétaire.	
		3/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mage au trésor

Créature : humain et sorcier

Quand le Mage au trésor arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

Mage aux breloques	{2}{U}	Mage aux breloques	[2}{U}
Créature : humain et sorcier	U	Créature : humain et sorcier	U
Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ di bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèq carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure égale à 1, révélez cette carte, mettez-la dans votre repuis mélangez.	ue une ou nain,	Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révélez cette carte, mettez-la dans votre ma puis mélangez.	in,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2
gg = m.eardo or tro ocado		g.: 22lonning of Friedrick of the doctor	

Mage aux breloques	{2}{U}	Mage
Créature : humain et sorcier	U	Créatu
Quand le Mage aux breloques arrive sur le		Quand
bataille, vous pouvez chercher dans votre carte d'artefact avec une valeur de mana ir		bataille carte d
égale à 1, révélez cette carte, mettez-la da		égale :
puis mélangez.		puis m
	2/2	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<u> </u>	Magic th

Mage aux breloques

Créature: humain et sorcier

Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

	) (	
Visions nées du sérum {U}		Aqueduc de Dimir
Rituel U		Terrain U
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.)		L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.  Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.  {T}: Ajoutez {U}{B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Visions nées du sérum {U}		Aqueduc de Dimir

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

Terrain

L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T}: Ajoutez {U}{B}.

Aqueduc de Dimir	Fondrière mortuaire
Terrain U	Terrain C
L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.  Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.  {T}: Ajoutez {U}{B}.	La Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille engagée.  Quand la Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.  {T}: Ajoutez {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Fondrière mortuaire	Fondrière mortuaire
Terrain C	Terrain C
La Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille engagée.  Quand la Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.	La Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille engagée.  Quand la Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.
{T}: Ajoutez {B}.	{T}: Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast









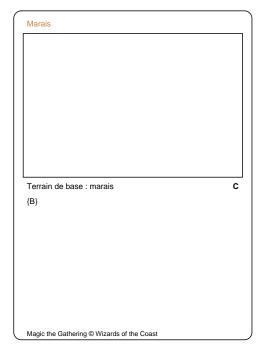


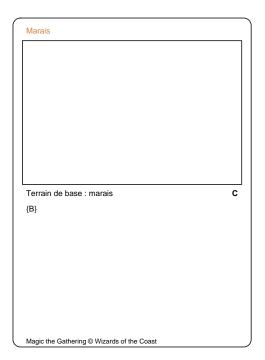


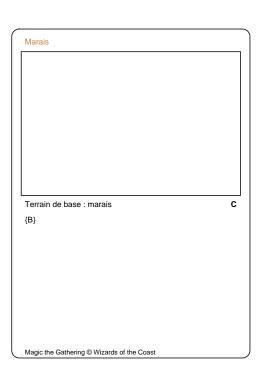




Terrain de base : île	С
{U}	







Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Lanterne de perspicacité	{1}	Pyxide de pandémonium	{1}
	_		_
Artefact	U	Artefact	R
Les joueurs joue avec la carte du dessus de leur bibliothèque révélée. {T}, sacrifiez la Lanterne de perspicacité : Un joueur ciblé mélange.		{T}: Chaque joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque face cachée. {7}, {T}, sacrifiez le Pyxide de pandémonium : Chaque joueur retourne face visible toutes les cartes exilées par le Pyxide de pandémonium qu'il possède, puis met sur le champ de bataille toutes les cartes de permanent parmi elles.	е
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Pyxide de pandémonium	{1}
Artefact	R
{T} : Chaque joueur exile la carte du dessus de sa	K
bibliothèque face cachée.	
{7}, {T}, sacrifiez le Pyxide de pandémonium : Chaque joueur retourne face visible toutes les cartes exilées par Pyxide de pandémonium qu'il possède, puis met sur le	le
champ de bataille toutes les cartes de permanent parmi elles.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pyxide de pandémonium	{1}
Artefact	R
{T}: Chaque joueur exile la carte du dessus de sa	
bibliothèque face cachée. {7}, {T}, sacrifiez le Pyxide de pandémonium : Chaque	
joueur retourne face visible toutes les cartes exilées pa	ar le
Pyxide de pandémonium qu'il possède, puis met sur le	
champ de bataille toutes les cartes de permanent parm elles.	וו
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pyxide de pandémonium	{1}	Sauvoir de Connaissance (6)
Artefact	R	Artefact R
{T}: Chaque joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque face cachée. {T}, (T), sacrifiez le Pyxide de pandémonium : Chaque joueur retourne face visible toutes les cartes exilées par Pyxide de pandémonium qu'il possède, puis met sur le champ de bataille toutes les cartes de permanent parmi elles.	le	Empreinte ? Quand le Sauvoir de Connaissance arrive sur le champ de bataille, chaque joueur exile les trois cartes du dessus de sa bibliothèque. À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis sa main, ce joueur l'exile. Si le joueur le fait, il peut lancer un sort parmi les autres cartes exilées avec le Sauvoir de Connaissance sans payer son coût de mana.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Sauvoir de Connaissance	(6)	Sauvoir de Connaissance {6}

Sauvoir de Connaissance	{6}
Artefact	R
Empreinte ? Quand le Sauvoir de Connaissance arriv	ve sur
le champ de bataille, chaque joueur exile les trois ca	rtes du
dessus de sa bibliothèque. À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis sa m	nain. ce
joueur l'exile. Si le joueur le fait, il peut lancer un sort	
les autres cartes exilées avec le Sauvoir de Connais	sance
sans payer son coût de mana.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sauvoir de Connaissance	{6}
Artefact	R
Empreinte ? Quand le Sauvoir de Connaissance ar le champ de bataille, chaque joueur exile les trois c dessus de sa bibliothèque.	
À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis sa joueur l'exile. Si le joueur le fait, il peut lancer un so les autres cartes exilées avec le Sauvoir de Connai	rt parmi
sans payer son coût de mana.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Toupie de divination du sensei	{1}
Artefact	U
{1}: Regardez les trois cartes du dessus de votre	
bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ord	re.
{T}: Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de	
divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de so propriétaire.	)
F F	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Remue-méninges	{U}
Éphémère	С
Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de choix.	
CHOIX.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	Touple de divination du sensei	{1}
	Artefact	U
	{1}: Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordra {T}: Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de sor propriétaire.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Remue-méninges	{U}
<u> </u>	
Éphémère	С
Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Remue-méninges {U		Contrepoids {I	U}{U}
	<u> </u>		
Éphémère	;	Enchantement	U
Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre		À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pou	
main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.		révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si vou faites ainsi, contrecarrez ce sort s'il a la même valeur d	
		mana que la carte révélée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
wagic the Gamering & Wizards of the Coast		Magic the Gathering & Wizards of the Coast	

Remue-méninges	{U}
Éphémère	С
Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de v	_
main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de v choix.	otre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Contrepoids	{U}{U}
Enchantement	U
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous prévéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si v faites ainsi, contrecarrez ce sort s'il a la même valeumana que la carte révélée.	vous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

