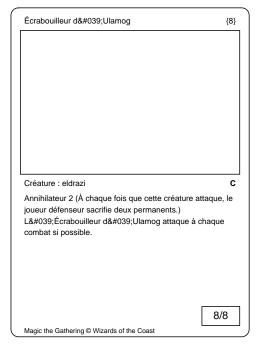


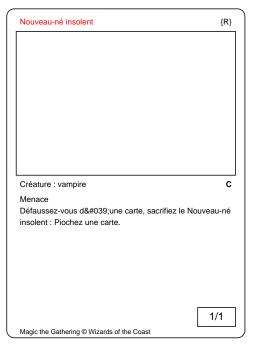
Diabtotin de diplotaxis	{2}{B}
Créature : diablotin	c
Vol À chaque fois que le Diablotin de diplotaxis olessures de combat à une créature, détrui créature.	-
Dragage 5 (Si vous deviez piocher une cart	ainsi, renvoyez
meuler cinq cartes à la place. Si vous faites cette carte depuis votre cimetière dans votr	

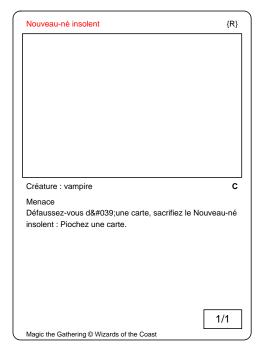
Grande guivre des sables	{5}{G}{G}		Écrabouilleur d'Ulamog	{8}
Créature : guivre	С		Créature : eldrazi	С
La Grande guivre des sables ne peut pas être b	loquée par		Annihilateur 2 (À chaque fois que cette créature attaque	le
les créatures de force inférieure ou égale à 2. Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette car	te : Piochez		joueur défenseur sacrifie deux permanents.) L'Écrabouilleur d'Ulamog attaque à chaque	)
une carte.)			combat si possible.	
	7/7		8/3	8
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Écrabouilleur d'Ulamog	{8}
	Créature : eldrazi	С
	Annihilateur 2 (À chaque fois que cette créature attaque joueur défenseur sacrifie deux permanents.)	, le
	L'Écrabouilleur d'Ulamog attaque à chaque combat si possible.	9
	8/	8
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Écrabouilleur d'Ulamog	{8}
Créature : eldrazi	С
Annihilateur 2 (À chaque fois que cette créatur joueur défenseur sacrifie deux permanents.)	
L'Écrabouilleur d'Ulamog attaque combat si possible.	
	8/8







Nouveau-né insolent

Créature : vampire

Menace
Défaussez-vous d'une carte, sacrifiez le Nouveau-né insolent : Piochez une carte.

Nouveau-né insolent	{R}		Contrainte {	3}
				٦
				╝
Créature : vampire	С		Rituel	С
Menace			Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une	
Défaussez-vous d'une carte, sacrifiez le Nouvea insolent : Piochez une carte.	u-né		carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.	
insolent . Flochez une carte.			cette carte.	
_				
	/1			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Contrainte	{B}
Rituel	С
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez u carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse d cette carte.	

Déterrement	{1}{B}
Rituel	M
Chaque joueur met une carte de c sur le champ de bataille.	réature de son cimetière

Déterrement	{1}{B}		Déterrement	{1}{B}
Rituel	M		Rituel	М
Chaque joueur met une carte de créature de s	son cimetière		Chaque joueur met une carte de créature de son cime	etière
sur le champ de bataille.			sur le champ de bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Déterrement	{1}{B}
Rituel	М
Chaque joueur met une carte de créature de son cir sur le champ de bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Pillage sans foi	{R}		Pillage sans foi {F	{}
Rituel			Rituel	ᆜ C
Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux car			Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.	
riochez deux cartes, puis delaussez-vous de deux car	ies.		Flochez deux cartes, puis deraussez-vous de deux cartes.	
Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depu	iis		Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis	
votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la			votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la	
ensuite.)			ensuite.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		-		

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

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

Retrouvailles cathartiques	{1}{R}	Voix lancinante	{1}{R}
Rituel	U	Rituel	
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de deux cartes. Piochez trois cartes.		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	

Voix lancinante	{1}{R}
Rituel	С
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.	
Piochez deux cartes.	

Souffle de vie	{3}{W}
Rituel	U
Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Souffle de vie	{3}{W}		Souffle de vie	{3}{W}
Rituel	U		Rituel	U
Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.			Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Souffle de vie	{3}{W}
Rituel	U
Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cavernes du Sacrifice	
Terrain	С
Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {B} ou {R}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J

Cavernes du Sacrifice		Cordillère marquée par les vents
Terrain C Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {B} ou {R}.		Terrain C Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {R} ou {W}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Cordillère marquée par les vents	)	Étendues sauvages en évolution
Terrain C		Terrain C
Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {R} ou {W}.		{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		Landes cendreuses
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): Ajoutez {C}.  Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Landas cendrausas		Landes érodées
Terrain C  {T}: Ajoutez {C}.  Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)		Terrain C Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes érodées		Marais enneigé
Terrain Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.	C	Terrain neigeux de base : marais C {B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Marais enneigé		Marais enneigé

С

Terrain neigeux de base : marais

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{B}

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

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

Montagne enneigée	Montagne enneigée
Terrain neigeux de base : montagne C	Terrain neigeux de base : montagne
{R}	{R}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Montagne enneigée	Plaine enneigée
Tamba si ann da basa sana	T
Terrain neigeux de base : montagne C	Terrain neigeux de base : plaine {W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

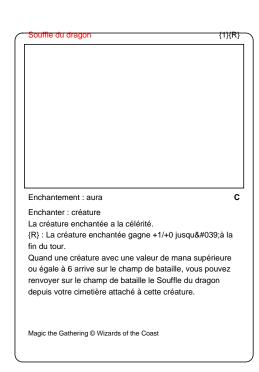
Astrolabe d'Arcum	{S}	Astrolabe d'Arcum	{S}
Artefact neigeux  ({S} peut être payé avec un mana d'un permaner neigeux.)  Quand l'Astrolabe d'Arcum arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.  {1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	С	Artefact neigeux ({S} peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.) Quand l'Astrolabe d'Arcum arrive sur le champ de bataille, piochez une carte. {1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	С
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Astrolabe d'Arcum	{S}
	Artefact neigeux	С
	({S} peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.) Quand I'Astrolabe d'Arcum arrive sur le champ de bataille, piochez une carte. {1}, {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	t
	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Astrol	abe d'Arcum	{S}
Artefa	ct neigeux	С
({S} pe	eut être payé avec un mana d'un permanent	
Quan	d I'Astrolabe d'Arcum arrive sur le	
	o de bataille, piochez une carte. } : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	

Souffle du dragon	{1}{R}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
La créature enchantée a la célérité.	
{R} : La créature enchantée gagne +1/+0 jusque fin du tour.	'à la
Quand une créature avec une valeur de mana s	supérieure
ou égale à 6 arrive sur le champ de bataille, vou	us pouvez
renvoyer sur le champ de bataille le Souffle du	dragon
depuis votre cimetière attaché à cette créature.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Souffle du dragon	{1}{R}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	_
La créature enchantée a la célérité.	
{R} : La créature enchantée gagne +1/+0 jusqu	9;à la
fin du tour.	
Quand une créature avec une valeur de mana supér	
ou égale à 6 arrive sur le champ de bataille, vous po	
renvoyer sur le champ de bataille le Souffle du drago depuis votre cimetière attaché à cette créature.	n
depuis votre cimetiere attache a cette creature.	



Enchantement : aura

C
Enchanter : créature
La créature enchantée a la célérité.
{R} : La créature enchantée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Quand une créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6 arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille le Souffle du dragon depuis votre cimetière attaché à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mâcheur de lingot {4}{l	R}	Shamane gorille	{R}
Créature : élémental	c	Créature : grand singe et shamane	
Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le champ de bataille détruisez l'artefact ciblé. Évocation {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quane il arrive sur le champ de bataille.)		{X}{X}{1} : Détruisez un artefact non-créature ciblé au une valeur de mana de X.	/ec
3/3 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

Shamane gorille	{R}
Créature : grand singe et shamane	
{X}{X}{1}: Détruisez un artefact non-créature ciblé a	vec
une valeur de mana de X.	
_	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<del></del> )

Tempête tourbillonnante de sable	{3}{R}
Rituel	С
Seuil ? La Tempête tourbillonnante de sable inflige 5 blessures à chaque créature sans le vol si vous avez moins sept cartes dans votre cimetière.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tempête tourbillonnante de sable	${3}{R}$		Obscurité	{B}
Rituel			Éphémère	
Seuil ? La Tempête tourbillonnante de sable inflige 5 blessures à chaque créature sans le vol si vous avez moins sept cartes dans votre cimetière.	au		Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient infligées ce tour-ci.	être
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Artefact	U
{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.	

Obscurité	{B}
Éphémère	С
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient infligées ce tour-ci.	t être
•	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éphémère C Éphémère	С
L' Électromperie inflige une blessure à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.  Surcharge {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Électromperie	{R}
Éphémère	С
L'Électromperie inflige une blessure à une créat ciblée que vous ne contrôlez pas.	ure
Surcharge {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour sor	
coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son te en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » p	
chaque ».)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Salve élémentaire rouge	{R}
Éphémère	С
Choisissez I'un ?	
? Contrecarrez un sort bleu ciblé.	
? Détruisez un permanent bleu ciblé.	
Magic the Cathoring @ Wizards of the Coast	

Salve élémentaire rouge	{R}	Sans laisser de traces {1}{	W}
Éphémère	С	Éphémère	С
Choisissez I'un ? ? Contrecarrez un sort bleu ciblé. ? Détruisez un permanent bleu ciblé.		Irradiance ? Détruisez un enchantement ciblé et chaque autre enchantement qui partage une couleur avec lui.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sans laisser de traces	{1}{W}
Éphémère	С
Irradiance ? Détruisez un enchantement ciblé et chaq	
autre enchantement qui partage une couleur avec lui.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
wagic the Gathering © wizards of the Coast	