Prosper, liè au grimoire	{2}{B}{R}
Créature légendaire : tieffelin et psychagogue	M
Contact mortel	
Arcanum mysituqe ? Au début de votre étape d	le fin, exilez
la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu	
fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ce	
Faveur de pacte ? À chaque fois que vous joue depuis l'exil, créez un jeton Trésor.	z une carte
depuis id#055,exii, creez urr jetori rresor.	
	1/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/4

Envoûteuse bruyante	{3}{B}
Créature : humain at novehora ave	
Créature : humain et psychagogue	R
Quand I'Envoûteuse bruyante arrive sur le bataille, créez un nombre de jetons de créature 1	
Rat égal au nombre d'adversaires que voi	
{1}{B}, sacrifiez une créature : Une créature ciblé -2/-2 jusqu'à la fin du tour.	e gagne
-2/-2 Jusqu;,a ia iiii uu tour.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Employée sinistre	{3}{B}
Créature : tieffelin et gredin	F
À chaque fois qu'au moins une créatu contrôlez inflige des blessures de combat à u	•
créez deux jetons Trésor.	acano V/V
{B}, sacrifiez X trésors : Une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. N'activez vous pourriez lancer un rituel.	
	3/2

_	Fielleuse des ombres	{3}{B}{B}
	Créature : vampire et sorcier	R
	Vol À chaque fois que la Fielleuse des ombres inflige blessures de combat à un joueur, ce joueur exile de sa main. Vous pouvez jouer cette carte tant qu'elle reste exilée. Sacrifiez un humain : Régénérez la Fielleuse des	une carte
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

Flûteur de rats	{1}{B}
Créature : humain et psychagogue	R
Les rats que vous contrôlez ont la menace.	
{1}{B}, {T}: Créez un jeton de créature 1/1 noire Rat {2}{B}, {T}, sacrifiez trois rats : Acquérez le contrô	
d'une créature ciblée.	
	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Gonti, seigneur de I'opulence	{2}{B}{B}
	Créature légendaire : éthérien et gredin	R
	Contact mortel Quand Gonti, seigneur de l'opulence arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé, exilez l'une d'elles face cachée, puis mettez le reste au-dessous de cette bibliothèque dans un ordre aléatoire. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/3

Lorcan, collectionneur de sorciers	{5}{B}{B}
Créature légendaire : diable	R
Vol	
À chaque fois qu'une carte de créature es	
dans le cimetière d'un adversaire d' qu'elle vienne, vous pouvez payer un non	,
points de vie égal à sa valeur de mana. Si vous	
mettez-la sur le champ de bataille sous votre coi	
C'est un psychagogue en plus de ses aut Si un psychagogue que vous contrôlez devait m	
exilez-le à la place.	ou,
	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Maîtresse des marionnettes	{4}{B}{B}
Créature : humain et artificier	R
Fabrication 3 (Quand cette créature arrive bataille, mettez trois marqueurs +1/+1 sur trois jetons de créature-artefact 1/1 incolo	elle ou créez
À chaque fois qu'un artefact que vo mis dans un cimetière depuis le champ de adversaire ciblé perd un nombre de points force de la Maîtresse des marionnettes.	e bataille, un
	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pontife du fléau	{4}{B}{B}		Tyramort	{4}{B}
Créature : zombie et clerc	R		Créature : tyrann?il et squelette	R
Extorsion (À chaque fois que vous lancez un	sort, vous		Menace	
pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chac	que adversaire		Cône d'énergie négative ? À cha	aque fois
perd 1 point de vie et vous gagnez autant de	points de vie.)		qu'une créature attaquante que	
1			qu'une créature bloqueuse qu&#</td><td></td></tr><tr><td>Les autres créatures que vous contrôlez ont l' extorsion. (Si une créature a plusieurs</td><td>000111100000</td><th></th><td>contrôle meurt, créez un jeton de créati Zombie.</td><td>ure 2/2 noire</td></tr><tr><td>d'extorsion, chacune d'elles se</td><td></td><th></th><td>{5}{B} : Renvoyez sur le champ de bata</td><td>aille engagé le</td></tr><tr><td>séparément.)</td><td>acoicrioric</td><th></th><td>Tyramort depuis votre cimetière.</td><td>illo, crigago, io</td></tr><tr><td>,</td><td></td><th></th><td>,</td><td></td></tr><tr><td></td><td>2/7</td><th></th><td></td><td>4/6</td></tr><tr><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td></td><th>J</th><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><th></th><td></td><td></td></tr></tbody></table>	

Seigneur ogre de quartier insalubre	{3}{B}{B}
Créature : ogre et gredin	R
À chaque fois qu'une autre créature non-je	
Les rats que vous contrôlez ont le contact mortel	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
À chaque fois qu'une autre créature non-je vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 noire Les rats que vous contrôlez ont le contact mortel	eton meurt, Rat.

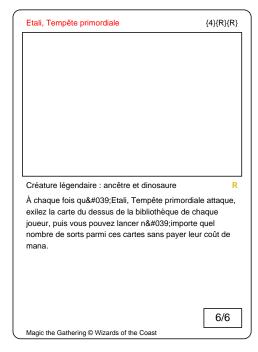
Créature : humain et artificier Célérité Lieutenant ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.	oprentie loyale	{1}{R}
Célérité Lieutenant ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.		
Célérité Lieutenant ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.		
Célérité Lieutenant ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.		
Célérité Lieutenant ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.		
Célérité Lieutenant ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.		
Célérité Lieutenant ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.		
Lieutenant ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.	réature : humain et artificier	U
2/1	eutenant ? Au début du combat pendant votre tour ous contrôlez votre commandant, créez un jeton de éature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le v	ol. Ce
2/1		
2/1		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		2/1

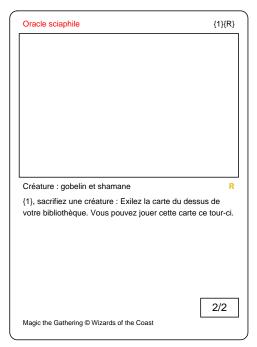
Canaliseur de chaos	{2}{R}{R}
Créature : humain et shamane	U
Déferlement de magie sauvage ? À chaque fois que Canaliseur de chaos attaque, lancez un d20.	ue le
cananocal do snaso anaque, iamese an uzo.	
1-9 Exilez la carte du dessus de votre bibliothèqu	ie. Vous
pouvez la jouer ce tour-ci.	
10-19 Exilez les deux cartes du dessus de votre	
bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci.	
20 Exilez les trois cartes du dessus de votre bibli	othàgua
Vous pouvez les jouer ce tour-ci.	4/3
	4/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

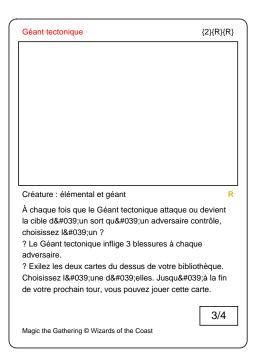
Chimiste d'Izzet	{2}{R}
Créature : gobelin et sorcier	R
Célérité	
{R}, {T} : Exilez une carte d'éphémèr ciblée de votre cimetière.	e ou de rituel
{1}{R}, {T}, sacrifiez le Chimiste d'lzzo	et : Lancez
n'importe quel nombre de cartes exilé	ées par le
Chimiste d'Izzet sans payer leur coût	de mana.
	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Casse-cou de la Flotte implacable	{1}{R}
Créature : humain et pirate	R
Initiative	
Quand la Casse-cou de la Flotte implacable arrive	
champ de bataille, exilez une carte d'éphém	
de rituel ciblée depuis le cimetière d'un adve Vous pouvez la lancer ce tour-ci, et du mana de	ersaire.
n'importe quel type peut être utilisé pour land	cer ce
sort. Si ce sort devait être mis dans un cimetière ce	
exilez-le à la place.	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ensorceleur de magie sauvage	{3}{R}
Créature : orque et shamane	R
Le premier sort que vous lancez depuis l'exil chaque tour a la cascade. (Quand vous lancez votre premier sort depuis l'exil, exilez les cartes du de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous ex carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous po lancer sans payer son coût de mana. Mettez les car exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un o aléatoire.)	à dessus iliez une uvez la tes
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/3







Créature : dragon R

Vol

À chaque fois que le Pilleur des rêves inflige des blessures de combat à un joueur, exilez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer des sorts parmi ces cartes exilées.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karazikar, le despote tyrann?il	{3}{B}{R}		PI	Phtisie {3}{B}{B}{B}{I	3}
Créature légendaire : beholder	М		R	tituel	U
À chaque fois que vous attaquez un joueur, engag créature ciblée que ce joueur contrôle et incitez-la. (Jusqu'à votre prochain tour, cette créature à chaque combat si possible et attaque un joueur a vous si possible.) À chaque fois qu'un adversaire attaque un a vos adversaires, le joueur attaquant et vous pioche chacun une carte et perdez chacun 1 point de vie.	attaque autre que autre de ez		or Si vo cii er m	Détruisez une créature ciblée. Son contrôleur perd un ombre de points de vie égal à sa force plus son ndurance. It is plus for a l'appension 5 ? {1}{B} (Plutôt que lancer cette carte depuis otre main, vous pouvez payer {1}{B} et l'exiler aveinq marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre ntretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernie narqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coû e mana.)	r
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Ma	lagic the Gathering © Wizards of the Coast	

Maléfice hexagonal	{4}{B}{B
Rituel	N
Détruisez six créatures ciblées.	

_		
	Sort de danse macabre	{3}{B}{B}
	Rituel	R
	Chaque joueur sacrifie une créature non-jeton. La	
	d20 et ajoutez au résultat l' endurance de la que vous avez sacrifiée de cette manière.	creature
	1-14 Renvoyez sur le champ de bataille, sous vo	atro.
	contrôle, une carte de créature mise dans un cime	
	cette manière.	
	15+ Renvoyez sur le champ de bataille, sous vot	tre
	contrôle, jusqu'à deux cartes de créature m des cimetières de cette manière.	ises dans
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vapeurs dévorantes	{3}{B}	Boulev	versement des convenances	{2}{R}{R}
Rituel	R	Rituel		R
Un joueur ciblé sacrifie une créature. Vous gagnez ur nombre de points de vie égal à l'endurance de créature. Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, ex au moment où il se résout. Au début de votre prochai entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l�: sans payer son coût de mana.)	cette ilez-le n	(Jusqu à chao	toutes les créatures que vous ne cou u'à votre prochain tour, ces cré que combat si possible et attaquent un pus si possible.)	atures attaquent
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic t	he Gathering © Wizards of the Coast	

Affres du chaos	{3}{R}
Rituel	
- maoi	· ·
`	ous lancez ce sort, exilez les cartes du liothèque jusqu'à ce que vous
	n-terrain d'un coût inférieur. Vous
pouvez la lancer sa	ıns payer son coût de mana. Mettez les
	essous de votre bibliothèque dans un
ordre aléatoire.)	vez lancer cette carte depuis votre
	léfaussant d':une carte de terrain
en plus de payer se	es autres coûts.)
Magic the Gathering ©	Wizards of the Coast

Éclairer la piste	{2}{R}
Rituel	U
Spectacle {R} Exilez les deux cartes du dessus de votre bibli	
Jusqu'à la fin de votre prochain tour, voi jouer ces cartes.	•

Embraser I'avenir	{3}{R}	Sal	alve vandale {	R}
Rituel	R	Riti	tuel	U
Exilez les trois cartes du dessus de votre b Jusqu'à la fin de votre prochain tour jouer ces cartes. Si ce sort a été lancé dep vous pouvez jouer des cartes de cette mar leur coût de mana. Flashback {7}{R} (Vous pouvez lancer cette cimetière pour son coût de flashback. Exile	, vous pouvez uis un cimetière, nière sans payer e carte de votre	Sui coû	étruisez un artefact ciblé que vous ne contrôlez pas. urcharge {4}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son ût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « cibléi par « chaque » dans son texte.)	e)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Maç	agic the Gathering © Wizards of the Coast	
0				_

Man?uvre téméraire	{5}{R}{R}
Rituel	R
Lancez deux d12 et choisissez un ré téméraire inflige à chaque créature u égal à ce résultat. Puis créez un nom égal à I'autre résultat.	in nombre de blessures
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	t

Zénith du pouvoir	{7}{R}{R}{R}
Rituel	M
Exilez les sept cartes du dessus de votre	
Jusqu'à la fin du tour, vous pouve: parmi elles.	z lancer des sort
Si ce sort a été lancé depuis votre main, d'une seule couleur de votre choix	•

Suspicion enfiévrée {6}{B}{R}		Contreforts d'Ombresang
Rituel		Terrain R
Chaque adversaire exile les cartes du dessus de sa		{1}, {T} : Ajoutez {B}{R}.
bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte		(1), (1) . Ajodież (D)(it).
non-terrain. Vous pouvez lancer n'importe quel		
nombre de sorts parmi ces cartes non-terrain sans payer		
leur coût de mana.		
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain		
entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil		
sans payer son coût de mana.)		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Cornerium de Deledes		Faille de 19 #020 Outrataire
Carnarium de Rakdos		Faille de I'Outreterre

Carnarium de Rakdos	
Terrain	U
Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.	
Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de	
bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.	
{T}: Ajoutez {B}{R}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Terrain

(T): Ajoutez (C).
(5), {T), exilez la Faille de l'Outreterre: Lancez un d'10. Mettez une cible, artefact, créature ou planeswalker, dans la bibliothèque de son propriétaire juste au-dessous des X cartes du dessus de cette bibliothèque, X étant le résultat. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière mortuaire		Marais
Terrain C		Terrain de base : marais 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. {T}: Ajoutez {B}.		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Marais		Marais

С

Terrain de base : marais

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{B}

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}	

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}	

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
Moroio		Marágago do Pojuko

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marécage de Bojuka
Terrain C
Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
{T}: Ajoutez {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

	_	
Marécage fumant		Montagne
Terrain : marais et montagne R Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.		Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center <irg &<="" align="graph/manas/bigR.jpg" td="" width="65"></irg>
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
<center><img &<="" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg" td="" width="65"/><td></td><td><center>&qmplt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg"&qt</center></td></center>		<center>&qmplt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg"&qt</center>
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		Pic souillé
Terrain de base : montagne C & Amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; a		Terrain {T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {B} ou {R}. N'activez que si vous contrôlez un marais.
amp;quot;> Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
magic the editioning of Mizaldo State Social	,	mage the earliering of regards of the coast
Montagne		Ruines angoissantes
Terrain de base : montagne C & Aamp;amp;amp;lt;center&		Terrain Au moment où les Ruines angoissantes arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de marais ou de montagne de votre main. Si vous ne le faites pas, les
argi-earnip;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& src=>p;amp;amp;gt;		Ruines angoissantes arrivent sur le champ de bataille engagées. {T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tertre de Rochépine	Verger exotique
Terrain R Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre	Terrain {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain que votre adversaire contrôle pourrait produire.
aléatoire.) Le Tertre de Rochépine arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {R}. {R}, {T}: Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si un adversaire a subi au moins 7 blessures ce tour-ci. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering [®] Wizards of the Coast
maga na danang e maada o ma dada	
Tour de commandement	Vide zhalfirin

Terrain C

{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Vide zhalfirin

U

Quand le Vide zhalfirin arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)

{T}: Ajoutez {C}.

Anneau solaire	{1}		Bourse magique de Bucknard {	{2}
Artefact	U		Artefact	U
{T}: Ajoutez {C}{C}.			{1}, {T}: Lancez un d4 et créez un nombre de jetons Tréségal au résultat. Le joueur à votre droite acquiert le contrô de la Bourse magique de Bucknard.	or
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ва	guette du chaos	{3}
(4) sa d& cai cai ma	efact , {T}: Un adversaire ciblé exile les cartes du dessus obibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une common exilement exilemen	arte e
Ma	gic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Cachet d'ésotérisme	{2}
Artefact	С
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cachet de Rakdos	{2}		Obélisque instable	{3}
Antoford	U		Artefact	
Artefact	U			C
{1}, {T}: Ajoutez {B}{R}.			{T}: Ajoutez {C}. {7}, {T}, sacrifiez I'Obélisque instable : Détruisez ur permanent ciblé.	n
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mouche d'ébène	{2}
Artefact	U
La Mouche d'ébène arrive sur le champ de bata engagée.	aille
{T}: Ajoutez {C}.	
{4}: Lancez un d6. Jusqu' à la fin du tour, vous	
pouvez faire que la Mouche d'ébène devienne u créature-artefact X/X Insecte avec le vol. X étant le rés	
Cleature-arteract A/A misecle avec le voi, A étain le res	suitat.
À chaque fois que la Mouche d'ébène attaque,	une
autre créature attaquante ciblée acquiert le vol	
jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pierre de Guermont	{2}
Artefact	U
TT: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.	

Pierre de I'esprit	{2}		Sphère du commandant	3}
				٦
				╝
Artefact	U			С
{T}: Ajoutez {C}.{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une			{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.	
carte.			Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		•		_

Relique d'Orazca	{3}
Artefact	С
Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents vous gagnez I'agrément de la cité pour le reste c partie.)	
{T}: Ajoutez {C}. {T}, sacrifiez la Relique d'Orazca : Vous gagnez points de vie et vous piochez une carte. N'active que si vous avez l'agrément de la cité.	

Sphère du commandant	{3}
Artefact	С
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l':identité couleur de votre commandant.	
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.	

Talisman d'indulgence {2	}	Fiellefouet {1}{R}
Artefact	J	Artefact : équipement U
{T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {B} ou {R}. Le Talisman d'indulgence vous inflige 1 blessure.		La créature équipée gagne +2/+0 et a la portée. À chaque fois que la créature équipée subit des blessures, elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, joueur ou planeswalker. Équipement {2}{R}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Sac dévoreur {B	}	Blâme infernal {2}{B}

Artefact

À chaque fois que vous sacrifiez un autre artefact non-jeton ou une autre créature non-jeton, exilez-la.

{2}, (T), sacrifiez un autre artefact ou une autre créature : Piochez une carte.

{3}, {T}, sacrifiez le Sac dévoreur : Lancez un d10.

Renvoyez jusqu'à X cartes parmi les cartes exilées par le Sac dévoreur dans les mains de leurs propriétaires, X étant le résultat.

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, les permanents que vos adversaires contrôlent acquièrent « Quand ce permanent inflige des blessures de au joueur qui a lancé le Blâme infernal, sacrifiez ce permanent. Vous perdez 2 points de vie. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Communion avec la lave {X}{R}{f}	}	Vous trouvez des prisonniers {1}	}{R}
Éphémère	-	Éphémère	
Exilez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.		Choisissez I'un? ? Vous briser leurs chaînes? Détruisez un artefact ciblé. ? Vous les interrogez? Exilez les trois cartes du dessus la bibliothèque d'un adversaire ciblé. Choisissez l'une d'elles. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour la lancer. Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			

Distorsion chaotique	{2}{R}	
- Ephémère	R	
Le propriétaire d'un permanen à sa bibliothèque, et révèle ensuite la cart sa bibliothèque. Si c'est une c permanent, il la met sur le champ de bata	t ciblé le mélange e du dessus de arte de	

(2) (2)	
Affres (B)(B	}{K} `
Éphémère	R
Détruisez une cible, artefact, créature ou planeswalker.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme de Rakdos	{B}{R}		Terminaison	{B}{R}
Éphémère	U		Éphémère	M
Choisissez I'un — • Exilez le cimetière d'un joueur ciblé. • Détruisez un artefact ciblé. • Chaque créature inflige 1 blessure à son contrôleur.			Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Salve bitumeuse {3}{B}{I	R}
Éphémère Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vou pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordr aléatoire.) La Salve bitumeuse inflige 4 blessures à une créature ciblée.	ıs
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Traversée des Enfers	{2}{B}{R}
Éphémère	R
Exilez une créature ciblée. Jusqu'à l prochain tour, vous pouvez lancer cette ca	
pouvez dépenser du mana comme s'	
s'agissait de mana de n'impo couleur pour lancer ce sort.	rte quelle

Classe : sorcier	{B}	Impetus brillant	{2}{R}
Enchantement : classe (Acquérez le prochain niveau lorsque vous pun rituel pour ajouter sa capacité.) Au début de votre étape de fin, si une créatu tour-ci, chaque adversaire perd 1 point de vit {1}{B} : Niveau 2 Quand cette classe devient niveau 2, regard cartes du dessus de votre bibliothèque. Mett d'elles dans votre main et le reste dar cimetière.	ire est morte ce e. lez les trois tez l'une	Enchantement : aura Enchanter : créature La créature enchantée gagne +2/+2 et est incitée attaque à chaque combat si possible et attaque u autre que vous si possible.) À chaque fois que la créature enchantée attaque créez un jeton Trésor. (C'est un artefact av sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la cou votre choix. »)	un joueur , vous vec « {T},
{6}{B}: Niveau 3 Magic hur de voire etape de lin, chaque adve	areaira pard up	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
qu'il a perdu ce tour-ci. (Les blessures perte de points de vie.)			
Coffre du moribond	{1}{B}	Partage du butin	{1}{R}
Enchantement : aura Enchanter : une créature qu'un advers Quand la créature enchantée meurt, exilez u cartes égal à sa force depuis le dessus de la de son propriétaire. Vous pouvez lancer des ces cartes tant qu'elles restent exilées de n'importe quel type peut être dépe- lancer.	un nombre de a bibliothèque s sorts parmi s, et du mana	Enchantement Quand le Partage du butin arrive sur le champ de ou quand un adversaire perd la partie, exilez la c dessus de la bibliothèque de chaque joueur. Pendant le tour de chaque joueur, ce joueur peut terrain ou lancer un sort parmi les cartes exilées Partage du butin, et il peut dépenser du mana co c'était du mana de n'importe quelle pour lancer ce sort. Quand il fait ainsi, exilez la ca dessus de sa bibliothèque.	arte du t jouer un par le mme si couleur
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast			

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Théâtre des horreurs	(1){B){R}
Enchantement	R
Au début de votre entretien, exilez la carte du dessi	us de
votre bibliothèque. Pendant votre tour, si un adversaire a perdu des po	ints de
vie ce tour-ci, vous pouvez jouer des terrains et lan sorts parmi les cartes exilées par le Théâtre des ho	
{3}{R}: Le Théâtre des horreurs inflige 1 blessure à cible, adversaire ou planeswalker.	une
•	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	