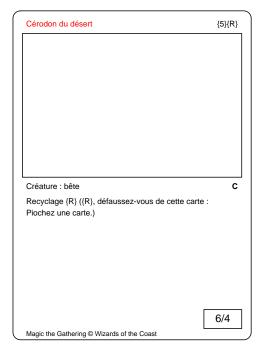
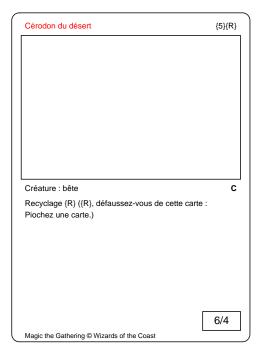
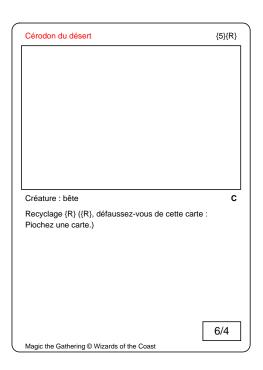
Apparition des rues	{3}{B}{B}	Archifielleux d'Ifnir	{3}{B}{B}
Créature : apparition	С	Créature : démon	R
Traversée des marais (Cette créature ne peut pa bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au marais.) Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 poi défaussez-vous de cette carte : Piochez une car	u moins un ints de vie, rte.)	Vol À chaque fois que vous recyclez ou vous défausse d'une autre carte, mettez un marqueur -1/-1 chaque créature que vos adversaires contrôlent. Recyclage {2} ({2}, Défaussez-vous de cette carte Piochez une carte.)	sur :
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/4	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/4

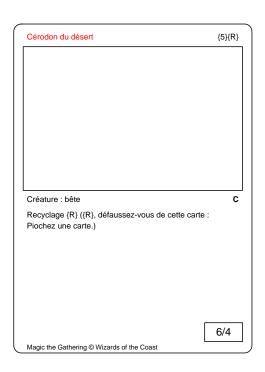
Apparition des rues	{3}{B}{B}
Créature : apparition	С
Traversée des marais (Cette créature ne pe bloquée tant que le joueur défenseur contré marais.)	•
Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez	•
défaussez-vous de cette carte : Piochez un	e carte.)
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

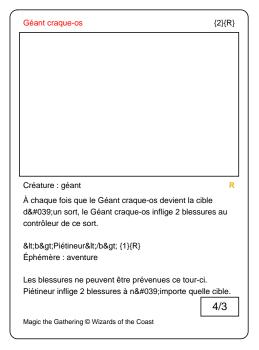
Hurlegueule	{4}{B}
0.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1	
Créature : élémental Peur (Cette créature ne peut pas é	U être bloquée excepté par
des créatures-artefacts et/ou des c	,
Quand le Hurlegueule arrive sur le détruisez la créature non-artefact,	•
Évocation {1}{B} (Vous pouvez land d'évocation. Si vous faites a	
il arrive sur le champ de bataille.)	illisi, il est sacrille qualiu
	3/2







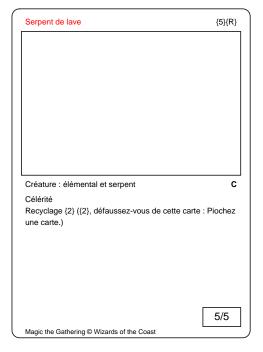


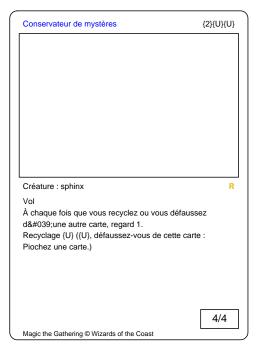


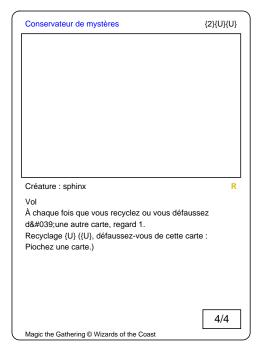
Serpent de lave	{5}{R}
Créature : élémental et serpent	С
Célérité	
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de c une carte.)	ette carte : Piochez
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Serpent de lave	{5}{R}
Créature : élémental et serpent	С
Célérité	
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette une carte.)	carte : Piochez
une carte.)	
	5/5
	1 5/5







Conservateur de mystères

Créature : sphinx

Vol

À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une autre carte, regard 1.

Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Crotale des rivières tigré	{6}{U}	Crotale des rivières tigré	{6}{U}
Créature : grand serpent		Créature : grand serpent	С
Défense talismanique (Cette créature ne peut pas êtricible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.) Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)	e la	Défense talismanique (Cette créature ne peut pas êtr cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.) Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)	e la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Crotale des rivières tigré	{6}{U}
Créature : grand serpent	С
Défense talismanique (Cette créature ne peu	ut pas être la
cible de sorts ou de capacités que vos adver contrôlent.)	rsaires
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette	carte:
Piochez une carte.)	
	5/5

Fin vivante	
Rituel	R
Suspension 3 ? {2}{B}{B}	K
Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de cimetière, puis sacrifice toutes les créatures qu	39;il
contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille tou cartes qu'il a exilées de cette manière.	tes les
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fin vivante	Fin vivante
Rituel R	Rituel R
Suspension 3 ? {2}{B}{B} Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifice toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.	Suspension 3 ? {2}{B}{B} Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifice toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Fin vivante	Expertise de Kari Zev {1}{R}{R}

Rituel

Suspension 3 ? {2}{B}{B}
Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifice toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel

Acquérez le contrôle d'une cible, créature ou véhicule, jusqu'à la fin du tour. Dégagez-le. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise de Kari Zev	{1}{R}{R}	Expertise de Kari Zev	{1}{R}{R}
Rituel	R	Rituel	R
Krituel Acquérez le contrôle d'une cible, véhicule, jusqu'à la fin du tour. D acquiert la célérité jusqu'à la fin d Vous pouvez lancer un sort avec une v: inférieure ou égale à 2 depuis votre ma coût de mana.	créature ou légagez-le. Il du tour. aleur de mana	Acquérez le contrôle d'une cible, cré véhicule, jusqu'à la fin du tour. Déga acquiert la célérité jusqu'à la fin du t Vous pouvez lancer un sort avec une valeu inférieure ou égale à 2 depuis votre main s coût de mana.	ature ou gez-le. Il our. ir de mana
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Expertise de Kari Zev {	1}{R}{R
Rituel	F
Acquérez le contrôle d'une cible, créature ou véhicule, jusqu'à la fin du tour. Dégagez-le. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.	
Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mar inférieure ou égale à 2 depuis votre main sans paye	
coût de mana.	

Trahison inévitable
Rituel
Suspension 3 ? {1}{U}{U} (Plutôt que lancer cette carte
depuis votre main, payez {1}{U}{U} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien,
retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
Cherchez dans la bibliothèque d'un adversaire ciblé une carte de créature et mettez cette carte sur le champ de
bataille sous votre contrôle. Puis ce joueur mélange.
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Trahison inévitable		Effroi démoniaque	{1}{B}{R}
Rituel R		Rituel	С
Suspension 3 ? {1}{U}{U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {1}{U}{U} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.) Cherchez dans la bibliothèque d'un adversaire ciblé une carte de créature et mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle. Puis ce joueur mélange. Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez dessus de votre bibliothèque jusqu'à de xiliez une carte non-terrain qui coûte moins la lancer sans payer son coût de mana. Mett exilées au-dessous de votre bibliothèque da aléatoire.) La créature ciblée ne peut pas bloquer ce toute dessure ciblée ne peut pas de la ciblée ne pe	ce que vous . Vous pouvez ez les cartes ns un ordre
	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Trahison inévitable	Effroi démoniaque {1){B}{R}
Rituel Suspension 3 ? {1}{U}{U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {1}{U}{U} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)	Rituel Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain qui coûte moins. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre
Cherchez dans la bibliothèque d'un adversaire ciblé une carte de créature et mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle. Puis ce joueur mélange.	aléatoire.) La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effroi démoniaque {1}{B}{R}		Brisants shivâns
Rituel C	J	Terrain R
Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain qui coûte moins. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.) La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. Magic the Gathering © Wizards of the Coast		The Frank (T): Ajoutez {C}. T}: Ajoutez {U} ou {R}. Ce terrain vous inflige 1 blessure. Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Effroi démoniaque {1){B}{I	₹}
Rituel	_ c
cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du essus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous xiliez une carte non-terrain qui coûte moins. Vous pouve: a lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes xilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre léatoire.) a créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.	z

Catacombes noyées	
Terrain	R
Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.	Э
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Conduits de vapeur
Terrain R	Terrain : île et montagne
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez	Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le
une île ou une montagne.	champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.	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
Chutes de soufre	
	Conduits de vapeur
Terrain R	Conduits de vapeur Terrain : île et montagne
	Terrain : île et montagne
Terrain Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.	
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez	Terrain : île et montagne R Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.	Terrain : île et montagne R Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.	Terrain : île et montagne R 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
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.	Terrain : île et montagne R 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
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.	Terrain : île et montagne R 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
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.	Terrain : île et montagne R 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
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.	Terrain : île et montagne R 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
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.	Terrain : île et montagne R 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
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.	Terrain : île et montagne R 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

Conduits de vapeur	Île
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	Terrain de base : île C {U}
Crypte de sang	Île

Terrain : marais et montagne

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Île		Montagne
Terrain de base : île C {U}		Terrain de base : montagne C & montagne & C & montagne & C & montagne; ti; center& mp; amp; amp; gt; & amp; amp; amp; quot; 65& amp; amp; amp; quot; align=& amp; amp; amp; quot; graph/manas/bigR.jpg& amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne		Montagne

Nécropole croulante		Passage de Marchepeste
Terrain U		Terrain R
La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez {U}, {B} ou {R}.		{T}: Ajoutez {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Marchepeste	
Terrain	R
{T}: Ajoutez {B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Passage de Planerive	
Terrain	R
{T}: Ajoutez {U}.	

Passage de Planerive	Sommet du Crânedragon
Terrain R {T}: Ajoutez {U}.	Terrain Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne. {T}: Ajoutez {B} ou {R}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Saillies de la cascade	Sommet du Crânedragon

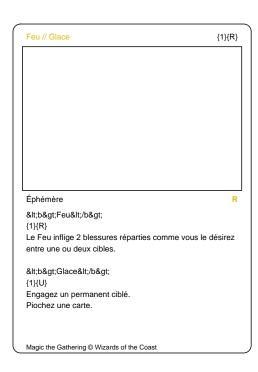
	_
Sommet du Crânedragon	
Terrain R	
Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille	
engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.	
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Tombe aquatique		Maîtrise sinistre {3	3}{B}
Terrain : île et marais		Éphémère	R
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.		Vous pouvez payer {1}{B} à la place de payer le coût de mana de ce sort. Si le coût de {1}{B} a été payé, un adversaire pioche un carte. Exilez une cible, créature ou planeswalker.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Maîtrise sinistre {3}{B}		Maîtrise sinistre {3	3}{B}

,	Maîtrise sinistre {	3}{B}
	Éphémère	R
	Vous pouvez payer {1}{B} à la place de payer le coût de mana de ce sort.	Э
	Si le coût de {1}{B} a été payé, un adversaire pioche un carte.	ie
	Exilez une cible, créature ou planeswalker.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Maîtrise sinistre	{3}{B}
Éphémère	R
Vous pouvez payer {1}{B} à la place de payer le coûmana de ce sort. Si le coût de {1}{B} a été payé, un adversaire pioche carte.	it de
Exilez une cible, créature ou planeswalker.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

red // Glace	{1}{K}
Éphémère	R
Feu {1){R} Le Feu inflige 2 blessures réparties comme vous entre une ou deux cibles.	le désirez
Glace {1}{U} Engagez un permanent ciblé. Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Lointain // Distant	{1}{U}
Éphémère	ı
•	U
Lointain {1}{U}	
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.	
Distant	
{2}{B}	
Un joueur ciblé sacrifie une créature.	
Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés d	e cette
carte depuis votre main.)	

Conforme à la prédiction	{2}{U
Enchantement Au début de votre entretien, mettez un	F marqueur « temps
sur Conforme à la prédiction.	. , , .
Une fois par tour, vous pouvez payer {0	
de mana d'un sort avec une vale	
inférieure ou égale à X que vous lancez de marqueurs « temps » sur Conforme	
qpo our comonno	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Conforme à la prédiction	(2){U}	Færie macabre {1	}{B}{B}
Enchantement	R	Créature : peuple fée et gredin	С
Au début de votre entretien, mettez un marqueur « ter	nps »	Vol	
sur Conforme à la prédiction.	٥.	Défaussez-vous de la Færie macabre : Exilez	
Une fois par tour, vous pouvez payer {0} à la place du de mana d'un sort avec une valeur de mana	cout	jusqu'à deux cartes ciblées dans des cimetière	es.
inférieure ou égale à X que vous lancez, X étant le nor	mbre		
de marqueurs « temps » sur Conforme à la prédiction.			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			2/2
		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Continue à la sufabilité	(2) (1 1)
Conforme à la prédiction	{2}{U}
Enchantement	R
Au début de votre entretien, mettez un marqueur sur Conforme à la prédiction.	x temps »
Une fois par tour, vous pouvez payer {0} à la place	e du coût
de mana d'un sort avec une valeur de mana	
inférieure ou égale à X que vous lancez, X étant le de marqueurs « temps » sur Conforme à la prédic	
de marqueure « temps » sur comorme a la predic	don.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fureur	{3}{R}{R}
Créature : élémental et incarr	nation M
Double initiative	
Quand la Fureur arrive sur le 4 blessures réparties comme	
n'importe quel nombre planeswalkers.	
Évocation ? Exilez une carte	rouge de votre main.
	3/3
	0/0

Mâcheur de lingot	{4}{R}
Créature : élémental	
Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le champ	de bataille,
détruisez I'artefact ciblé. Évocation {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour	r son coût
d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sa	
il arrive sur le champ de bataille.)	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Subtilité	{2}{U}{U}
Créature : élémental et incarnation	M
Flash	
Vol Quand la Subtilité arrive sur le champ de batail	ماا
choisissez jusqu'à un sort de créature o	
planeswalker ciblé. Son propriétaire le met au-	dessus ou
au-dessous de sa bibliothèque. Évocation ? Exilez une carte bleue de votre ma	ain.
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5,0

Avemain meneur de vent	(4){U}{U}
Créature : oiseau et sorcier	С
Vol	
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte Piochez une carte.)	
Quand vous recyclez I'Avemain meneur de v	ent, une
créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin d	u tour.
Г	
	4/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Architectes de la Volonté	{2}{U}{B}
Onfortuna antafa et a humania et a ancian	
Créature-artefact : humain et sorcier	С
Quand les Architectes de la Volonté arrive de bataille, regardez les trois cartes du de	
bibliothèque d'un joueur ciblé et ren	
dans I'ordre de votre choix.	
Recyclage {UB} ({UB}, défaussez-vous de	cette carte :
Piochez une carte.)	
	3/3

Expertise de Yahenni	{2}{B}{B}	Dislocation	{1}{BP}{BP}
Rituel	R	Éphémère	U
Toutes les créatures gagnent -3/-3 jusqu'	9;à la fin du	({BP} peut être payé au choix avec {B} ou de	ux points de
tour.		vie.)	
Vous pouvez lancer une carte dont la valeur de 3 ou moins depuis votre main sans payer se		Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu' tour.	à la fin du
mana.	on oodi do	lour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Couper // Morceaux	{1}{R}
Rituel	R
Couper inflige 4 blessures à une créature ciblée.	

Électrodominance	{X}{R}{R}
Éphémère	R
Electrodominance inflige X blessu quelle cible. Vous pouvez lancer u de mana inférieure ou égale à X d payer son coût de mana.	ine carte avec une valeur

Électrodominance	$\{X\}\{R\}\{R\}$	Force de négation	{1}{U}{U}
Éphémère	R	Éphémère	M
Electrodominance inflige X blessures à n'ir quelle cible. Vous pouvez lancer une carte avec u de mana inférieure ou égale à X depuis votre mai payer son coût de mana.	une valeur	Si ce n'est pas votre tour, vous une carte bleue de votre main à la place di de mana de ce sort. Contrecarrez un sort non-créature ciblé. Si contrecarré de cette manière, exilez-le à la mettre dans le cimetière de son propriétair	e payer le coût i ce sort est a place de le
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mort // Enterré	{R}{2}{R}
Éphémère	c
Mort	
{R} Mort inflige 2 blessures à une créature ciblée.	
<:b&at:Enterré<:/b&at:	
Enterré {2}{R}	
	ntrôlez pas

Affres	{B}{B}{R}
Éphémère	R
Détruisez une cible, artefact, créature ou plane	swalker.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

(Transformation // Brûlage	{2}{U}
	Éphémère	- 11
		U
	Transformation	
	{2}{U} Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée perc	
	toutes ses capacités et devient une anomalie rouge a	
	une force et une endurance de base de 0/1.	1000
	and refer of and organization as base as of the	
	Brûlage	
	{1}{R}	
	Le Brûlage inflige 2 blessures à n'importe que	le
	cible.	
	Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de	cotto
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Celle