Apparition des rues {3}{B}	(B)			Apparition des rues {3}{B}{I	3}
Créature : apparition			L	Créature : apparition	니 C
	C				٠
Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins u	n			Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins ur	
marais.)	"			marais.)	
Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie	Э,			Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie	
défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)				défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)	
3/4				3/4	٦
Magic the Gathering © Wizards of the Coast				Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_
-V	_	,	_		_

Apparition des rues	{3}{B}{B}
Créature : apparition	С
Traversée des marais (Cette créature ne peut p bloquée tant que le joueur défenseur contrôle a marais.)	
Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de carte : Piochez une ca	
	2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/4

-	
Apparition des rues	{3}{B}{B}
Créature : apparition	C
Traversée des marais (Cette créature n	a neut nas être
bloquée tant que le joueur défenseur comarais.)	
Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Pa	yez 2 points de vie,
défaussez-vous de cette carte : Pioche	z une carte.)
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ombre de la mort	{B}		Ombre de la mort	{B}
Créature : avatar	R		Créature : avatar	R
L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X étant votre to	otal		L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X étant votre tota	J
de points de vie.			de points de vie.	
				_
	/13		13/1	3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ombre de la mort	{B}
Créature : avatar	R
L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X étant votre tot de points de vie.	al
<u> </u>	
<u></u>	13
	Créature : avatar L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X étant votre tot

Ombre de la mort	{B}
Créature : avatar	R
L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X éta de points de vie.	ant votre total
·	
	13/13
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ombre de la mort	{B}		Ombre de la mort	{B}
Créature : avatar	R		Créature : avatar	R
L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X étant votre to	otal		L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X étant votre tota	J
de points de vie.			de points de vie.	
				_
	/13		13/1	3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ombre de la mort	{B}
Créature : avatar	R
L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X étant votre tot de points de vie.	al
<u> </u>	
<u></u>	13
	Créature : avatar L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X étant votre tot

Ombre de la mort	{B}
Créature : avatar	R
L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X éta de points de vie.	ant votre total
·	
	13/13
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sortimage vampire	{B}{B}		Tarmogoyf	{1}{G}
Créature : vampire et shamane	U		Créature : Ihurgoyf	M
Initiative			La force du Tarmogoyf est égale au nombre de types d	de
Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les ma d'un permanent ciblé.	irqueurs		carte parmi les cartes de tous les cimetières, et son endurance est égale à ce nombre plus 1.	
	2/1			1+*
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charmille dryade	
Créature-terrain : forêt et dryade	R
(La Charmille dryade n'est pas un sort, elle est affectée par le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)	
,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	
1	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tarmogoyf	{1}{G}
Créature : Ihurgoyf	M
La force du Tarmogoyf est égale a carte parmi les cartes de tous les de endurance est égale à ce nombre	cimetières, et son

Tarmogoyf	{1}{G}	Canaliseuse de la rage du dragon {
Créature : lhurgoyf		Créature : humain et shamane
La force du Tarmogoyf est égale au nombre de carte parmi les cartes de tous les cimetières, et endurance est égale à ce nombre plus 1.	**	À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.) Délire ? Tant qu'il y a au moins quatre types de car parmi les cartes de votre cimetière, la Canaliseuse de la rage du dragon gagne +2/+2, a le vol et attaque à chaque combat si possible.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	*/1+*	1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tarmogoyf	{1}{G}
Créature : lhurgoyf	M
La force du Tarmogoyf est égale au nombre de ty	
carte parmi les cartes de tous les cimetières, et s endurance est égale à ce nombre plus 1.	on
charance est egale à de nombre plue 1.	
	/1+
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_ , , , ,

Canaliseuse de la rage du dragon	{R}
Créature : humain et shamane	U
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature,	
surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans vot	re
cimetière.)	
Délire ? Tant qu'il y a au moins quatre types de	carte
parmi les cartes de votre cimetière, la Canaliseuse de	
rage du dragon gagne +2/+2, a le vol et attaque à cha combat si possible.	que
compat si possible.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{R}

U

Canaliseuse de la rage du dragon	{R}	Canaliseuse de la rage du dragon	{R}
Créature : humain et shamane	U	Créature : humain et shamane	U
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre),	À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre	
bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans v	votre	bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre	е
cimetière.)		cimetière.)	
Délire ? Tant qu'il y a au moins quatre types parmi les cartes de votre cimetière, la Canaliseuse		Délire ? Tant qu'il y a au moins quatre types de le parmi les cartes de votre cimetière, la Canaliseuse de l	
rage du dragon gagne +2/+2, a le vol et attaque à c		rage du dragon gagne +2/+2, a le vol et attaque à chac	
combat si possible.		combat si possible.	
Г	1/1		/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathering & Wizards of the Goast		wagic are dathering with and of the obast	

Canaliseuse de la rage du dragon	{R}
Créature : humain et shamane	U
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature,	
surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre	
bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans vot cimetière.)	tre
Délire ? Tant qu'il y a au moins quatre types de	carte
parmi les cartes de votre cimetière, la Canaliseuse de	
rage du dragon gagne +2/+2, a le vol et attaque à cha combat si possible.	ique
compat si possible.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Canaliseuse de la rage du dragon

Créature : humain et shamane

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

Délire ? Tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, la Canaliseuse de la rage du dragon gagne +2/+2, a le vol et attaque à chaque combat si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliseuse de la rage du dragon	{R}	Ragavan, habile chapardeur	{R}
Créature : humain et shamane	U	Créature légendaire : singe et pirate	М
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans vot cimetière.) Délire ? Tant qu'il y a au moins quatre types de parmi les cartes de votre cimetière, la Canaliseuse de rage du dragon gagne +2/+2, a le vol et attaque à cha combat si possible.	carte la	À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige blessures de combat à un joueur, créez un jeton Tréso exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joue Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte. Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour s coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire de champ de bataille au début de la prochaine étape de f	or et eur. son ouis le
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1

Canaliseuse de la rage du dragon	{R}
Créature : humain et shamane	U
À chaque fois que vous lancez un sort non-créatu	
surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votr bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans	
cimetière.)	, , , , ,
Délire ? Tant qu'il y a au moins quatre type parmi les cartes de votre cimetière, la Canaliseus	
rage du dragon gagne +2/+2, a le vol et attaque à	
combat si possible.	·
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature légendaire : singe et pirate À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte. Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.) 2/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{R}

Ragavan, nabile chapardeur	{R}
Créature légendaire : singe et pirate	М
À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur int blessures de combat à un joueur, créez un jeton T exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer c carte.	flige des résor et joueur.
Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pr coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquie célérité et revient dans la main de son propriétaire champ de bataille au début de la prochaine étape	rt la depuis le
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1

Inquisition de Kozilek	{B}
Rituel	U
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une on non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égal	
Ce joueur se défausse de cette carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	{R}
Créature légendaire : singe et pirate	M
À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige	
blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trés exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce jou	
Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte.	9
Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour	son
coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire de	
champ de bataille au début de la prochaine étape de	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

/	
Inquisition de Kozilek	{B}
Rituel	U
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une	
non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou éga	
3. Ce joueur se défausse de cette carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Saisie des pensées	{B}	[_	Saisie des pensées	{B}
Rituel	R	L	Rituel	R
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une c	carte		Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une ca	
non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.	5		non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Saisie des pensées	{B}	\bigcap	Saisie des pensées	{B}

Saisie des pensées	{B}
Rituel	R
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une c non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Saisie des pensées	{B}
Rituel	R
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une conneterrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.	arte
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Calacombes verdoyantes Terrain (T), payer 1 point de vie, saurilier les Catacombes verdoyantes: Chercher dans verde bibliothèque une carte de rearisis ou de fair, metter la sur le champ de bataile, puis mélangez. Mage the Gothering & Witzers of the Coast Calacombes verdoyantes Terrain (T), payer 1 point de vie, saurilier les Casacombes verdoyantes Calacombes verdoyantes Calacombes verdoyantes Calacombes verdoyantes Mage the Gothering & Witzers of the Coast Mage the Cotte de verdoyantes I Terrain (T), payer 1 point de vie, saurilier les Catacombes verdoyantes R (T), payer 1 point de vie, saurilier les Catacombes verdoyantes R (T), payer 1 point de vie, saurilier les Catacombes verdoyantes R (T), payer 1 point de vie, saurilier les Catacombes verdoyantes R (T), payer 1 point de vie, saurilier les Catacombes verdoyantes R (T), payer 1 point de vie, saurilier les Catacombes verdoyantes R (T), payer 1 point de vie, saurilier les Catacombes verdoyantes R (T), payer 1 point de vie, saurilier les Catacombes verdoyantes R (T), payer 1 point de vie, saurilier les Catacombes verdoyantes R (T), payer 1 point de vie, saurilier les Catacombes verdoyantes R (T), payer 1 point de vie, saurilier les Catacombes verdoyantes R (T), payer 1 point de vie, saurilier les Catacombes verdoyantes R (T), payer 1 point de vie, saurilier les Catacombes verdoyantes R (T), payer 1 point de vie, saurilier les Catacombes verdoyantes R (T), payer 1 point de vie, saurilier les Catacombes verdoyantes R (T), payer 1 point de vie, saurilier les Catacombes verdoyantes R (T), payer 2 point de vie, saurilier les Catacombes verdoyantes R (T), payer 2 point de vie, saurilier les Catacombes verdoyantes R (T), payer 3 point de vie, saurilier les Catacombes verdoyantes R (T), payer 3 point de vie, saurilier les Catacombes verdoyantes R (T), payer 3 point de vie,			
(T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes: Cherchez dars votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, metrez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. (T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes: Cherchez dars votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, metrez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. (T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes: Cherchez dars votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. (T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes (T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes: Cherchez dars votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	Catacombes verdoyantes		Catacombes verdoyantes
Catacombes verdoyantes Terrain R	{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille,		{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille,
Catacombes verdoyantes Terrain R	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Terrain R (T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Terrain R (T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.			
{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	Catacombes verdoyantes		Catacombes verdoyantes
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille,		Terrain R {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille,
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés		Crypte de sang
Terrain {T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.		Terrain : marais et montagne C 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.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Crypte de sang		Fondrière sanguinolente
Terrain : marais et montagne C 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.		Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente	Forêt
Terrain R	Terrain de base : forêt C
{T], payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	{G}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Fondrière sanguinolente	Marais

_	
	Fondrière sanguinolente
	Terrain R
	{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte
	de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
	•
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Montagne	Tombeau luxuriant
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ttimg width="65" src="graph/manas/bigR.jpg"&	Terrain: marais et forêt Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Terrain de prédilection	Tombeau luxuriant
Terrain : montagne et forêt Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.	Terrain: marais et forêt Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.
Marsia tha Catharina @ Minarda of the Casat	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	33

Tourbière nourricière		Babiole de Mishra	[0]
Terrain R		Artefact	U
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {B} ou {G}. {1}, {T}, sacrifiez la Tourbière nourricière : Piochez une carte.		{T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast) (Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Babiole de Mishra {0}		Babiole de Mishra	[0]
			_

<u> </u>	Babiole de Mishra	{0}
	Artefact	U
	{T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Babiole de Mishra	{0}
Artefact	U
{T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte de	ı
dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Babiole de Mishra	{0}	Babiole de Mishra	{0}
Artefact	U	Artefact	U
{T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour. Magic the Gathering © Wizards of the Coast		(T), sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
mage and Secretary & Wildred of the South		mago no Sunonny e menos or the South	
Babiole de Mishra	{0}	Babiole de Mishra	{0}

<i>(</i> '	Babiole de Mishra	{0}	
	Artefact	U	
	(T), sacrifiez la Babiole de Mishra: Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.	ı	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Artefact {T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.	Babiole de Mishra	{0}
(T), sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une		
(T), sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une		
(T), sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une		
(T), sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une		
(T), sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une		
(T), sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une		
(T), sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une		
dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une	Artefact	U
	dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une	

Babiole de Mishra	{0}	Invasion	d'Ikoria	{X}{G}{G
Artefact	U	Bataille :	siège	
{T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Pioche carte au début de l'entretien du prochain to	z une	(Au mom choisisse autres po exilez-le, Quand lå de bataill cimetière valeur de champ de	eint où un siège arrive sur le cha ez un adversaire pour le protéger puvez l'attaquer. Quand il puis lancez-le transformé.) k#039;Invasion d'Ikoria arr le, cherchez dans votre bibliothère e une carte de créature non-Hum. e mana inférieure ou égale à X et e bataille. Si vous cherchez dans que de cette manière, mélangez.	r. Vous et les est vaincu, rive sur le champ que et/ou votre ain avec une t mettez-la sur le s votre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the 0	Gathering © Wizards of the Coast	

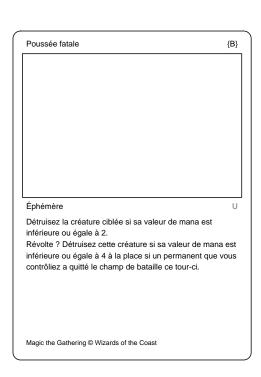
Invasion d'lkoria	{X}{G}{G}
Bataille : siège	R
(Au moment où un siège arrive sur le champ de	
choisissez un adversaire pour le protéger. Vous autres pouvez l'attaquer. Quand il est vair	
exilez-le, puis lancez-le transformé.)	iou,
Quand I'Invasion d'Ikoria arrive sur	le champ
de bataille, cherchez dans votre bibliothèque et/	ou votre
cimetière une carte de créature non-Humain ave	
valeur de mana inférieure ou égale à X et mette:	z-la sur le
champ de bataille. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.	
bibliotrieque de cette marilere, melarigez.	C/
	6/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Invasion d'Ikoria	{X}{G}{G}
Bataille : siège	R
(Au moment où un siège arrive sur le champ de ba	
choisissez un adversaire pour le protéger. Vous e	
autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaino exilez-le, puis lancez-le transformé.)	;u,
Quand I'Invasion d'Ikoria arrive sur le	e champ
de bataille, cherchez dans votre bibliothèque et/ou	
cimetière une carte de créature non-Humain avec	
valeur de mana inférieure ou égale à X et mettez- champ de bataille. Si vous cherchez dans votre	ia sui le
bibliothèque de cette manière, mélangez.	
	6/

 $\{X\}\{G\}\{G\}$

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invasion d'Ikoria	{X}{G}{G}
Bataille : siège	R
(Au moment où un siège arrive sur le champ de ba choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et autres pouvez l'attaquer. Quand il est vainc exilez-le, puis lancez-le transformé.) Quand l'lnvasion d'lkoria arrive sur le de bataille, cherchez dans votre bibliothèque et/ou cimetière une carte de créature non-Humain avec valeur de mana inférieure ou égale à X et mettez-le champ de bataille. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.	t les u, e champ i votre une
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	6/



′	Poussée fatale	{B}
	Éphémère	U
	Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.	
	Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana	est
	inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que v	ous
	contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chaleur imple	{R}
Éphémère	С
La Chaleur impie inflige 2 blessures à une cible, créature	9
ou planeswalker. Délire ? La Chaleur impie inflige 6 blessures à la place	
s'il y a au moins quatre types de carte parmi les	
cartes de votre cimetière.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chaleur impie	{R}		Terminaison	{B}{R}
Éphémère	С		Éphémère	M
La Chaleur impie inflige 2 blessures à une cible, créature ou planeswalker. Délire ? La Chaleur impie inflige 6 blessures à la place s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.	е		Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chaleur impie	{R}
L Éphémère	С
La Chaleur impie inflige 2 blessures à une cible, créatur ou planeswalker.	е
Délire ? La Chaleur impie inflige 6 blessures à la place	
s'il y a au moins quatre types de carte parmi les	
cartes de votre cimetière.	

Terminaison	$\{B\}\{R\}$
Éphémère	М
Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être	
régénérée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Orphe collectionneur	{1}{G}		Briser la glace {I	B}{B}
Créature : orphe	R		Rituel	U
Les capacités activées des artefacts ne peuvent pas être activées.			Détruisez un terrain ciblé qui est neigeux ou qui pourrai produire {C}.	it
activees.			Surcharge {4}{B}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour s	
			coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son ter en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » pa	
			chaque ».)	
	2/2			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Résilience	{1}{G	G}{G}
Créature : élémental et incarnation	n	M
Flash Portée		
Quand la Résilience arrive sur le d	champ de bataille.	
jusqu'à un joueur ciblé met		on
cimetière au-dessous de sa biblion aléatoire.	thèque dans un ordre	
Évocation ? Exilez une carte verte	e de votre main.	
		/4
Magic the Gathering © Wizards of the Co		/4

Briser la glace	{B}{B}
Rituel	U
Détruisez un terrain ciblé qui est neigeux ou qui poproduire {C}.	ourrait
Surcharge {4}{B}{B} (Vous pouvez lancer ce sort p coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez so	
en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e chaque ».)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bombe à sortilèges d'annihilation {1}	}	Calice du vide	X}{X}
Artefact C	-	Artefact	М
(T), sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé. Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.		Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec > marqueurs « charge » sur lui. À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec ur valeur de mana égale au nombre de marqueurs « chars sur le Calice du vide, contrecarrez ce sort.	(ne
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bombe à sortilèges d'annihilation	{1}
Artefact	С
{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilat Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.	ion :
Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation es dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous	t mise
pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une c	arte.

Explosifs artificiels	{X}
Artefact	R
Solarisation {2}, sacrifiez les Explosifs artificiels : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale a nombre de marqueurs « charge » sur les Explosifs artificiels.	au
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Le Sylex de filigrane	{2}	Déchiqueter	{1}{G
Artefact légendaire	R	Éphémère	L
(T): Mettez un marqueur « pétrole » sur Le Sylex de filigrane. (T), sacrifiez Le Sylex de filigrane : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale at nombre de marqueurs « pétrole » sur Le Sylex de filigrar (T), retirez dix marqueurs « pétrole » parmi les permaner que vous contrôlez et sacrifiez Le Sylex de filigrane : Il inflige 10 blessures à n'importe quelle cible.	ne.		efact ou enchantement. Si ce sort a été nanent non-terrain ciblé à la place.
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ V	Vizards of the Coast

Orbe de torpeur	{2}
Artefact	M
Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Déchiqueter	{1}{G}
Éphémère	U
Kick {1}{B}	
Exilez une cible, artefact ou enchantement. Si ce so	
kické, exilez un permanent non-terrain ciblé à la plac	æ.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{1}{G}

Force de vigueur {2}{G	}{G}		Décomposition abrupte	{B}{G}
Éphémère	R		Éphémère	R
Si ce n'est pas votre tour, vous pouvez exiler une carte verte de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort. Détruisez jusqu'à deux artefacts et/ou enchantements ciblés.			Ce sort ne peut pas être contrecarré. Détruisez un permanent non-terrain of de mana inférieure ou égale à 3.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Voile de l'été	{G}	
Éphémère	U	
Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour. (Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		