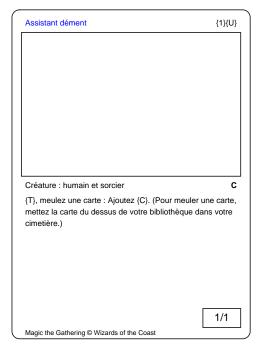
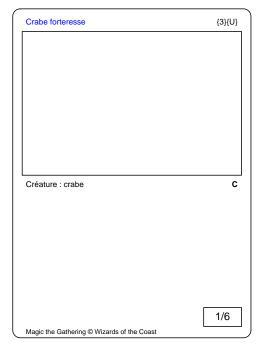
Diables brisecharme	{5}{R}
Créature : diable	R
Au début de votre entretien, renvoyez une carte	
d'éphémère ou de rituel choisie au hasard depuis cimetière dans votre main.	votre
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère	
rituel, les Diables brisecharme gagnent +4/+0 jusquu tour.	ju'à la fin
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4

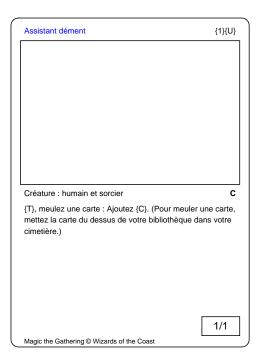
Plaie de la Chaîne de Geier	{3}{R}{R}
Créature : élémental	U
La Plaie de la Chaîne de Geier gagne + créature que vos adversaires contrôlent	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

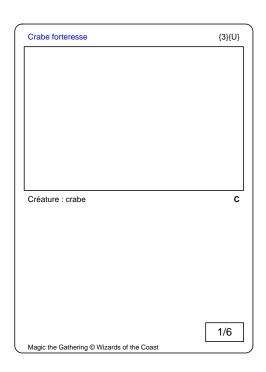
Diables brûlegoudron	{4}{R}
Créature : diable	
Quand les Diables brûlegoudron meurent, ils infligi	
blessures à n'importe quelle cible.	ent 3
	3/3

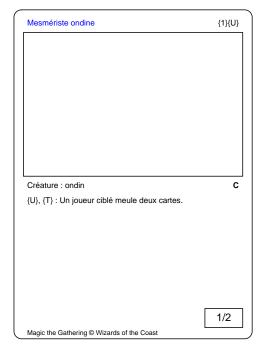
Assistant dément	{1}{U}
Créature : humain et sorcier	С
{T}, meulez une carte : Ajoutez {C}. (Pour mettez la carte du dessus de votre biblioth cimetière.)	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

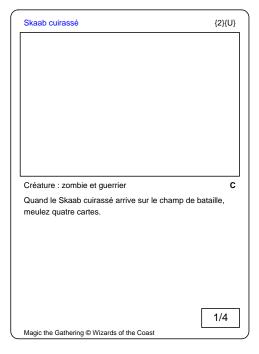












Mesmériste ondine

(1){U}

Créature : ondin
(U), {T} : Un joueur ciblé meule deux cartes.

Skaab cuirassé

Créature : zombie et guerrier

C Quand le Skaab cuirassé arrive sur le champ de bataille, meulez quatre cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sturmgeist {3}{U}	{U}	Volée de corneilles	{3}{U}{U}
Créature : esprit	R	Créature : oiseau	U
Vol La force et l'endurance du Sturmgeist sont chacune égale au nombre de cartes dans votre main. À chaque fois que le Sturmgeist inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.		Vol À chaque fois qu'une autre créature me piocher une carte. Si vous faites ainsi, d'une carte.	eurt, vous pouvez
/ Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4

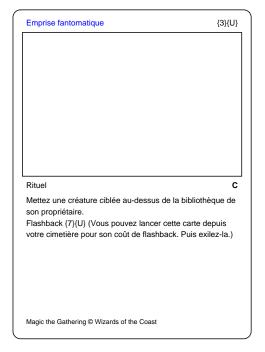
Volée de corneilles	{3}{U}{U}
Créature : oiseau	U
Vol	
À chaque fois qu'une autre créature meu piocher une carte. Si vous faites ainsi, dé d'une carte.	
	4/4

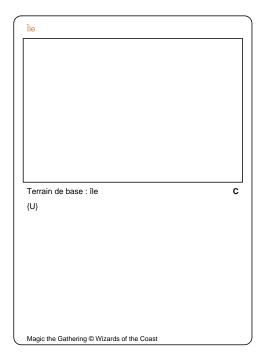
Dans la gueule de l'enfer	{4}{R}{R}
Rituel	U
Détruisez un terrain ciblé. Dans la gue 13 blessures à une créature ciblée.	eule de l'enfer inflige
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

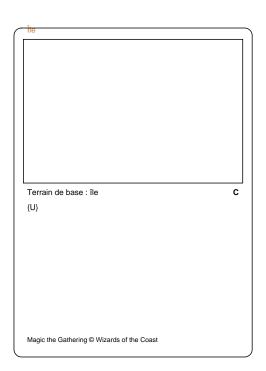
Secousse agressive	{2}{R}		Départ silencieux	{U}
Rituel	U		Rituel	С
La Secousse agressive inflige 2 blessures à chaqu créature sans le vol. Flashback {4}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette car votre cimetière pour son coût de flashback. Puis ex	te depuis		Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Flashback {4}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		•		

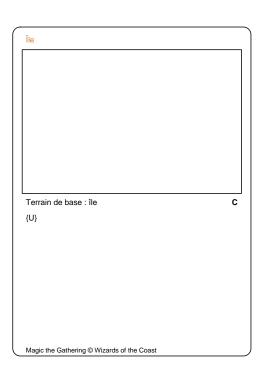
Départ silencieux	(U)
Rituel	С
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son	
propriétaire.	
Flashback (4)(U) (Vous pouvez lancer cette carte depuis	,
votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la	.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Emprise fantomatique {3	}{U}
Rituel	
Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibliothèque son propriétaire. Flashback {7}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-l	5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	















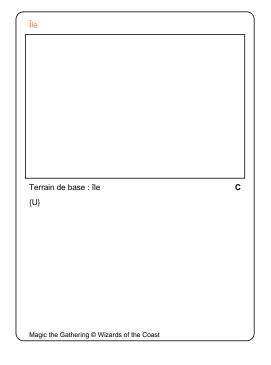


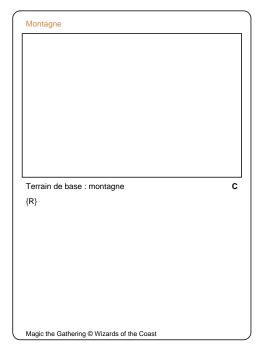


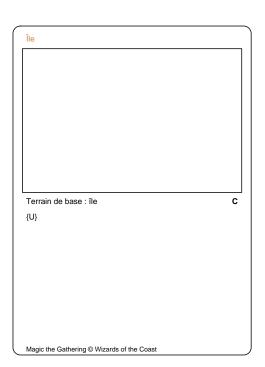


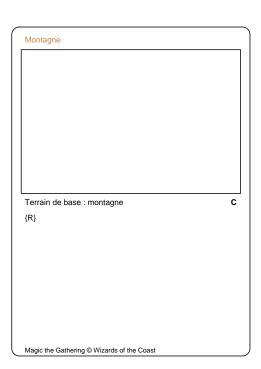












Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

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

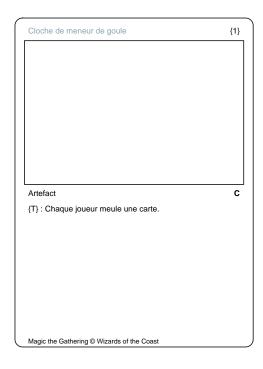
Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

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

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
. ,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Porte de cellier	{2}
Artefact	U
{3}, {T}: Un joueur ciblé met la carte du dessous de sa	
bibliothèque dans son cimetière. Si c'est une carte de	
créature, vous créez un jeton de créature 2/2 noire Zon	ibie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
-	



Bûcher des moissons {	1){R}
Éphémère	С
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, e X cartes de votre cimetière. Le Bûcher des moissons inflige X blessures à la créatu ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Divagations de désespoir	{1}{R}		Flamme de geist {	R}
Éphémère	U		Éphémère	С
Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une cart hasard. Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte der votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exile	ouis		La Flamme de geist inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. Flashback {3}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		-		

Divagations de désespoir	{1}{R
Éphémère	U
Piochez deux cartes, puis défaussez-voi	us d'une carte au
nasaro. Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer covotre cimetière pour son coût de flashba	

Réfféchir à deux fois	n#n-
Reflectiff a deux fois {	 }{U}
Éphémère	С
Piochez une carte. Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depui votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)	s
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
·	

Réfléchir à deux fois	{1}{U}		Torsion de rêve	{U}
Éphémère	С		Éphémère	С
Piochez une carte. Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte deprivotre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)	uis		Un joueur ciblé meule trois cartes. Flashback {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

-	
Torsion de rêve	{U}
Éphémère	С
Un joueur ciblé meule trois cartes. Flashback {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuvotre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Torsion de rêve	{U}
Éphémère	
	C
Un joueur ciblé meule trois cartes. Flashback (1){U} (Vous pouvez lancer cette carte depuvotre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Vengeance brûlante {2	2}{R}			Malédiction du Tome sanguinolent	{2}{U}
Enchantement	U		L	Enchantement : aura et malédiction	
À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre cimetière, la Vengeance brûlante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.	3			Enchanter : joueur Au début de l'entretien du joueur enchanté, ce joueur meule deux cartes.	C
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Vengeance brûlante	{2}{R}
	Enchantement Enchantement	U
	À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre cimetière, la Vengeance brûlante inflige 2 blessures à	
	n'importe quelle cible.	
	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Malédiction du Tome sanguinolent	{2}{U}
Enchantement : aura et malédiction	С
Enchanter : joueur Au début de l'entretien du joueur enchanté, ce joueur	
meule deux cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

