Charançon de cervelle	{3}{B}	Étrangleur golgari {1}{B	
Créature : insecte	С	Créature : humain et guerrier	
Intimidation (Cette créature ne peut pas être ble excepté par des créatures-artefacts et/ou des c partagent une couleur avec elle.) Sacrifiez le Charançon de cervelle : Le joueur c défausse de deux cartes. N'activez cette que lorsque vous pourriez lancer un rituel.	réatures qui iblé se	Quand I'Étrangleur golgari meurt, mettez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le dessus de votre bibliothèque. Dragage 4	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1	1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

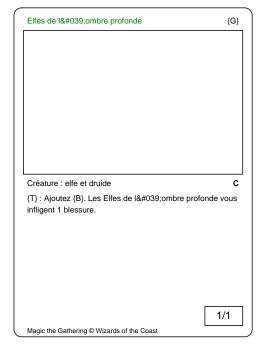
Diablotin de diplotaxis	{2}{B}
Créature : diablotin	
Vol	C
À chaque fois que le Diablotin de diplotaxis inflige	
blessures de combat à une créature, détruisez ce créature.	tte
Dragage 5 (Si vous deviez piocher une carte, vou meuler cinq cartes à la place. Si vous faites ainsi,	•
cette carte depuis votre cimetière dans votre mair	-
	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

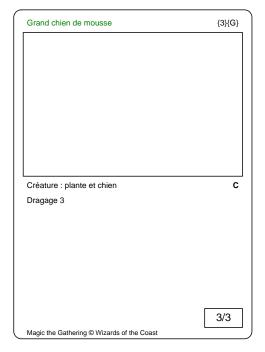
Hypnotiseur sadique	{3}{B}{B}
Créature : humain et mignon	U
Sacrifiez une créature : Un joueur ciblé se deux cartes. N'activez que lorsque lancer un rituel.	

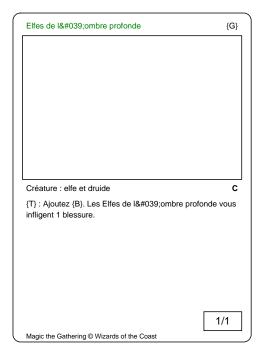
Rats voraces	{1}{B}		Squelette réassemblable	{1}{B}
Créature : rat			Créature : squelette et guerrier	U
Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de ba	ataille,		{1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le	е
un adversaire ciblé se défausse d'une carte.			Squelette réassemblable depuis votre cimetière.	
г				
	1/1			1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rusalka pestiférée	{B}
Créature : esprit	С
{B}, sacrifiez une créature : Une créature ciblée gagn jusqu'à la fin du tour.	e -1/-1
	1/1

Araignée lance-dard	{4}{G}
Créature : araignée	U
Portée Quand I'Araignée lance-dard arri- bataille, vous pouvez détruire une créat vol.	







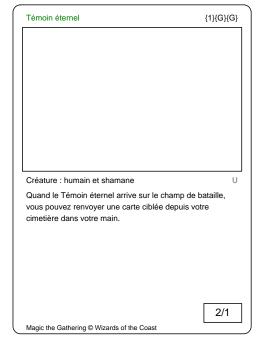
Guivre d'ossuaire

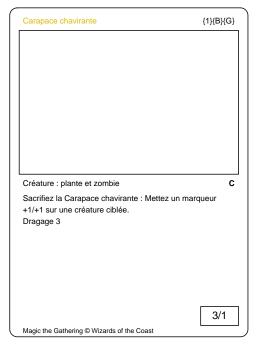
Créature : guivre

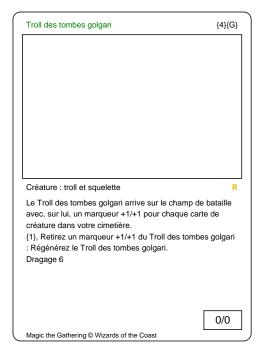
La force et l'endurance de la Guivre
d'ossuaire sont chacune égales au nombre de cartes
de créature dans votre cimetière.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





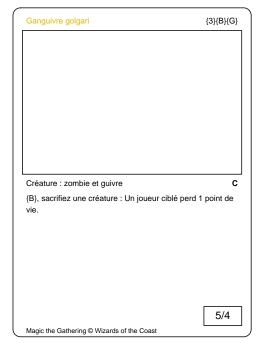


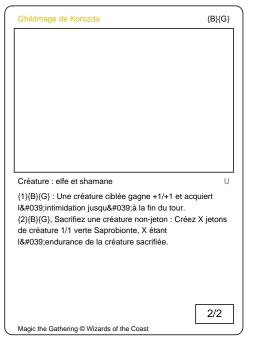
Déchiqueteur boueux

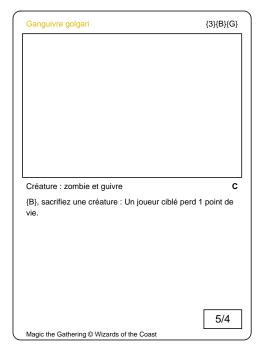
Créature : plante et zombie

Célérité
Récupération (3){B}{G} ((3){B}{G}, exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Jarad, seigneur liche des Golgari

Créature légendaire : zombie et elfe

M

Jarad, seigneur liche des Golgari gagne +1/+1 pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

{1}{B}{G}, sacrifiez une autre créature : Chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal à la force de la créature sacrifiée.

Sacrifiez un marais et une forêt : Renvoyez Jarad depuis votre cimetière dans votre main.

Mort béante	{4}{BG}{BG}{BG}		Sangsue putride	{B}{G}
Créature : élémental	R		Créature : zombie et sangsue	С
Piétinement Au début de votre entretien, sacrifiez une	orácturo Vouc		Payez 2 points de vie : La Sangsue p jusqu'à la fin du tour. N'	
gagnez un nombre de points de vie égal à			seule fois par tour.	activez qua#059,une
l'endurance de cette créature.				
	10/10			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rampeglaneur	{3}{BG}{BG}{E	3G}
Créature : insecte et horreur		R
Piétinement		K
Au début de votre étape de fin, re	envoyez dans votre mair	n
toutes les cartes de créature de v		
été mises depuis le jeu ce tour-ci.	•	
	0.10	$\overline{}$
	6/6	P

F
our comme mentaires
ature depuis

Vide cauchemardesque {3	}{B}	Sinistre floraison	{5}{G}
Rituel	U	Rituel	U
Le joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte. O joueur se défausse de cette carte. Dragage 2 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouv mettre exactement deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous fait ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, piochez une carte.)	rez es	Piochez une carte pour chaque car votre cimetière.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

Rituel	L
Renvoyez sur le champ de bataille une c ciblée de votre cimetière. Si {G} a été dé ce sort, cette créature arrive sur le cham un marqueur +1/+1 supplémentaire sur e	pensé pour lancer p de bataille avec

Vie du terreau	{1}{G}
Rituel	R
Renvoyez jusqu'à trois cartes de terrain ciblée: depuis votre cimetière dans votre main. Dragage 3	S
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vie // Mort	{G}	Ferme à putréfaction des Golgari
Rituel & amp;lt;b& amp;gt;Vie& amp;lt;/b& amp;gt; {G} Tous les terrains que vous contrôlez deviennent des créatures 1/1 jusqu& amp;#039;à la fin du tour. Ce sont toujours des terrains. & amp;lt;b& amp;gt;Mort& amp;lt;/b& amp;gt; {1}{B} Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Vous perdez un nomi de points de vie égal à sa valeur de mana.	bre	Terrain C La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée. Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. {T}: Ajoutez {B}{G}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme à putréfaction des Golgari
Terrain C
La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de
bataille engagée.
Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez
dans la main de son propriétaire.
{T}: Ajoutez {B}{G}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Forêt		
Terrain de base : forêt		С
{G}		
Magic the Gathering © Wizards of t	he Coast	

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Halliers tranquilles	
Terrain	С
Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille	
engagés. {T} : Ajoutez {G}.	
Recyclage {G} ({G}, défaussez-vous de cette carte :	
Piochez une carte.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lande stérile	Marais
Terrain La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.	Terrain de base : marais C {B}
	(=)
{T}: Ajoutez {B}. Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette carte:	
Piochez une carte.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Marais	Marais

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

Margouillis du Marennois	
Terrain	U
Ce terrain arrive engagé.	
{T} : Ajoutez {B}. Dragage 2	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Svogthos, le Tombeau agité		Festin des goules {1}	B}
Terrain U		Éphémère	U
{T}: Ajoutez {C}. {3}{B}{G}: Jusqu'à la fin du tour, Svogthos, le Tombeau agité devient une créature noire et verte Plante et Zombie avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans votre cimetière. » C'est toujours un terrain.		La créature ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du to X étant le nombre de cartes de créatures dans votre cimetière.	лr,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J (Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cachet de Golgari	{2}
Artefact	U
{1}, {T} : Ajoutez {B}{G}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

-	
Festin ou famine	{3}{B}
Éphémère	С
Choisissez I'un ? ? Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie. ? Détruisez une créature non-noire non-artefact cib	lée. Elle
ne peut pas être régénérée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Putréfier	{1}{B}{G}		Joug des damnés	{1}{B}
Éphémère	U		Enchantement : aura	
Détruisez une cible, artefact ou créatur			Enchanter: créature	·
être régénérés.	re. iis rie peuverit pas		Quand une créature meurt, détruisez la créature	
			enchantée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Putréfier	{1}{B}{G}
Éphémère	U
Détruisez une cible, artefact ou créature. Ils r être régénérés.	ne peuvent pas
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	

Germination golgari	[1]{B}{G}
Enchantement	U
À chaque fois qu'une créature non-jeton que contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 vert Saprobionte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

