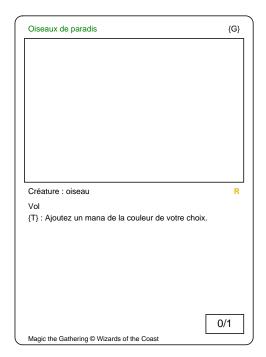
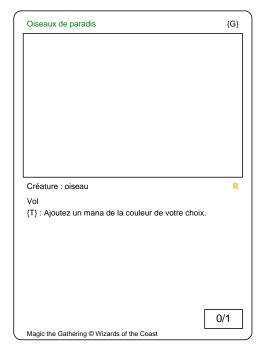
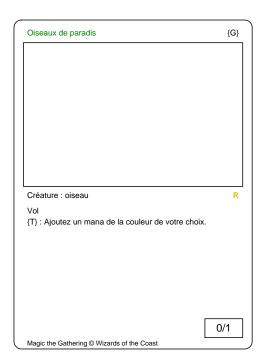
| Titan des tombes | {4}{B}{B} | Titan des tombes | {4}{B}{B} |
|--|-----------|--|-----------|
| | | | |
| Créature : géant | М | Créature : géant | М |
| Contact mortel À chaque fois que le Titan des tombes a de bataille ou qu'il attaque, créez créature 2/2 noire Zombie. | | Contact mortel À chaque fois que le Titan des tombe de bataille ou qu'il attaque, cré créature 2/2 noire Zombie. | |
| | 6/6 | | 6/6 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | | | |

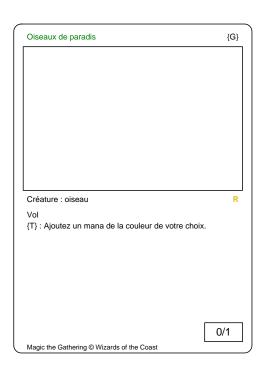
| Titan des tombes | {4}{B}{B} |
|--|-----------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : géant | M |
| Contact mortel | ua aur la abama |
| À chaque fois que le Titan des tombes arri de bataille ou qu'il attaque, créez de créature 2/2 noire Zombie. | |
| | |
| | |
| | |
| | 6/6 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Titan des tombes | {4}{B}{B} |
|---|-----------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : géant | М |
| Contact mortel À chaque fois que le Titan des tombe de bataille ou qu'il attaque, cré créature 2/2 noire Zombie. | • |
| | |
| | |
| | |
| | 6/6 |
| | |





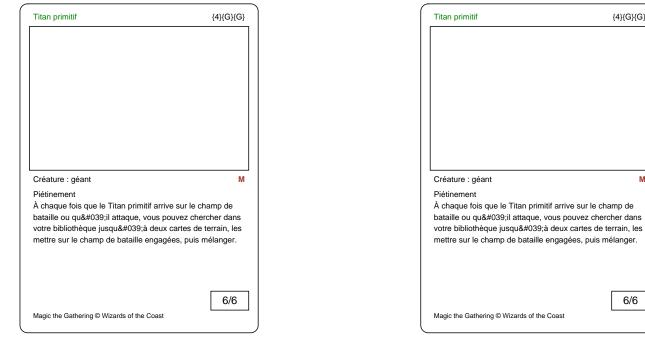


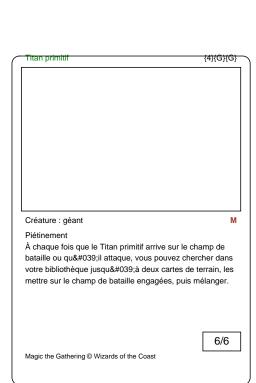


| Slivoïde cuirgemme | {1}{G} | Slivoïde cuirgemme {1){G} |
|---|------------------|--|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Créature : slivoïde | С | Créature : slivoïde C |
| Tous les slivoïdes ont « {T} : Ajoutez un mar | na de la couleur | Tous les slivoïdes ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur |
| de votre choix. » | | de votre choix. » |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | 1/1 | 1/1 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | | |

| ſ. | Slivoïde cuirgemme | {1}{G} |
|----|---|------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| H | Créature : slivoïde | |
| | | - |
| | Tous les slivoïdes ont « $\{T\}$: Ajoutez un mana de de votre choix. » | la couleur |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | 1/1 |
| L | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Slivoïde cuirgemme | {1}{G} |
|---|----------------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : slivoïde | С |
| Tous les slivoïdes ont « $\{T\}$: Ajoutez ur de votre choix. » | n mana de la couleur |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |





Titan primitif {4}{G}{G} Créature : géant Piétinement À chaque fois que le Titan primitif arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger. 6/6 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

 ${4}{G}{G}$

M

6/6

| Titan de la fournaise | {4}{R}{R} | Titan de la fournaise | {4}{R}{R} |
|--|--------------------------|---|--|
| | | | |
| Créature : géant | R | Créature : géant | R |
| {R}: Le Titan de la fournaise gagne +1/+0 ju fin du tour. À chaque fois que le Titan de la fournaise ar champ de bataille ou qu'il attaque, il i blessures réparties comme vous le désirez d ou trois cibles. | rrive sur le nflige 3 | {R}: Le Titan de la fournaise gagne fin du tour. À chaque fois que le Titan de la fou champ de bataille ou qu'il att blessures réparties comme vous le ou trois cibles. | rnaise arrive sur le aque, il inflige 3 |
| | 6/6 | | 6/6 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wizards of the Coa | st |
| | | | |

| Titan de la fournaise | {4}{R}{R} |
|--|-------------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : géant | R |
| {R}: Le Titan de la fournaise gagne +1/+0 fin du tour. |) jusqu'à la |
| À chaque fois que le Titan de la fournaise | arrive sur le |
| champ de bataille ou qu'il attaque, | |
| blessures réparties comme vous le désire ou trois cibles. | z entre une, deux |
| | |
| | |
| | |
| | 6/6 |

Titan de la fournaise

Créature : géant

R

{R}: Le Titan de la fournaise gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

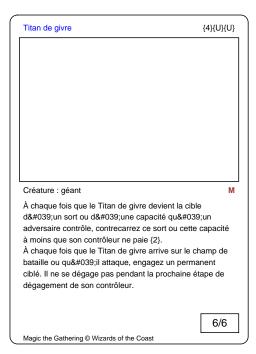
À chaque fois que le Titan de la fournaise arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, il inflige 3 blessures réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois cibles.

6/6

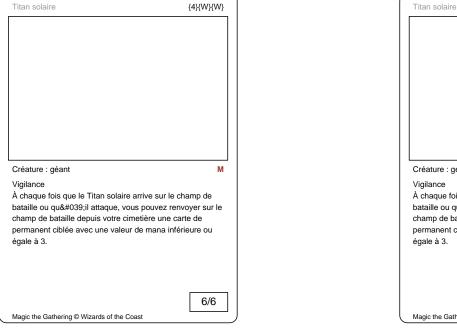
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

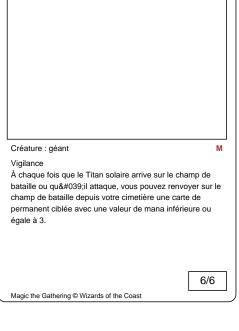
| Titan de givre | {4}{U}{U} |
|---|-----------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : géant | M |
| À chaque fois que le Titan de givre devient la cible | |
| d'un sort ou d'une capacité qu' adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette | |
| à moins que son contrôleur ne paie {2}. | |
| À chaque fois que le Titan de givre arrive sur le ch bataille ou qu'il attaque, engagez un perma | |
| ciblé. Il ne se dégage pas pendant la prochaine ét | |
| dégagement de son contrôleur. | |
| | |
| | |
| | 6/6 |

| l itan de givre | {4}{U}{U} |
|--|---|
| | |
| Créature : géant | M |
| À chaque fois que le Titan de givre devient la c d'un sort ou d'une capacité qu  adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cet à moins que son contrôleur ne paie {2}. À chaque fois que le Titan de givre arrive sur le bataille ou qu'il attaque, engagez un per ciblé. Il ne se dégage pas pendant la prochaine dégagement de son contrôleur. | 039;un te capacité champ de manent |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | 6/6 |

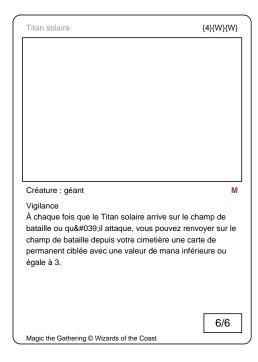


| Titan de givre | {4}{U}{U} |
|---|--------------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : géant | М |
| À chaque fois que le Titan de givre de | vient la cible |
| d'un sort ou d'une capac | • |
| adversaire contrôle, contrecarrez ce s à moins que son contrôleur ne paie {2 | • |
| À chaque fois que le Titan de givre ar | • |
| bataille ou qu'il attaque, engage | • |
| ciblé. Il ne se dégage pas pendant la p dégagement de son contrôleur. | procnaine etape de |
| | |
| | |
| | 6/6 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |





{4}{W}{W}



Titan solaire

Créature : géant

Vigilance
A chaque fois que le Titan solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

| Bosquet de Solpétal | | Bosquet de Solpétal |
|--|---|--|
| Terrain Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine. {T}: Ajoutez {G} ou {W}. | | Terrain R Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine. {T}: Ajoutez {G} ou {W}. |
| | | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast |) | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | | |
| Bosquet de Solpétal | | Bosquet de Solpétal |
| Terrain R Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine. | | Terrain R Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine. |
| {T}: Ajoutez {G} ou {W}. | | {T}: Ajoutez {G} ou {W}. |

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

| | _ | |
|---|---|---|
| Caverne des âmes | | Caverne des âmes |
| Terrain Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. {T} : Ajoutez (C). {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré. | | Terrain Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. {T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré. |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| Caverne des âmes | | Caverne des âmes |
| | | |

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

(T): Ajoutez (C).

(T): Ajoutez (C).

(T): Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du

Terrain

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T}: Ajoutez {C}.

{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

| Cimetière des sylves | Forêt |
|--|--|
| Terrain Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt. {T}: Ajoutez {B} ou {G}. | Terrain de base : forêt C |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | |
| Cimetière des sylves | Forêt |
| | |

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

 $\{T\}$: Ajoutez $\{B\}$ ou $\{G\}$.

| Forêt | | 1 |
|--|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Terrain de base : forêt | С | |
| {G} | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | |







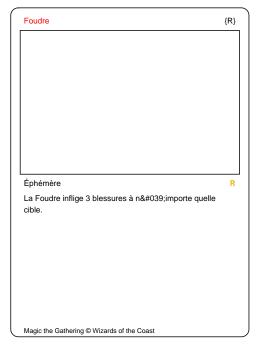
| Forêt | | Mont enraciné |
|--|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Terrain de base : forêt C | | Terrain R |
| (G) | | Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à |
| | | moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt. |
| | | $\{T\}$: Ajoutez $\{R\}$ ou $\{G\}$. |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast |) | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Mont enraciné | | Mont enraciné |
| | | |
| | | |
| | | |

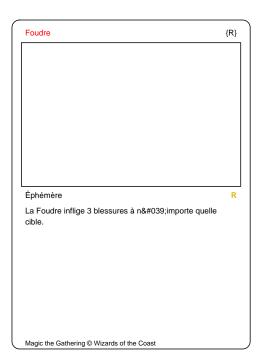
| Mont enraciné | Port de l'arrière-pays |
|--|--|
| Terrain Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt. {T}: Ajoutez {R} ou {G}. Magic the Gathering © Wizards of the Coast | Terrain Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île. {T}: Ajoutez {G} ou {U}. Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | |
| Port de I'arrière-pays | Lame du destin {1}{B} |
| Terrain R Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de | Éphémère U Détruisez une créature non-noire ciblée. |
| bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île. | |

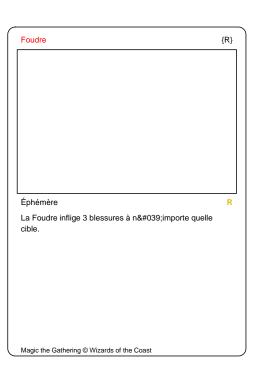
 $\label{eq:total} \{T\}: Ajoutez \ \{G\} \ ou \ \{U\}.$

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

| Lame du destin | {1}{B} |
|--|--------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Éphémère | U |
| Détruisez une créature non-noire ciblée. | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |







| Chemin des descendants | {2}{G} | | Chemin des descendants {2} | (G) |
|---|-----------------------------|---|--|-----|
| | | | | |
| Enchantement | R | | Enchantement | R |
| Au début de votre entretien, révélez la carte du de votre bibliothèque. Si c'est une carte de cré: partage un type de créature avec une créature que contrôlez, vous pouvez la lancer sans payer son ci mana. Si vous ne la lancez pas, mettez-la au-dess votre bibliothèque. | ature qui vous oût de | | Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus d votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature c partage un type de créature avec une créature que vous contrôlez, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si vous ne la lancez pas, mettez-la au-dessous de votre bibliothèque. | ļui |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | J | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | | | | |
| Chemin des descendants | {2}{G} | | Chemin des descendants {2} | (G) |
| | | | | |

Enchantement

Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature qui partage un type de créature avec une créature que vous contrôlez, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si vous ne la lancez pas, mettez-la au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchantement

Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature qui partage un type de créature avec une créature que vous contrôlez, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si vous ne la lancez pas, mettez-la au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

| Cercle de I'oubli | {2}{W} |
|--|---------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Enchantement | U |
| Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ | , do |
| bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé. | |
| Quand le Cercle de I'oubli quitte le champ de | |
| bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétai | ire, la |
| carte exilée sur le champ de bataille. | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

