Bouffeur de charogne	{B}		Faucon de nuit va	ampire	{1}{B}{B}
Créature : zombie	С		Créature : vampir	e et shamane	U
Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer.			Vol		
Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur Bouffeur de charogne.	e			e nombre de blessures que cet ture, quel qu'il soit, est si	
Bouneur de charogne.			pour la détruire.)	idie, quei quaross,ii soit, est si	umsant
				olessures infligées par cette cré	ature vous
			font aussi gagner	autant de points de vie.)	
	/1				2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering	© Wizards of the Coast	

Bouffeu	r de charogne	{B}
Créature	e : zombie	С
Le Bouff Sacrifiez	r zennere eur de charogne ne peut pas bloquer. z une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur le de charogne.	-
	1/	1
. Magic the	Gathering © Wizards of the Coast	

Créature : vampire et shamane	U
Vol	
Contact mortel (Le nombre de blessure: inflige à une créature, quel qu'il s pour la détruire.)	
Lien de vie (Les blessures infligées par	
font aussi gagner autant de points de vi	e.)

Faucon de nuit vampire {1}{B	}{B}		Adepte canaliseuse	{1}{G}
Créature : vampire et shamane	U		Créature : humain et druide	R
Vol Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créat inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.) Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vo font aussi gagner autant de points de vie.)			Quand I'Adepte canaliseu bataille, mettez trois marqueurs ciblée que vous contrôlez. {T}, retirez un marqueur -1/-1 de canaliseuse : Ajoutez un mana d	-1/-1 sur une créature
2/	3			3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the 0	Zoast

Glaneur d'os	{3}{B}
Créature : oiseau	U
Ce sort coûte {3} de moins à lancer si une créature	re est
morte ce tour-ci. Vol, contact mortel	
voi, contact monei	
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

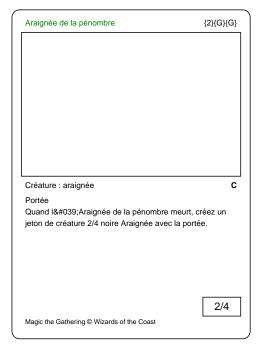
Adepte canaliseuse	{1}{G}
Créature : humain et druide	R
Quand I'Adepte canaliseuse arri	•
bataille, mettez trois marqueurs -1/-1 s ciblée que vous contrôlez.	ur une créature
$\{T\}$, retirez un marqueur -1/-1 de I	
canaliseuse : Ajoutez un mana de la co	ouleur de votre choix.
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

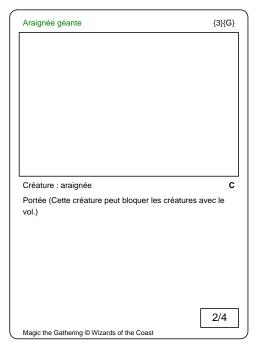
	{2}{G}{G}
Créature : araignée	С
Portée	
Quand l'Araignée de la pénombre meurt, jeton de créature 2/4 noire Araignée avec la poi	
	too.
joton do Gratare 2/4 none maignee avec la por	
joton de diedadie 274 none magnee avee la poi	
joton de dicatale 2.4 none maigrice aree la poi	
jatan de dicatale 2.4 none magnee aree la poi	
jatan de dicatale 2,4 none i magnee dice la poi	2/4

Araignée de la pénombre	{2}{G}{G}
Créature : araignée	С
Portée	
Quand I'Araignée de la pénombre	
jeton de créature 2/4 noire Araignée avec	с на ропее.
	2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Araignée de la pénombre	{2}{G}{G}
Créature : araignée	С
Portée	
Quand I' Araignée de la pénombre meurt, c jeton de créature 2/4 noire Araignée avec la porté	
jeton de creature 2/4 noire Araignee avec la porte	ю.
	2/4
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	Araignée de la pénombre {2}(G)(G)
	Créature : araignée C Portée Quand 1'Araignée de la pénombre meurt, créez un jeton de créature 2/4 noire Araignée avec la portée.
	2/4 Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Aralgnée géante (3)(G)

Créature : araignée C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Créature : élémental

M
Si des blessures devaient être infligées au Champion du sous-bois pendant qu'il a un marqueur +1/+1 sur lui, prévenez ces blessures et retirez un marqueur +1/+1 au Champion du sous-bois.

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Champion du sous-bois.

Championne de Rhonas	{3}{G}	Championne de Rhonas	{3}{G}
Créature : chacal et guerrier	R	Créature : chacal et guerrier	R
Vous pouvez surmener la Championne de moment où elle attaque. Quand vous faiter pouvez mettre sur le champ de bataille un créature de votre main. (Une créature sur dégage pas pendant votre prochaine étape dégagement.)	s ainsi, vous e carte de nenée ne se	Vous pouvez surmener la Championne moment où elle attaque. Quand vous fa pouvez mettre sur le champ de bataille créature de votre main. (Une créature s dégage pas pendant votre prochaine ét dégagement.)	aites ainsi, vous une carte de surmenée ne se
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

Championne de Rhonas	{3}{G}	
Créature : chacal et guerrier	R	
Vous pouvez surmener la Championne de de Rhonas au moment où elle attaque. Quand vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)		
	3/3	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast		

Championne de Rhonas	{3}{G}
Créature : chacal et guerrier	R
Vous pouvez surmener la Championne or moment où elle attaque. Quand vous fait pouvez mettre sur le champ de bataille u créature de votre main. (Une créature su dégage pas pendant votre prochaine éta dégagement.)	tes ainsi, vous ine carte de irmenée ne se

Créature : crocodile U Créature : epix	U
Célérité Quand le Crocodile de la Traversée arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. L'Épix nourricier arrive sur le champ de bataille deux marqueurs +1/+1 sur lui. {2}, retirez un marqueur +1/+1 de l'Épix nourricier : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. Retirez un marqueur +1/+1 de l'Épix nourricier : Vous gagnez 2 points de vie.	er:
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast)/0

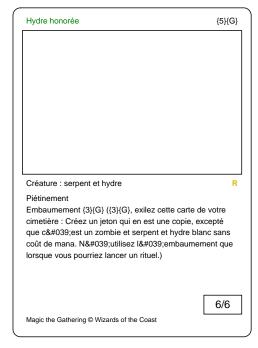
_		
	Crocodile de la Traversée	{3}{G}
	Créature : crocodile	U
	Célérité	
	Quand le Crocodile de la Traversée arrive sur le c	
	bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créatur que vous contrôlez.	e ciblée
		5/4
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

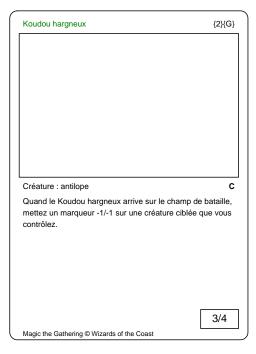
Épix nourricier	{1}{G}{G}
Créature : epix	U
L'Épix nourricier arrive sur le champ de deux marqueurs +1/+1 sur lui.	bataille avec
{2}, retirez un marqueur +1/+1 de l'Épix	
Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ci Retirez un marqueur +1/+1 de l'Épix no	
Vous gagnez 2 points de vie.	difficier .
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

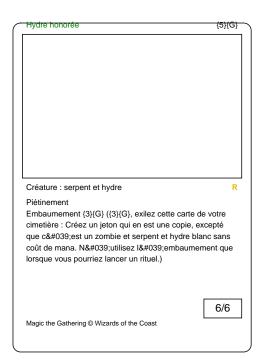
Escogriffe putride	{1}{G}	Gueule du fleuve provocatrice {2}	{G}
Créature : fongus	U	Créature : hippopotame	U
À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Escogriffe putride.	5	Quand la Gueule du fleuve provocatrice arrive sur le char de bataille, mettez deux marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1, sur la Gueule du fleuve provocatrice, retirez un marqueur -1/-1 d'une autre créature ciblée que vous contrôle	e /-1 r
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	1/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5

Gueule du fleuve provocatrice	{2}{G}
Créature : hippopotame	U
Quand la Gueule du fleuve provocatrice arrive su de bataille, mettez deux marqueurs -1/-1 sur une	
ciblée que vous contrôlez. À chaque fois que vous mettez au moins un mar	queur -1/-1
sur la Gueule du fleuve provocatrice, retirez un n	narqueur
-1/-1 d'une autre créature ciblée que vous	contrôlez.
	4/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

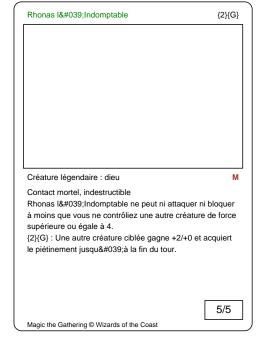
Gulvre	épuratrice	{5}{G}{G}
	e : guivre	U
regard biblioth	ment la Guivre épuratrice arrive su 3, puis révélez la carte du des èque. Vous gagnez un nombr eur de mana de cette carte.	ssus de votre
		7/7
Magic th	e Gathering © Wizards of the Coast	t

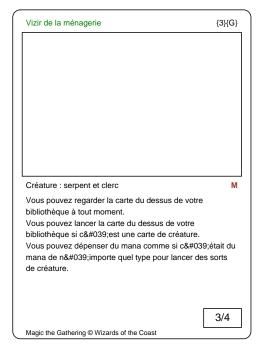






Koudou hargneux	{2}{G}
Créature : antilope	С
Quand le Koudou hargneux arrive su mettez un marqueur -1/-1 sur une cro contrôlez.	







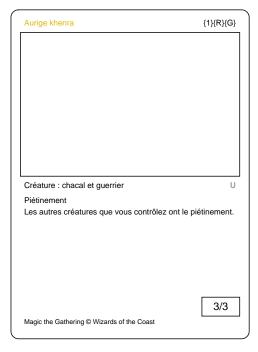
Aurige khenra

{1){R}{G}

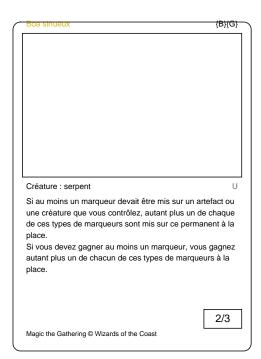
Créature : chacal et guerrier

Piétinement
Les autres créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

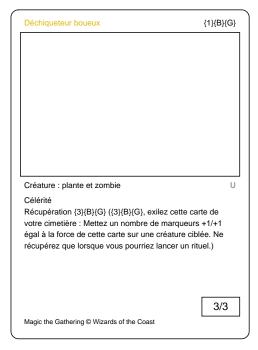
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



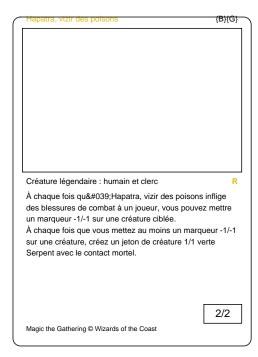
Boa sinueux	{B}{G}
Créature : serpent Si au moins un marqueur devait être mis sur un ai une créature que vous contrôlez, autant plus un d de ces types de marqueurs sont mis sur ce perma place. Si vous devez gagner au moins un marqueur, vou autant plus un de chacun de ces types de marque place.	e chaque anent à la is gagnez
Marie the Cathorina @ Wissards of the Coast	2/3



Déchiqueteur boueux {1	I}{B}{G}
Créature : plante et zombie	U
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 récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Hapatra, vizir des poisons	{B}{G}
Créature légendaire : humain et clerc	R
À chaque fois qu'Hapatra, vizir des poisons	
des blessures de combat à un joueur, vous pouve	z mettre
un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée. À chaque fois que vous mettez au moins un marq	ueur -1/-1
sur une créature, créez un jeton de créature 1/1 v Serpent avec le contact mortel.	erte
osiponi area la contactimone.	
	2/2
Magic the Cathering @ Wizards of the Coost	2/2

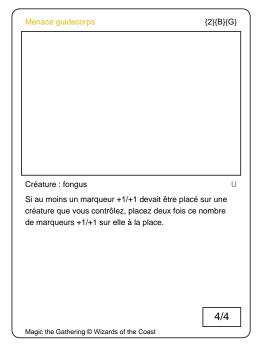


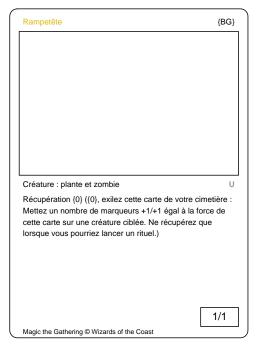
Menace guidecorps

Créature : fongus

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être placé sur une créature que vous contrôlez, placez deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Rampetête

Créature : plante et zombie

U

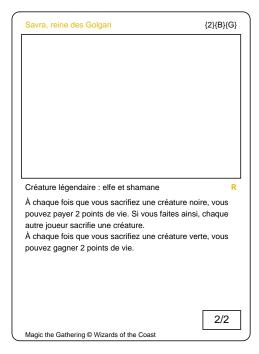
Récupération {0} {{0}, exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

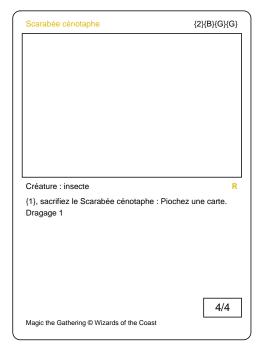
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samut, voix de la sédition

Créature légendaire : humain et guerrier

Flash
Double initiative, vigilance, célérité
Les autres créatures que vous contrôlez ont la célérité.
{W}, {T} : Dégagez une autre créature ciblée.





Savra, reine des Golgari

Créature légendaire : elfe et shamane

À chaque fois que vous sacrifiez une créature noire, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, chaque autre joueur sacrifie une créature.

À chaque fois que vous sacrifiez une créature verte, vous pouvez gagner 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Créature : insecte

{1}, sacrifiez le Scarabée cénotaphe : Piochez une carte.

Dragage 1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigor mortis	{2}{B}{B}		Vigor mortis	{2}{B}{B}
Rituel	U		Rituel	U
Renvoyez sur le champ de bataille une carte de ciblée de votre cimetière. Si {G} a été dépensé ce sort, cette créature arrive sur le champ de bun marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.	pour lancer		ciblée de votre cimetiè	p de bataille une carte de créature re. Si {G} a été dépensé pour lancer arrive sur le champ de bataille avec pplémentaire sur elle.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wiz	eards of the Coast

Vigor mortis	{2}{B}{B}
Rituel	U
Renvoyez sur le champ de bataille une carte c ciblée de votre cimetière. Si {G} a été dépensé	
ce sort, cette créature arrive sur le champ de b	
un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Zombification {3	3}{B}
Rituel	U
Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créatur ciblée de votre cimetière.	е
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Croissance luxuriante	{1}{G}	Croissance luxuriante	{1}{G}
Rituel	С	Rituel	С
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de t base, mettez-la sur le champ de bataille engagé mélangez.		Cherchez dans votre bibliothèque une c base, mettez-la sur le champ de bataille mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast	
Croissance luxuriante	{1}{G}	Croissance luxuriante	{1}{G}

Croissance luxuriante	{1}{G}	Croissance luxuriante	{1}{
Rituel	С	Rituel	
Cherchez dans votre bibliothèque une carte dase, mettez-la sur le champ de bataille engimélangez.		Cherchez dans votre bibliot base, mettez-la sur le cham mélangez.	hèque une carte de terrain de ip de bataille engagée, puis
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of	f the Coast

Croissance luxuriante {	1}{G}	Croissance progressive	{3}{G}{G}
Rituel	С	Rituel	U
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.		Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée marqueurs +1/+1 sur une autre créature ciblée, et marqueurs +1/+1 sur une troisième créature ciblée	trois
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Croissance luxuriante	{1}{G}
Rituel	С
Cherchez dans votre bibliothèque une base, mettez-la sur le champ de batail mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Écrasement de ronces	{2}{G}{G}
Rituel	U
Détruisez un permanent non-créature ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathering C Medical of the Godet	

Écrasement de ronces	{2}{G}{G}		Écrasement de ronces	{2}{G}{G}
Rituel	U		Rituel	U
Détruisez un permanent non-créature ciblé.			Détruisez un permanent non-créature ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Écrasement de ronces	{2}{G}{G}
Rituel	U
Détruisez un permanent non-créature ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

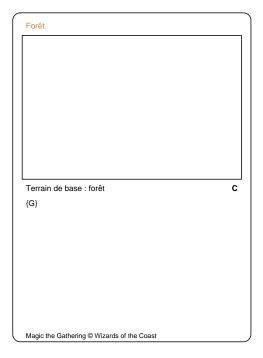
Écrasement de ronces	{2}{G}{G}
Rituel	U
Détruisez un permanent non-créature ciblé.	

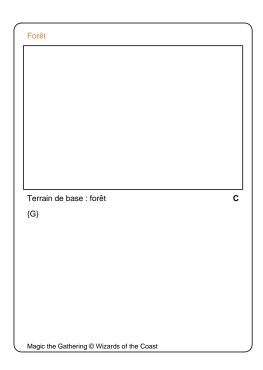
Écrasement de ronces	{2}{G}{G}		Bois souillé
Rituel	U		Terrain U
Détruisez un permanent non-créature ciblé.			{T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {B} or {G}. N' activez que si vous contrôlez un marais.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

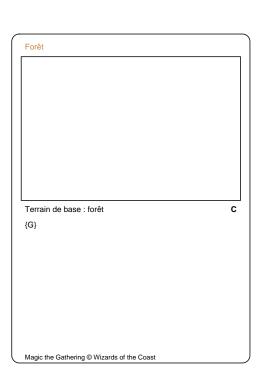
Écrasement de ronces	{2}{G}{G}
Rituel	U
Détruisez un permanent non-créature ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bois souillé		
Terrain	U	
{T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {B} or {G}. N'activez que si vous		
contrôlez un marais.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Cataractes iridescentes	
	_
Terrain	R
Indestructible	
{T}: Ajoutez {C}.	
{5}, {T}: Ajoutez cinq manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.	
colore de votre crioix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J







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







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







Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
(B) Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{B} Magic the Gathering © Wizards of the Coast
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus of the Coast

_		_
,	Marais	
	Terrain de base : marais	
	{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		Oran-Rief, le Vastebois

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

Oran-Rief, le Vastebois
Terrain R
Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille
engagé.
{T}: Ajoutez {G}.{T}: Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte
qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins Passage des malandrins		
Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé. (T) : Ajoutez (C). (T) : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci. Magic the Gathering ® Wizards of the Coast Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	Oran-Rief, le Vastebois	Passage des malandrins
	Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {G}. {T}: Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte	{T} : Ajoutez {C}. {4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Passage des malandrins Passage des malandrins		
	Passage des malandrins	Passage des malandrins

Terrain

(T): Ajoutez {C}.

{4}, {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain

{T}: Ajoutez {C}.
{4}, {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Passage des malandrins		Promontoires peints
Terrain {T}: Ajoutez {C}. {4}, {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.		Terrain : désert C {T} : Ajoutez {C}. {1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	(Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Promontoires peints		Urborg, tombe de Yaugzebul
Terrain : désert C {T} : Ajoutez {C}. {1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.		Terrain légendaire M Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument de Bontu	{3}	Monument de Rhonas	{3}
Artefact légendaire Les sorts de créature noirs que vous lancez coûtent {1 moins à lancer. À chaque fois que vous lancez un sort de créature, chadversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point vie.	U } de	Artefact légendaire Les sorts de créature verts que vous lancez coûtent {1 moins à lancer. À chaque fois que vous lancez un sort de créature, un créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acq le piétinement jusqu'à la fin du tour.	U } de e
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Monument de Rhonas	{3}	Monument de Rhonas	{3}

Monument de Rhonas	{3}
Autofant I formalaire	Ш
Artefact légendaire	_
Les sorts de créature verts que vous lancez coûtent {1} moins à lancer.	de
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, une	
créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acqui le piétinement jusqu'à la fin du tour.	iert
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Artefact légendaire Les sorts de créature verts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. À chaque fois que vous lancez un sort de créature, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu' à la fin du tour.	Monument de Rhonas	{3}
Les sorts de créature verts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. À chaque fois que vous lancez un sort de créature, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert		
Les sorts de créature verts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. À chaque fois que vous lancez un sort de créature, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert		
Les sorts de créature verts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. À chaque fois que vous lancez un sort de créature, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert		
Les sorts de créature verts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. À chaque fois que vous lancez un sort de créature, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert		
Les sorts de créature verts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. À chaque fois que vous lancez un sort de créature, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert		
Les sorts de créature verts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. À chaque fois que vous lancez un sort de créature, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert		
Les sorts de créature verts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. À chaque fois que vous lancez un sort de créature, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert		
Les sorts de créature verts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. À chaque fois que vous lancez un sort de créature, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert		
moins à lancer. À chaque fois que vous lancez un sort de créature, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert	Artefact légendaire	U
créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert	·	de
créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert	À chaque fois que vous lancez un sort de créature, une	:
e peunement jusqua#059,a la lin du tout.	créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acqu	
	ie pietinement jusqua#059,a la lili du tour.	

Pyramide du panthéon	{1}		Sorin Markov	{3}{B}{B}{B}
Artefact	R		Planeswalker légendaire : Sorin	M
{2}, {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Mettez un marqueur « brique » sur la Pyramide du			{+2} : Sorin Markov inflige 2 blessures à n� quelle cible et vous gagnez 2 points de vie.	39;importe
panthéon. {T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de			{-3}: Le total de points de vie d'un adve	rsaire ciblé
votre choix. N'activez que s'il y a au moins trois marqueurs « brique » sur la Pyramide du panthéon			devient 10.	
			{-7} : Vous contrôlez le joueur ciblé pendant so tour.	on prochain
Magic the Gathering © Wizards of the Coast				4/
)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	Pyramide du panthéon	{1}
	Artefact {2}, {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Mettez un marqueur « brique » sur la Pyramide du panthéon. {T}: Ajoutez trois manas d'une seule couleur de	R
	votre choix. N'activez que s'il y a au moins trois marqueurs « brique » sur la Pyramide du panthéor	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Garruk Languebestion	{2}{G}{G}
Planeswalker légendaire : Garruk	M
{+1}: Dégagez deux terrains ciblés.	IVI
{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.	
{-4}: Les créatures que vous contrôlez gagnent acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du	
	3/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nissa, force vitale		{3}{G}{G}
Planeswalker légendaire : Nissa		М
{+1}: Dégagez un terrain ciblé que vous cu Jusqu'à votre prochain tour, il deviet 5/5 Élémental avec la célérité. C'est terrain.	nt une c	réature
{-3} : Renvoyez une carte de permanent ci	blée de _l	puis votre
cimetière dans votre main.		
cimetière dans votre main. {-6}: Vous gagnez un emblème avec « À c qu'un terrain arrive sur le champ de		
{-6} : Vous gagnez un emblème avec « À d	bataille	

Planeswalker légendaire : Nissa M	_
{+2} : Dégagez jusqu'à deux créatures ciblées et jusqu'à deux terrains ciblés.	
{-3} : Une créature ciblée gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.	
{-10}: Regardez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de créature et/ou de terrain parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. 5/	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

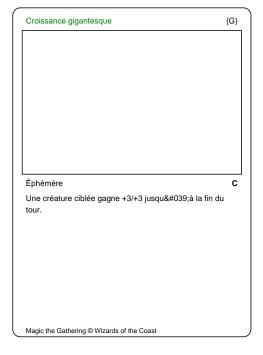
{5}{G}{G}

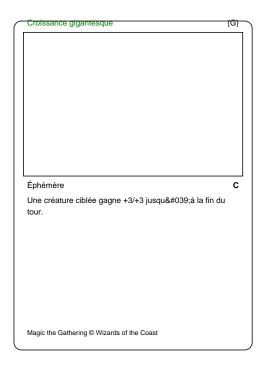
Nissa, mage de genèse

Nissa, mage de genèse	{5}{G}{G}
Planeswalker légendaire : Nissa	М
{+2} : Dégagez jusqu'à deux c	réatures ciblées et
jusqu'à deux terrains ciblés.	
{-3} : Une créature ciblée gagne +5/+	5 iusau·à la fin
du tour.	o jaoqua#000,a la lili
{-10}: Regardez les dix cartes du des	
bibliothèque. Vous pouvez mettre sur	·
n'importe quel nombre de créa	
parmi elles. Mettez le reste au-desso	
bibliothèque dans un ordre aléatoire.	5/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	:

Nissa, intendante des éléments	{X}{G}{U}
Planeswalker légendaire : Nissa	M
{+2} : Regard 2.	
{+0} : Regardez la carte du dessus de v	otre bibliothèque. Si
c'est une carte de terrain ou de c valeur de mana inférieure ou égale au r	
marqueurs « loyauté » sur Nissa, intend	
vous pouvez mettre cette carte sur le ch	namp de bataille.
{-6} : Dégagez jusqu'à deux terra	•
contrôlez. Ils deviennent des créatures	
le vol et la célérité jusqu'à la fin c Magic the Gathering © Wizards of the Coast toulours des terrains.	du tour. Ce sont

Vraska I'Inapparente	{3}{B}{G}
Planeswalker légendaire : Vraska	M
{+1}: Jusqu'à votre prochain tour, à c	
qu'une créature inflige des blessures Vraska I'Inapparente, détruisez cette	
{-3}: Détruisez un permanent non-terrain cib	ılé.
{-7}: Créez trois jetons de créature 1/1 noire	Assassin avec
« À chaque fois que cette créature inflige de	
combat à un joueur, ce joueur perd la partie	
	5/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





Croissance gigantesque	{G}
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.	ı
Tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Croissance gigantesque	{G}	La vie continue {C	}}
Éphémère	С	· ·	С
Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.		Vous gagnez 4 points de vie. Si une créature est morte ce tour-ci, vous gagnez 8 points de vie à la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Croissance gigantesque	{G}
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

La vie continue	{G}
Éphémère	С
Vous gagnez 4 points de vie. Si une créature est mort tour-ci, vous gagnez 8 points de vie à la place.	e ce
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tir cinglant {	G}		Putréfier {1}{B}{G}
Éphémère	c	L	Éphémère U
Mettez trois marqueurs -1/-1 sur une créature avec le vol ciblée.			Détruisez une cible, artefact ou créature. Ils ne peuvent pas être régénérés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Pioche une carte.)	ez		eue regeneres.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tir cinglant	{G
Éphémère	C
Mettez trois marqueurs -1/-1 sur une créature a ciblée.	avec le vol
	rte : Piochez
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette ca une carte.)	

Putréfier	{1}{B}{G}
Éphémère	U
Détruisez une cible, artefact ou créature. Ils ne pêtre régénérés.	peuvent pas
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Putrefier	{1}{B}{G}		Putréfier	{1}{B}{G}
Éphémère	U		Éphémère	U
Détruisez une cible, artefact ou créature. Ils être régénérés.	ne peuvent pas		Détruisez une cible, artefact ou créatu être régénérés.	re. ils ne peuvent pas
elle regeneres.			elle regeneres.	
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 créa être régénérés.	ature. Ils ne peuvent pas

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

Éphémère U Enchantement U
Détruisez une cible, artefact ou créature. Ils ne peuvent pas Payez 3 points de vie : Mettez un marqueur +1/+1 sur une
être régénérés. créature ciblée.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast
$ Symbole innommable \qquad \qquad \{1\}\{B\}\{B\} \qquad \qquad Trahison de la tombe \qquad \qquad \{5\}\{B\}\{B\}$

Symbole innommable

{1}{B}{B}

Enchantement

U

Payez 3 points de vie : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchantement

À chaque fois qu'une créature que vous ne contrôlez pas meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle, avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle, au début de la prochaine étape de fin. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de force	{2}{G}	Cartouche de force	{2}{G}
Enchantement : aura et cartouche Enchanter : une créature que vous contrôlez Quand le Cartouche de force arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire que la créature enchantée batte contre une créature ciblée qu'un adversa contrôle. (Chacune inflige un nombre de blessures ég sa force à l'autre.) La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétineme	ire gal à	Enchantement : aura et cartouche Enchanter : une créature que vous contr Quand le Cartouche de force arrive sur l bataille, vous pouvez faire que la créatu batte contre une créature ciblée qu contrôle. (Chacune inflige un nombre de sa force à l'autre.) La créature enchantée gagne +1/+1 et a	le champ de re enchantée se 99;un adversaire e blessures égal à
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cartouche de force	{2}{G}
Enchantement : aura et cartouche	С
Enchanter : une créature que vous contrôlez Quand le Cartouche de force arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire que la créature enchantée batte contre une créature ciblée qu'un adversai contrôle. (Chacune inflige un nombre de blessures ég sa force à l'autre.) La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétinement	re al à
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cartouche de force	(3)(6)
Callouche de loice	{2}{G}
Enchantement : aura et cartouche	
Enchanter : une créature que vous contrôlez Quand le Cartouche de force arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire que la créature enchantée batte contre une créature ciblée qu'un adversicontrôle. (Chacune inflige un nombre de blessures é sa force à l'autre.) La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétineme	aire gal à
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Don de paradis	{2}{G}	Épreuve	de force	{2}{G}
Enchantement : aura	С	Enchant	ement	U
Enchanter: terrain Quand le Don de paradis arrive sur le champ de batai vous gagnez 3 points de vie. Le terrain enchanté a « {T}: Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. » Magic the Gathering © Wizards of the Coast	ille,	bataille, Quand u votre co main de	\$.#039;Épreuve de force arrive sur le chai créez un jeton de créature 4/2 verte Bête in cartouche arrive sur le champ de batail ntrôle, renvoyez l'Épreuve de force son propriétaire.	lle sous
Don de paradis	{2}{G}	Épreuve	de force	{2}{G}

Don de paradis	{2}{G}
Enchantement : aura	С
Enchanter: terrain	
Quand le Don de paradis arrive sur le champ de bata	aille,
vous gagnez 3 points de vie.	
Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas	
d'une seule couleur de votre choix. »	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Epreuve de force	{2}{G}
Enchantement	U
Quand I'Épreuve de force arrive sur le char	•
bataille, créez un jeton de créature 4/2 verte Bête	
Quand un cartouche arrive sur le champ de batail	
votre contrôle, renvoyez I'Épreuve de force main de son propriétaire.	dans la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Familier de filigrane	{3}		Déchiqueteur cornu	{2}{G}
Out attended and a second	_		Créature : bête	
Créature-artefact : renard	С			U
Quand le Familier de filigrane arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.			Quand le Déchiqueteur cornu arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire un artefact ciblé.	
Quand le Familier de filigrane meurt, piochez une carte.			Les artefacts que vos adversaires contrôlent arrivent s	sur le
			champ de bataille engagés.	
2/2	2			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature : bête Quand le Déchiqueteur cornu arrive sur le champ		1	
Quand la Déchiqueteur cornu arrive sur la champ	U		Rituel
bataille, vous pouvez détruire un artefact ciblé.	de		En tant que coût su sacrifiez une créatu
Les artefacts que vos adversaires contrôlent arrive champ de bataille engagés.	ent sur le		Piochez deux carte
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2		Magic the Gathering ©

Frappe-crâne

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe-crâne	{1}{B}		Statue imi	{3}
Rituel	С		Artefact	R
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature. Piochez deux cartes.			Les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un artefact pendant leurs étapes de dégagement.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cloaque agressif	{2}{G}{G
Rituel	l
Détruisez un terrain ciblé. Si {B} a ce sort, toutes les créatures gagne fin du tour.	