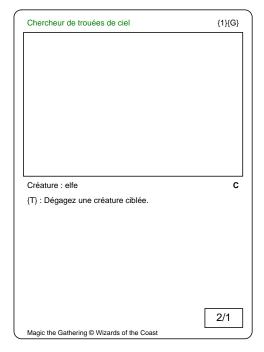
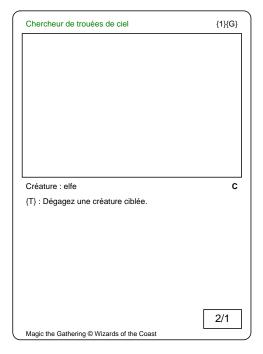
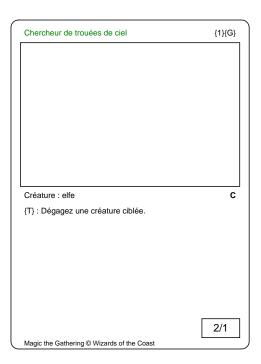
Archer de Sylvépine	{1}{G}	Archer de Sylvépine {1}{G	ł
Créature : elfe et archer	С	Créature : elfe et archer	 ;
Portée (Cette créature peut bloquer les créature vol.) Contact mortel (Le nombre de blessures que cet inflige à une créature, quel qu'il soit, est s pour la détruire.)	tte créature	Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.) Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast]

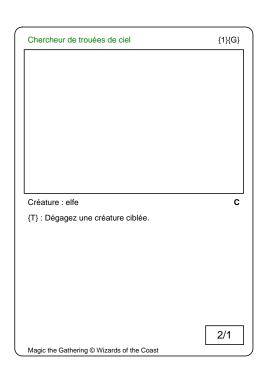
Archer de Sylvépine	{1}{G
Créature : elfe et archer	C
Portée (Cette créature peut bloquer le	es créatures avec le
vol.) Contact mortel (Le nombre de blessu	res que cette créature
inflige à une créature, quel qu' pour la détruire.)	•
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Archer de Sylvépine	{1}{G}
Créature : elfe et archer	C
Portée (Cette créature peut bloquer le	es créatures avec le
Vol.)	
Contact mortel (Le nombre de blessu inflige à une créature, quel qu'i pour la détruire.)	•
, ,	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





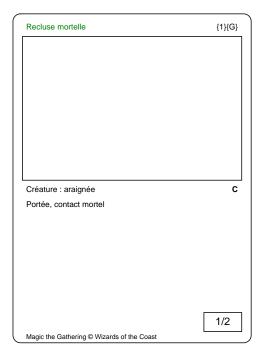




Cobra à dents de sabre	{2}{G}	Cobra à dents de sabre	{2}{G}
Créature : serpent À chaque fois que le Cobra à dents de sabre inflige d	C	Créature : serpent À chaque fois que le Cobra à dents de sabre inflige de	С
blessures à un joueur, ce joueur reçoit un marqueur poison ». Le joueur reçoit un autre marqueur « poiso début de son prochain entretien à moins qu'il y {2} avant cette étape. (Un joueur avec au moins dix	« n » au	A chaque los que le coora a dens de sabre limige de blessures à un joueur, ce joueur reçoit un marqueur « poison ». Le joueur reçoit un autre marqueur « poison début de son prochain entretien à moins qu'il p {2} avant cette étape. (Un joueur avec au moins dix	ı » au
marqueurs « poison » perd la partie.)		marqueurs « poison » perd la partie.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Cobra à dents de sabre	{2}{G}
Créative : compart	
Créature : serpent	С
À chaque fois que le Cobra à dents de sabre inflige blessures à un joueur, ce joueur reçoit un marqueu	
poison ». Le joueur reçoit un autre marqueur « pois	
début de son prochain entretien à moins qu'	
{2} avant cette étape. (Un joueur avec au moins dis	<
marqueurs « poison » perd la partie.)	
Γ	2/2
	212
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature : serpent
C
À chaque fois que le Cobra à dents de sabre inflige des blessures à un joueur, ce joueur reçoit un marqueur « poison ». Le joueur reçoit un autre marqueur « poison ». Le joueur reçoit un autre marqueur « poison » au début de son prochain entretien à moins qu'il paie {2} avant cette étape. (Un joueur avec au moins dix marqueurs « poison » perd la partie.)



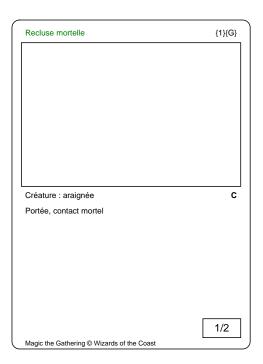
Recluse mortelle

(1){G}

Créature : araignée
Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Recluse mortelle

(1){G}

Créature : araignée C

Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère des marais	{3}{G}		Vipère des marais	{3}{G}
Créature : serpent			Créature : serpent	
A chaque fois que la vipère des marais inflige des	Ū		A chaque fois que la vipère des marais inflige des	ŭ
blessures à un adversaire, celui-ci reçoit 2 marqueurs			blessures à un adversaire, celui-ci reçoit 2 marqueurs	
poison.			poison.	
	1/2			1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vipère des marais	{3}{G}
Créature : serpent	С
A chaque fois que la vipère des marais inflige des	
blessures à un adversaire, celui-ci reçoit 2 marqueu poison.	rs
Γ	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vipère des marais	{3}{G}
Créature : serpent	С
A chaque fois que la vipère des marais in blessures à un adversaire, celui-ci reçoit : poison.	

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







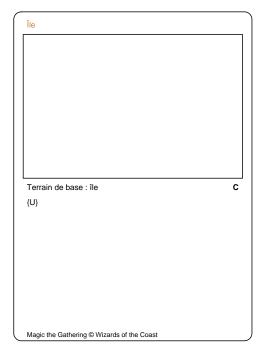
Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

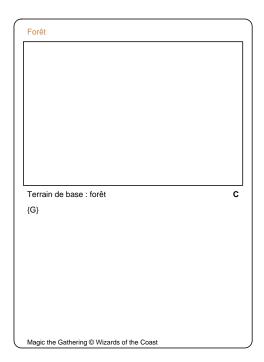






Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	























Arc long viridian	{1}		Arc long viridian	{1}
Artefact : équipement		'	Artefact : équipement	c
La créature équipée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. » Équipement {3} ({3}: Attachez à la créature ciblée que v contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	rous		La créature équipée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. » Équipement {3} ({3}: Attachez à la créature ciblée que vo contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	us
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Arc long viridian	{1}
Artefact : équipement La créature équipée a « {T} : Cette créature inflige	1 1
blessure à n'importe quelle cible. »	
Équipement {3} ({3}: Attachez à la créature ciblée quotrôlez. N'attachez l'équipement qu	
lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	

Arc long viridian	{1}
Artefact : équipement	С
La créature équipée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. » Équipement {3} ({3}: Attachez à la créature ciblée que contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	vous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Don psionique {1	}{U}		Don psionique {1}{	J}
Enchantement : aura	С		Enchantement : aura	С
Enchanter : créature			Enchanter : créature	
La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1			La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1	
blessure à n'importe quelle cible. »			blessure à n'importe quelle cible. »	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Don psionique	{1}{U}
	Enchantement : aura	С
	Enchanter : créature	
	La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige	1
	blessure à n'importe quelle cible. »	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Don psionique	{1}{U}
Enchantement : aura Enchanter : créature La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige : blessure à n'importe quelle cible. »	C

Etude hermétique {1	}{U}	Etude hermétique {1}{U}	
]
Enchantement : aura	С	Enchantement : aura C	_
Enchanter : créature		Enchanter : créature	
La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1		La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1	
blessure à n'importe quelle cible. »		blessure à n'importe quelle cible. »	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
			_

Étude hermétique	{1}{U}
Enchantement : aura	
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige blessure à n'importe quelle cible. »	1
Sicosdic a mayoco, importe que ic obie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Étude hermétique	{1}{U}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige blessure à n'importe quelle cible. »	1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Libéré du réel	{2}{U}
Enchantement : aura	
Enchanter : créature	
{U} : Engagez la créature enchantée.	
{U} : Dégagez la créature enchantée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Libéré du réel	{2}{U}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
{U} : Engagez la créature enchantée.	
{U} : Dégagez la créature enchantée.	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Libéré du réel	{2}{U}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
(U) : Engagez la créature enchantée.	
{U} : Dégagez la créature enchantée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Enchantement : aura

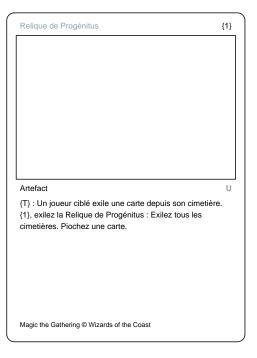
Enchanter : créature
{U} : Engagez la créature enchantée.
{U} : Dégagez la créature enchantée.

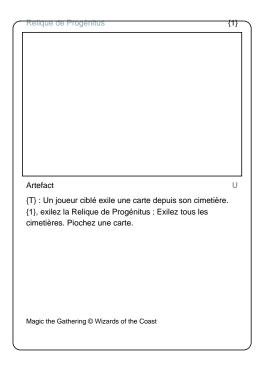
?il d'ophidien	{2}{U}		?il d'ophidien	{2}{U}
Enchantement : aura Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment pourriez jouer un éphémère.) Enchanter : créature À chaque fois que la créature enchantée inflige di blessures à un adversaire, vous pouvez piocher u	es		Enchantement : aura Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où pourriez jouer un éphémère.) Enchanter : créature À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
?il d'ophidien	{2}{U}		?il d'ophidien	{2}{U}

?il d'ophidien {2}	}{U}
Enchantement : aura	
Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vou pourriez jouer un éphémère.)	ıs
Enchanter : créature	
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une cart	to
biessures a un auversaire, vous pouvez piocher une can	ie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

?il d'ophidien	{2}{U}
Enchantement : aura	С
Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où	vous
pourriez jouer un éphémère.) Enchanter : créature	
À chaque fois que la créature enchantée inflige des	
blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une	carte.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Relique de Progénitus	{1}
Artefact	U
T}: Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetièr	e.
(1), exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les	
cimetières. Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	,





Fuite de mana {	1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur r	ie
paie {3}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fuite de mana {1]	{U}		Fuite de mana {1}{L	J}
Éphémère	С		Éphémère	С
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne			Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne	
paie {3}.			paie {3}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fuite de mana	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleu paie {3}.	r ne
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Négation	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Négation	{1}{U}		Négation	{1}{U}
Éphémère	С		Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.			Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Négation	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plax de blindage	{2}{GU}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature Quand le Plax de blindage arrive sur le cha piochez une carte.	mp de bataille,
La créature enchantée ne peut pas être la c de capacités que vos adversaires contrôlen	

Plax de blindage	{2}{GU}	Plax de blindage	{2}{GU}
Enchantement : aura	С	Enchantement : aura	С
Enchanter : créature Quand le Plax de blindage arrive sur le champ de ba piochez une carte. La créature enchantée ne peut pas être la cible de s de capacités que vos adversaires contrôlent.		Enchanter : créature Quand le Plax de blindage arrive sur le chi piochez une carte. La créature enchantée ne peut pas être la de capacités que vos adversaires contrôle	cible de sorts ou
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plax de blindage	{2}{GU}
Enchantement : aura	С
Enchanter: créature	L = 4 = 10 =
Quand le Plax de blindage arrive sur le champ de piochez une carte.	bataille,
La créature enchantée ne peut pas être la cible de	sorts ou
de capacités que vos adversaires contrôlent.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	