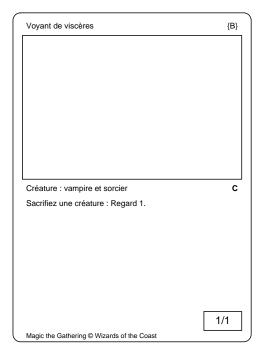


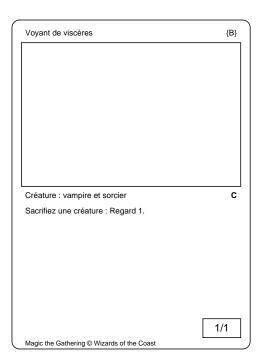
| Vampire du trône de sang                        | {1}{B} |
|---|--------|
|   |        |
|   |        |
|   |        |
|   |        |
|   |        |
|   |        |
|   |        |
|   |        |
|   |        |
| Créature : vampire                              | С      |
| Sacrifiez une créature : Le Vampire du trône de | e sang |
| gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.             |        |
|   |        |
|   |        |
|   |        |
|   |        |
|   |        |
|   |        |
|   | 1/1    |



Voyant de viscères

(B)

Créature : vampire et sorcier
C Sacrifiez une créature : Regard 1.



Voyant de viscères

(B)

Créature : vampire et sorcier
C Sacrifiez une créature : Regard 1.

| Ancêtre de la tribu Sakura                       | {1}{G}    | Ancêtre de la tribu Sakura {1}{G}                            |
|--|-----------|--|
|  |           |  |
|  |           |  |
|  |           |  |
|  |           |  |
|  |           |  |
|  |           |  |
|  |           |  |
|  |           |  |
|  |           |  |
| Créature :                                       | С         | Créature : C   |
| Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherche |           | Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre |
| bibliothèque une carte de terrain de base, mett  |           | bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette      |
| carte sur le champ de bataille engagée, puis m   | leiangez. | carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.       |
|  |           |  |
|  |           |  |
|  |           |  |
|  |           |  |
|  | 1/1       | 1/1  |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast       |           | Magic the Gathering © Wizards of the Coast                   |
|  |           |  |
|  |           |  |

| Ancêtre de la tribu Sakura   | {1}{G}   |
|--|----------|
|  |          |
|  |          |
|  |          |
|  |          |
|  |          |
|  |          |
| Créature :   | С        |
| Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dar  | ns votre |
| bibliothèque une carte de terrain de base, mettez ce carte sur le champ de bataille engagée, puis mélang |          |
|  |          |
|  |          |
| _  |          |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast   | 1/1      |
| wayic the Gathering & wizards Of the Codst   |          |

| Fe                   | ertilide {2}{   | <del>G</del> } |
|----------------------|---|----------------|
| Le<br>m<br>{1<br>cil | réature : élémental  Pertilide arrive sur le champ de bataille avec deux arqueurs +1/+1 sur lui.  Yel, retirez un marqueur +1/+1 du Fertilide : Un joueur blé cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de ase, la met sur le champ de bataille engagée, puis élange. |                |
| Ma                   | 0/C<br>agic the Gathering © Wizards of the Coast  |                |

| Fertilide   | {2}{G}             | Louveteau {G}  | } |
|---|--------------------|--|---|
|   |                    |  |   |
| Créature : élémental  | С                  | Créature : loup C  |   |
| Le Fertilide arrive sur le champ de bataille avec det marqueurs +1/+1 sur lui. {1}(G}, retirez un marqueur +1/+1 du Fertilide : Un j ciblé cherche dans sa bibliothèque une carte de ter base, la met sur le champ de bataille engagée, puis mélange. | joueur<br>rrain de | Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.) |   |
| Magic the Gathering ® Wizards of the Coast  | 0/0                | 1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast   |   |
|   |                    |  |   |

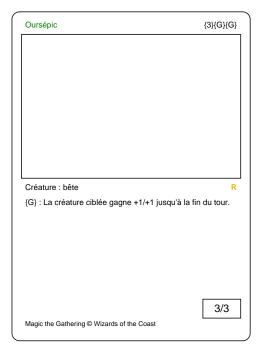
| Fertilide  | {2}{G} |
|--|--------|
|  |        |
|  |        |
|  |        |
|  |        |
|  |        |
|  |        |
|  |        |
| Créature : élémental   | С      |
| Le Fertilide arrive sur le champ de bataille avec de marqueurs +1/+1 sur lui.                          | ux     |
| {1}{G}, retirez un marqueur +1/+1 du Fertilide : Un ciblé cherche dans sa bibliothèque une carte de te | •      |
| base, la met sur le champ de bataille engagée, pui mélange.  |        |
| v  |        |
|  |        |
|  | 0/0    |
| Magic the Cathering @ Wizards of the Coast   |        |

| Louveteau  | {G}             |
|--|-----------------|
|  |                 |
|  |                 |
|  |                 |
|  |                 |
|  |                 |
|  |                 |
|  |                 |
| Créature : loup  | С               |
| Survivance (Quand cette créature meurt,<br>de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la<br>bataille sous le contrôle de son propriétair<br>marqueur +1/+1 sur elle.) | sur le champ de |
|  |                 |
|  |                 |
|  |                 |
|  | 1/1             |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast   |                 |

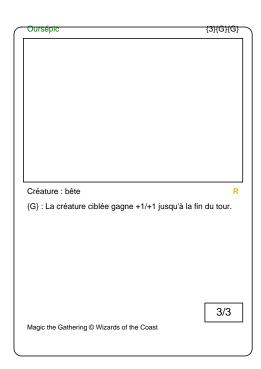
| Louveteau   | {G}    | Melira, proscrite sylvoke {1}{0  | 3} |
|---|--------|--|----|
|   |        |  |    |
| Créature : loup   | С      | Créature légendaire : humain et éclaireur  | R  |
| Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'a de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le ch bataille sous le contrôle de son propriétaire avec u marqueur +1/+1 sur elle.) | amp de | Vous ne pouvez pas gagner de marqueurs « poison ». Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas avoir de marqueurs -1/-1 mis sur elles. Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent l'infection. | 1  |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast  | 1/1    | Magic the Gathering © Wizards of the Coast   | _] |
|   |        |  |    |

| Louveteau  | {G} |
|--|-----|
|  |     |
|  |     |
|  |     |
|  |     |
|  |     |
|  |     |
|  |     |
| Créature : loup  |     |
| Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait p<br>de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ<br>bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un<br>marqueur +1/+1 sur elle.) | oas |
|  |     |
|  |     |
|  |     |
| 1/   | ′1  |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast   |     |

| Melira, proscrite sylvoke   | {1}{G} |
|---|--------|
|   |        |
|   |        |
|   |        |
|   |        |
|   |        |
|   |        |
|   |        |
| Créature légendaire : humain et éclaireur   | R      |
| Vous ne pouvez pas gagner de marqueurs « poison<br>Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas av<br>marqueurs -1/-1 mis sur elles. |        |
| Les créatures que vos adversaires contrôlent perder l'infection.  | nt     |
|   |        |
|   |        |
|   | 2/2    |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast  |        |



| Bonnet-rouge meurtrier   | {2}{BR}{BR}           |
|--|-----------------------|
|  |                       |
|  |                       |
|  |                       |
|  |                       |
|  |                       |
|  |                       |
|  |                       |
|  |                       |
|  |                       |
| Créature : gobelin et assassin                                   | U                     |
| Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive s                         | sur le champ de       |
| bataille, il inflige un nombre de blessures                      | égal à sa force à     |
| n'importe quelle cible.  Persistance (Quand cette créature meurt | . si elle n'avait pas |
| de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la                         | •                     |
| bataille sous le contrôle de son propriétai                      | ire avec un           |
| marqueur -1/-1 sur elle.)  |                       |
|  |                       |
|  |                       |
|  | 2/2                   |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast                       |                       |



| Bonnet-rouge meurtrier  | {2}{BR}{BR}             |
|---|-------------------------|
|   |                         |
|   |                         |
|   |                         |
|   |                         |
|   |                         |
|   |                         |
|   |                         |
|   |                         |
|   |                         |
|   |                         |
| Créature : gobelin et assassin  | U                       |
| Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive                                  | •                       |
| bataille, il inflige un nombre de blessure<br>n'importe quelle cible.   | s egal a sa force a     |
| Persistance (Quand cette créature meu                                   | rt, si elle n'avait pas |
| de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la                                | ·                       |
| bataille sous le contrôle de son propriéta<br>marqueur -1/-1 sur elle.) | aire avec un            |
| marqueur - 1/- 1 Sur elle.)   |                         |
|   |                         |
|   |                         |
|   | 2/2                     |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast                              |                         |

| Bonnet-rouge meurtrier  | {2}{BR}{BR}                                  | Elite de la ferté {1}{GW}   |
|---|--|---|
|   |  |   |
| Créature : gobelin et assassin  | U  | Créature : elfe et éclaireur C  |
| Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive sur le bataille, il inflige un nombre de blessures éga n'importe quelle cible. Persistance (Quand cette créature meurt, si de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le bataille sous le contrôle de son propriétaire a marqueur -1/-1 sur elle.) | al à sa force à elle n'avait pas le champ de | Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.) |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast  | 2/2  | 2/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast  |
|   |  |   |

| Bonnet-rouge meurtrier  | {2}{BR}{BR}      |
|---|------------------|
|   |                  |
|   |                  |
|   |                  |
|   |                  |
|   |                  |
|   |                  |
|   |                  |
|   |                  |
|   |                  |
| Créature : gobelin et assassin  | U                |
| Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive sur l  |                  |
| bataille, il inflige un nombre de blessures ég-<br>n'importe quelle cible.                      | al a sa force a  |
| Persistance (Quand cette créature meurt, si   | elle n'avait pas |
| de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur<br>bataille sous le contrôle de son propriétaire a |                  |
| marqueur -1/-1 sur elle.)   | avec un          |
| ,   |                  |
|   |                  |
|   | 2/2              |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast  |                  |

| Élite de la ferté   | {1}{GW}           |
|---|-------------------|
|   |                   |
|   |                   |
|   |                   |
|   |                   |
|   |                   |
|   |                   |
|   |                   |
| Créature : elfe et éclaireur  | c                 |
| Persistance (Quand cette créature   | •                 |
| de marqueurs -1/-1 sur elle, renvo<br>bataille sous le contrôle de son pr |                   |
| marqueur -1/-1 sur elle.)   | opriotane avec an |
|   |                   |
|   |                   |
|   |                   |
|   | 2/2               |
| Magic the Gathering © Wizards of the Co                                   |                   |

| Élite de la ferté   | {1}{GW}     | Fourbes de cuisine {1}{GW}{GW   |   |
|---|-------------|---|---|
|   |             |   |   |
| Créature : elfe et éclaireur  | С           | Créature : orphe  |   |
| Persistance (Quand cette créature meurt, si<br>de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur<br>bataille sous le contrôle de son propriétaire :<br>marqueur -1/-1 sur elle.) | le champ de | Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.  Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.) |   |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast  | 2/2         | Magic the Gathering © Wizards of the Coast  |   |
| magic are equipming @ Mizardo of the codat  |             | magic are durining a mizurds of the obtain  | , |

| {1}{GW}                        |
|--------------------------------|
|                                |
|                                |
|                                |
|                                |
|                                |
|                                |
|                                |
|                                |
| С                              |
| n'avait pas<br>hamp de<br>: un |
|                                |
|                                |
|                                |
| 2/2                            |
|                                |

|  | {1}{GW}{GW}  |
|--|--|
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| Créatura : amba  | U  |
| Créature : orphe  Quand les Fourbes de cuisine arrive bataille, vous gagnez 2 points de vie Persistance (Quand cette créature r de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoye bataille sous le contrôle de son prop marqueur -1/-1 sur elle.) | ent sur le champ de<br>e.<br>neurt, si elle n'avait pas<br>ez-la sur le champ de |
|  |  |
|  |  |

| Créature : orphe  Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.  Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)  Terrain  R  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}. | Fourbes de cuisine   | {1}{GW}{GW}  | Cimetière des sylves   |   |
|--|--|--|--|---|
| Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.  Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un  Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.  {T} : Ajoutez {B} ou {G}.   |  |  |  |   |
| bataille, vous gagnez 2 points de vie.  Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un  engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.  {T} : Ajoutez {B} ou {G}.  | Créature : orphe   | U  | Terrain  | R |
| 3/2  | bataille, vous gagnez 2 points de vie.<br>Persistance (Quand cette créature me<br>de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-<br>bataille sous le contrôle de son proprié | urt, si elle n'avait pas<br>a sur le champ de<br>taire avec un | engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou un forêt. | е |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Magic the Gathering © Wizards of the Coast   | Magic the Gathering © Wizards of the Coast   |  | Magic the Gathering @ Wizards of the Coast                   |   |

| Fourbes de cuisine   | {1}{GW}{GW} |
|--|-------------|
|  |             |
|  |             |
|  |             |
|  |             |
|  |             |
|  |             |
|  |             |
|  |             |
| Créature : orphe   | U           |
| Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le c<br>bataille, vous gagnez 2 points de vie.       | hamp de     |
| Persistance (Quand cette créature meurt, si el de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le |             |
| bataille sous le contrôle de son propriétaire av   |             |
| marqueur -1/-1 sur elle.)  |             |
|  |             |
|  |             |
|  | 3/2         |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast   |             |

| Cimetière des sylves   |   |
|--|---|
|  |   |
| Terrain R  | _ |
| 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}. |   |
|  |   |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast   |   |

| Cimetière des sylves   | Forêt                                      |
|--|--|
| Terrain R 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  $\{G\}$ .

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

| Forêt                                      |   |
|--|---|
|  |   |
|  |   |
|  |   |
|  |   |
|  |   |
|  |   |
|  |   |
|  |   |
|  |   |
| Terrain de base : forêt                    | С |
| {G}  |   |
|  |   |
|  |   |
|  |   |
|  |   |
|  |   |
|  |   |
|  |   |
|  |   |
| 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)  Magic the Gathering © Wizards of the Coast |   | {B}  Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| magic the Gathering € wizards of the Coast      | , | magic the Gathering   wizards of the Coast      |

| _ |  | _ |
|---|--|---|
| , | Marais                                     |   |
|   |  |   |
|   |  |   |
|   |  |   |
|   |  |   |
|   |  |   |
|   |  |   |
|   |  |   |
|   |  |   |
|   | Terrain de base : marais                   |   |
|   | {B}  |   |
|   |  |   |
|   |  |   |
|   |  |   |
|   |  |   |
|   |  |   |
|   |  |   |
|   | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | , |

| Marais                   |   |
|--------------------------|---|
|                          |   |
|                          |   |
|                          |   |
|                          |   |
|                          |   |
|                          |   |
| Terrain de base : marais | С |
| {B}                      |   |
|                          |   |
|                          |   |
|                          |   |
|                          |   |
|                          |   |
|                          |   |

| Survivance du mal  | {B}                                       | S             | Survivance du mal  | {B}  |
|--|---|---------------|--|--|
| Éphémère Une créature ciblée acquiert la survivance jusqu'à tour. (Quand elle meurt, si elle n'avait pas de mar +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de batail contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1 elle.) | C<br>à la fin du<br>rqueur<br>lle sous le | É U U t + c c | Éphémère  Jne créature ciblée acquiert la surviva our. (Quand elle meurt, si elle n'avait +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le chan contrôle de son propriétaire avec un melle.) | C<br>ance jusqu'à la fin du<br>pas de marqueur<br>np de bataille sous le |
| Magic the Gathering ® Wizards of the Coast   |   | М             | Magic the Gathering © Wizards of the Coast   |  |
|  |   |               |  |  |
| Survivance du mal  | (B)                                       | S             | Survivance du mal  | (B)  |

Éphémère

elle.)

Une créature ciblée acquiert la survivance jusqu'à la fin du tour. (Quand elle meurt, si elle n'avait pas de marqueur +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

| Fécondité  | {2}{G}   | F  | Fécondité   | {2}{G} |
|--|----------|----|---|--------|
|  |          |    |   |        |
|  |          |    |   |        |
|  |          |    |   |        |
|  |          |    |   |        |
|  |          |    |   |        |
|  |          |    |   |        |
|  |          |    |   |        |
|  |          |    |   |        |
|  |          |    |   |        |
| Enchantement                                       | U        | E  | Enchantement  | U      |
| À chaque fois qu'une créature meurt, le contrôleur | de cette | À  | A chaque fois qu'une créature meurt, le contrôleur de | cette  |
| créature peut piocher une carte.                   |          | CI | réature peut piocher une carte.                       |        |
|  |          |    |   |        |
|  |          |    |   |        |
|  |          |    |   |        |
|  |          |    |   |        |
|  |          |    |   |        |
|  |          |    |   |        |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast         |          |    | lagic the Gathering © Wizards of the Coast            |        |
| wayte the Gathering @ Wizards of the Coast         |          |    | nagic the Gathering @ Wizards of the Coast            |        |
|  |          |    |   |        |
|  |          |    |   |        |
|  |          |    |   |        |
|  |          |    |   |        |

| Fécondité   | {2}{G}   |
|---|----------|
|   |          |
|   |          |
|   |          |
|   |          |
|   |          |
|   |          |
|   |          |
| Enchantement  | U        |
| À chaque fois qu'une créature meurt, le contrôleur créature peut piocher une carte. | de cette |
|   |          |
|   |          |
|   |          |
|   |          |
|   |          |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast  |          |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast  |          |

| -  |          |
|--|----------|
| Fécondité  | {2}{G}   |
|  |          |
|  |          |
|  |          |
|  |          |
|  |          |
|  |          |
|  |          |
| Enchantement   | U        |
| À chaque fois qu'une créature meurt, le contrôleur c<br>créature peut piocher une carte. | le cette |
|  |          |
|  |          |
|  |          |
|  |          |
|  |          |
|  |          |
|  |          |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast   |          |

