

Démon d'offresang	{3}{B}{B}
Créature : démon	R
Vol	
Au début de votre entretien, le joueur ciblé pioch	e une
carte et perd 1 point de vie.	
	5/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Grand prêtre de Skirsdag	{1}{B}	Grand prêtre de Skirsdag {1}	[B}
Créature : humain et clerc	R	Créature : humain et clerc	R
Morbidité ? {T}, engagez deux créatures dégag vous contrôlez : Créez un jeton de créature 5/£ Démon avec le vol. N'activez que si une créatu ce tour-ci.	noire	Morbidité ? {T}, engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 5/5 noire Démon avec le vol. N'activez que si une créature est mort ce tour-ci.	te
	1/2	1/2	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Grand prêtre de Skirsdag	{1}{B}
Créature : humain et clerc	R
Morbidité ? {T}, engagez deux créatures dégagée vous contrôlez : Créez un jeton de créature 5/5 no Démon avec le vol. N'activez que si une créature ce tour-ci.	oire
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/2

Grand prêtre de Skirsdag	{1}{B}
Crana preme de Cranedag	(.)(2)
Créature : humain et clerc	R
Morbidité ? {T}, engagez deux créatures	
vous contrôlez : Créez un jeton de créat	
Démon avec le vol. N'activez que si une ce tour-ci.	creature est morte
	1/2

Rats typhoïdiens	{B}	Rats typhoïdiens {E	3}
			٦
Créature : rat	С	Créature : rat	С
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette crée inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour détruire.)		Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)	•
1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/1	1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
			_

Rats typhoïdiens	{B}
rats typrioidieris	{D)
Créature : rat	C
Contact mortel (Le nombre de blessu inflige à une créature, quel qu'il soit, détruire.)	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rats typhoïdiens	{B}
Créature : rat	С
Contact mortel (Le nombre de blessures inflige à une créature, quel qu'il soit, est détruire.)	
	1/1

Seigneur démon de Cendregueule {2}	{B}{B}	Âme des moissons	{4}{G}{G}
Créature : démon	R	Créature : élémental	R
Vol Quand le Seigneur démon de Cendregueule arrive su champ de bataille, exilez-le à moins que vous ne sacr une autre créature. Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avai de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le cham bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)	ifiiez t pas	Piétinement À chaque fois qu'une autre créatur champ de bataille sous votre contr une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/4	Magic the Gathering © Wizards of the Co	6/6

Seigneur démon de Cendregueule	{2}{B}{B}
Créature : démon	R
Vol	
Quand le Seigneur démon de Cendregueule arr	ive sur le
champ de bataille, exilez-le à moins que vous ne	e sacrifiiez
une autre créature.	
Survivance (Quand cette créature meurt, si elle	
de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le bataille sous le contrôle de son propriétaire avec	•
marqueur +1/+1 sur elle.)	, un
	5/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Âme des moissons	{4}{G}{G}
Créature : élémental	R
Piétinement À chaque fois qu'une autre créature no champ de bataille sous votre contrôle, une carte.	•
	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0,0

Geist étrangleracine	{G}{G}	Geist étrangleracine	{G}{G}
Créature : esprit	U	Créature : esprit	U
Célérité Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avi de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le char bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)		Célérité Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'ava de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le cham bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)	
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	2/1	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	2/1

,	
Geist étrangleracine	{G}{G}
Créature : esprit	U
Célérité	
Survivance (Quand cette créature meurt, si elle de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le	
bataille sous le contrôle de son propriétaire av	
marqueur +1/+1 sur elle.)	
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	2/1

Geist étrangleracine	{G}{G}
Créature : esprit	U
Célérité	t ai alla miarrait maa
Survivance (Quand cette créature meur de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-l	•
bataille sous le contrôle de son propriéta	aire avec un
marqueur +1/+1 sur elle.)	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Limon prédateur	{G}{G}{G}
Créature : limon	R
Indestructible (Les blessures et les	effets qui disent «
détruisez » ne le détruisent pas.)	
À chaque fois que cette créature at marqueur +1/+1 sur elle.	ttaque, mettez un
À chaque fois qu'une créature bles	sée par cette créature ce
tour-ci meurt, mettez un marqueur	+1/+1 sur cette créature.
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

Limon prédateur	{G}{G}{G}
Créature : limon	R
Indestructible (Les blessures et le	s effets qui disent «
détruisez » ne le détruisent pas.)	
À chaque fois que cette créature a marqueur +1/+1 sur elle.	attaque, mettez un
À chaque fois qu'une créature bles	ssée par cette créature ce
tour-ci meurt, mettez un marqueur	+1/+1 sur cette créature.
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Co	past

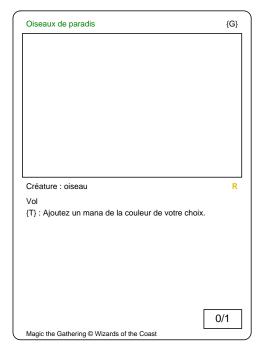
Limon prédateur	(G)(G)(G)
Créature : limon	R
Indestructible (Les blessures et les effets qui dise détruisez » ne le détruisent pas.)	nt «
À chaque fois que cette créature attaque, mettez marqueur +1/+1 sur elle.	un
À chaque fois qu'une créature blessée par cette d	
tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur cette	e creature.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1
mago do cadoming o medido di tilo obdat	

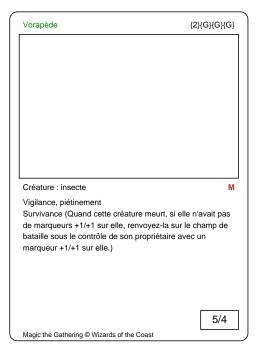
Limon prédateur	{G}{G}{G}
Créature : limon	R
Indestructible (Les blessures et les effets qui dise détruisez » ne le détruisent pas.) À chaque fois que cette créature attaque, mettez marqueur +1/+1 sur elle. À chaque fois qu'une créature blessée par cette de tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur cette	un créature ce
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

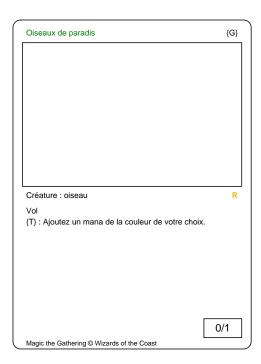
Louveteau	{G}	Louveteau	{G}
Créature : loup	С	Créature : loup	С
Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le c bataille sous le contrôle de son propriétaire avec marqueur +1/+1 sur elle.)	hamp de	Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'av de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le cha bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)	amp de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

ĺ.	Louveteau	{G}
	Créature : loup	С
	Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'ava de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le char bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)	
		1/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Louveteau	{G}
Créature : loup	С
Survivance (Quand cette créature r de marqueurs +1/+1 sur elle, renvo	
bataille sous le contrôle de son pro marqueur +1/+1 sur elle.)	•







Vorapède	{2}{G}{G}{G}
Créature : insecte	М
Vigilance, piétinement	
*	eature meurt, si elle n'avait pas , renvoyez-la sur le champ de
bataille sous le contrôle de s marqueur +1/+1 sur elle.)	son propriétaire avec un
marqueur 1777 our elle.	
	5/4
Magic the Gathering © Wizards of	

Vorapède {	{2}{G}{G}{G}		Zénith de Noirsoleil	$\{X\}\{B\}\{B\}$
Créature : insecte	М		Rituel	R
Vigilance, piétinement Survivance (Quand cette créature meurt, si elle de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le bataille sous le contrôle de son propriétaire avec marqueur +1/+1 sur elle.)	champ de		Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mé Zénith de Noirsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.	ilangez le
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Zénith de Noirsoleil	{X}{B}{B}
Rituel	R
Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaq	ue créature. Mélangez le
Zénith de Noirsoleil dans la biblioth propriétaire.	èque de son
proprietaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

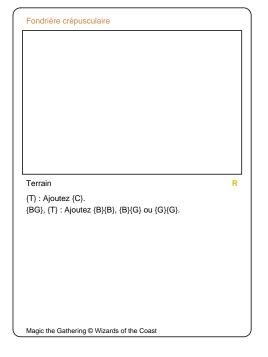
Zénith de Noirsoleil	{X}{B}{B}
Rituel	R
Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature Zénith de Noirsoleil dans la bibliothèque de so propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

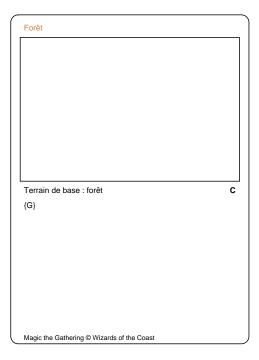
Zénith de Noirsoleil {X}	{B}{B}	Cimetière des sylves
Rituel Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélar Zénith de Noirsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.	R	Terrain Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt. {T}: Ajoutez {B} ou {G}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Cimetière des sylves		Cimetière des sylves
Terrain Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataill engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou forêt. (T): Ajoutez {B} ou {G}.		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}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

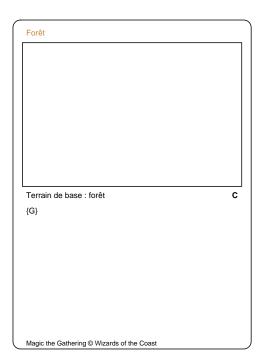
Cimetière des sylves		Fondrière crépusculaire
Terrain R		Terrain R
Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt. {T}: Ajoutez {B} ou {G}.		{T}: Ajoutez {C}. {BG}, {T}: Ajoutez {B}{B}, {B}{G} ou {G}{G}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Fondrière crépusculaire		Fondrière crépusculaire

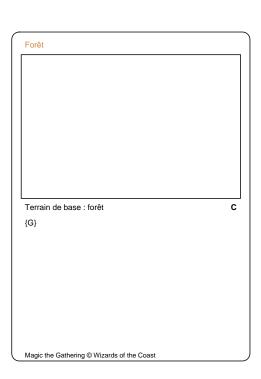
Fondrière crépusculaire	
Terrain	R
{T} : Ajoutez {C}.	
{BG}, {T} : Ajoutez {B}{B}, {B}{G} ou {G}{G}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fondrière crépusculaire	Ì
Terrain	R
{T} : Ajoutez {C}.	
{BG}, {T}: Ajoutez {B}{B}, {B}{G} ou {G}{G}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

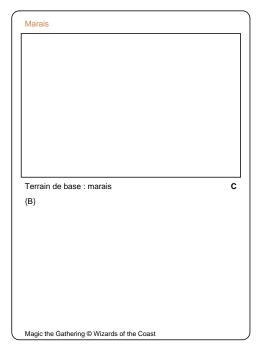


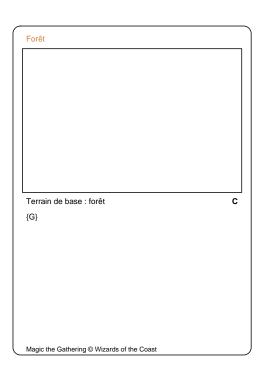






Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





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		Tombeau luxuriant

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

Tombeau luxuriant	
Terrain : marais et forêt	R
Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ	de
bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.)
ance pas, in anne car to smarrip as ballaine origage.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tombeau luxuriant		Tombeau luxuriant
Terrain : marais et forêt Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.		Terrain : marais et forêt Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Tombeau luxuriant		Résidus d'égout {4}{G}
Terrain : marais et forêt Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.		Enchantement À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur « boue » sur les Résidus d'égout, puis mettez sur le champ de bataille un jeton de créature verte Limon avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de marqueurs « boue » sur les Résidus d'égout ».
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résidus d'égout	{4}{G}
Enchantement	R
À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous ce	ontrôlez
meurt, mettez un marqueur « boue » sur les Résidu d'égout, puis mettez sur le champ de bataille un jeto	
créature verte Limon avec « La force et l'endurance	
cette créature sont chacune égales au nombre de	
marqueurs « boue » sur les Résidus d'égout ».	
Maria II. Out a face OW and a face of the Owner	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	