Diablotin de Daguedrome	{1}{B}
Créature : diablotin	С
Vol	
Lien de vie (Les blessures infligées par cette	e créature vous
font aussi gagner autant de points de vie.)	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature : humain et sorcier	R
Ordatare : Harriain of Soloier	
Quand la Disciple de Bolas arrive sur le champ de bata	
Quand la Disciple de Bolas arrive sur le champ de bata sacrifiez une autre créature. Vous gagnez X points de v	/ie
Quand la Disciple de Bolas arrive sur le champ de bata	/ie
Quand la Disciple de Bolas arrive sur le champ de bata sacrifiez une autre créature. Vous gagnez X points de v	/ie
Quand la Disciple de Bolas arrive sur le champ de bata sacrifiez une autre créature. Vous gagnez X points de v	/ie
Quand la Disciple de Bolas arrive sur le champ de bata sacrifiez une autre créature. Vous gagnez X points de v	/ie
Quand la Disciple de Bolas arrive sur le champ de bata sacrifiez une autre créature. Vous gagnez X points de v et vous piochez X cartes, X étant la force de cette créa	vie ture.
Quand la Disciple de Bolas arrive sur le champ de bata sacrifiez une autre créature. Vous gagnez X points de v et vous piochez X cartes, X étant la force de cette créa	/ie

Diablotin de Daguedrome	{1}{B}
Créature : diablotin	С
Vol	
Lien de vie (Les blessures infligées par ce font aussi gagner autant de points de vie.)	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Faucon de nuit vampire	{1}{B}{B}
Créature : vampire et shamane	U
Vol	
Contact mortel (Le nombre de blessui inflige à une créature, quel qu'i	
pour la détruire.)	
Lien de vie (Les blessures infligées pa font aussi gagner autant de points de	
	2/3
	2/3

Faucon de nuit vampire {1	}{B}{B}		Faucon de nuit vampire	{1}{B}{B}
Créature : vampire et shamane	U		Créature : vampire et shamane	U
Vol			Vol	
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette cre	éature		Contact mortel (Le nombre de blessures	que cette créature
inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisa	ant		inflige à une créature, quel qu'il se	oit, est suffisant
pour la détruire.)			pour la détruire.)	, .
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature font aussi gagner autant de points de vie.)	vous		Lien de vie (Les blessures infligées par font aussi gagner autant de points de vie	
ioni aussi gagner autam de points de vie.)			Torit aussi gagner autant de points de vie	s.)
	2/3			2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Faucon de nuit vampire	{1}{B}{B}
Créature : vampire et shamane	U
Vol	
Contact mortel (Le nombre de blessures que c	
inflige à une créature, quel qu'il soit, est pour la détruire.)	suffisant
Lien de vie (Les blessures infligées par cette c	réature vous
font aussi gagner autant de points de vie.)	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

C?ur d'argent wolfir	{3}{G}{G}
Créature : loup et guerrier	R
Association d'âmes (Vous pouv créature à une autre créature dissocié d'elles arrive sur le champ de b associées tant que vous les contrôlez Tant que le C?ur d'argent wolfi	ée quand l'une pataille. Elles restent toutes les deux.) r est associé à une
autre créature, chacune de ces créatu	
autre créature, chacune de ces créatu	

Élan fouleur d'aube	{1}{G}		Élan fouleur d'aube	{1}{G}
Créature : élan			Créature : élan	
{G}, sacrifiez I'Élan fouleur d'aube :			{G}, sacrifiez I'Élan fouleur d'aube : Ch	_
dans votre bibliothèque une carte de terrain de ba			dans votre bibliothèque une carte de terrain de base	
mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis	mélangez.		mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis me	langez.
	2/2			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		)		

Créature : élan C
G), sacrifiez I'Élan fouleur d'aube : Cherchez lans votre bibliothèque une carte de terrain de base, nettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.
2/2 Aggic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du druide	{3}{G}
Créature : ours	U
Association d'âmes (Vous pouvez associer ce créature à une autre créature dissociée quand l d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles re associées tant que vous les contrôlez toutes les deu Tant que le Familier du druide est associé à une aut créature, chacune de ces créatures gagne +2/+2.	39;une estent x.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

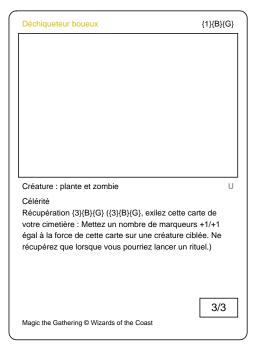
Goliath de Mortepont	{2}{G}{G}	Mageforce indéfectible	{2}{G}
Créature : insecte	R	Créature : humain et shamane	С
Récupération {4}{G}{G} ({4}{G}, exilez cette votre cimetière : Mettez un nombre de marquet	urs +1/+1	Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'	;une
égal à la force de cette carte sur une créature or récupérez que lorsque vous pourriez lancer un		d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles rest associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.	
		Tant que la Mageforce indéfectible est associée à une autre créature, chacune de ces créatures gagne +1/+1	
		_	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/5	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2
wayte the Gathering & wizalds of the Coast		iviagio une Gautening & vvizardo di tile Coast	

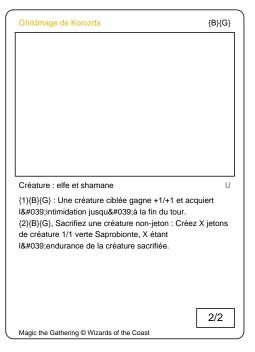
Mageforce indéfectible	{2}{G}	Scarabée servile	{1}{G}
Créature : humain et shamane	С	Créature : insecte	С
Association d'âmes (Vous pouvez associer créature à une autre créature dissociée quand l&#d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles associées tant que vous les contrôlez toutes les de Tant que la Mageforce indéfectible est associée à autre créature, chacune de ces créatures gagne +	039;une restent eux.) une	Récupération {5}{G} ({5}{G}, exi cimetière : Mettez un nombre de force de cette carte sur une créa que lorsque vous pourriez lance	e marqueurs +1/+1 égal à la ature ciblée. Ne récupérez
[	2/2		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			2/2
		Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

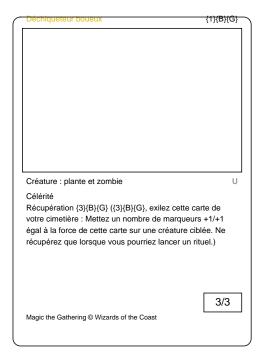
Scarabée servile	{1}{G}		Scarabée servile	{1}{G}
Onfotono di consta	С		Orásticos disposits	
Créature : insecte			Créature : insecte	_
Récupération {5}{G} ({5}{G}, exilez cette carte de cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/-			Récupération {5}{G} ({5}{G}, exilez cette carte de vo cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 é	
force de cette carte sur une créature ciblée. Ne r			force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récu	-
que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)			que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	
			_	
	2/2			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Scarabée servile	{1}{G}
Créature : insecte	С
Récupération {5}{G} ({5}{G}), exilez cett cimetière : Mettez un nombre de marqi force de cette carte sur une créature ci que lorsque vous pourriez lancer un rit	ueurs +1/+1 égal à la blée. Ne récupérez
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Traqueur d'Ulvenwald	{G}
Créature : humain et shamane	R
{1}{G}, {T}: Une créature ciblée que vous co contre une autre créature ciblée.	ontrôlez se bat
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Ghildmage de Korozda

Créature : elfe et shamane
U
{1}{B}{G} : Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert l'intimidation jusqu'à la fin du tour.
{2}{B}{G}, Sacrifiez une créature non-jeton : Créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte, X étant l'endurance de la créature sacrifiée.

Ghildmage de Korozda	$\{B\}\{G\}$		R	Rampetête	{BG}
Créature : elfe et shamane	U			Créature : plante et zombie	U
{1]{B}{G}: Une créature ciblée gagne +1/+1 et acqu l'intimidation jusqu'à la fin du tour. {2}{B}{G}, Sacrifiez une créature non-jeton : Créez X de créature 1/1 verte Saprobionte, X étant l'endurance de la créature sacrifiée.			N c	Récupération (0) ((0), exilez cette carte de votre cim Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la for vette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez qu prsque vous pourriez lancer un rituel.)	ce de
	2/2				1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	(M	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rampetête	{BG}	Cimetière
Créature : plante et zombie	U	 Terrain
Récupération {0} {{0}, exilez cette carte de v Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal cette carte sur une créature ciblée. Ne récup lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	à la force de	Le Cimet engagé à forêt. {T} : Ajou
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1	Magic the

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}.	
{1}. Ajoulez (b) ou {G}.	

Étendues sauvages en évolution		Étendues sauvages en évolution
Terrain C {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.		Terrain  (T), sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Étendues sauvages en évolution		Étendues sauvages en évolution
Terrain C {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.		Terrain C  (T), sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	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	







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 Garrening @ Wizurds or die Godst

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)	{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Porte de la guilde de Golgari	
Terrain : porte	С
Ce terrain arrive engagé. {T}: Ajoutez {B} ou {G}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Porte de la guilde de Golgari		Sinistre forêt sauvage
Terrain : porte C		Terrain R
Ce terrain arrive engagé. {T}: Ajoutez {B} ou {G}.		{T}: Ajoutez {C}. {2}{B}{G}, {T}, sacrifiez une créature : Piochez une carte.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari	
	1
Terrain : porte C	_
Ce terrain arrive engagé.	
{T}: Ajoutez {B} ou {G}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fatale glissade	{B}
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.  Morbidité ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu' fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-	àla
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

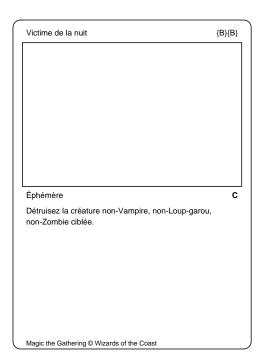
Fatale glissade {	B}	Fatale glissade {E	3}
<u> </u>	_	<u> </u>	╝
Éphémère  Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.  Morbidité ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.	c	Éphémère  Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.  Morbidité ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.	С
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	<del></del>		

Fatale glissade	{B}
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.	
Morbidité ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à l fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.	
Magic the Cathering @ Wijnerde of the Cocat	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Prix ultime	{1}{B}
Éphémère	U
Détruisez une créature monochrome ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Victime de la nuit	{B}{B}
Éphémère	С
Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou, non-Zombie ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme de Golgari	{B}{G}
Éphémère	U
Choisissez I'un ?	
? Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à	la fin du
tour.	
? Détruisez un enchantement ciblé.	
? Régénérez chaque créature que vous contrôlez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Charme de Golgari	{B}{G}
Éphémère	U
Choisissez I'un ? ? Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à tour. ? Détruisez un enchantement ciblé.	la fin du
? Régénérez chaque créature que vous contrôlez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Geist étrangleracine	{G}{G}	Geist étrangleracine	{G}{G}
Créature : esprit	U	Créature : esprit	U
Célérité Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, sur le champ de bataille sous le contrôle de son avec un marqueur +1/+1 sur elle.)		Célérité Survivance (Quand cette créature me n'avait pas de marqueurs +1/+ sur le champ de bataille sous le contra avec un marqueur +1/+1 sur elle.)	1 sur elle, renvoyez-la
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	
	n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renv	-
	sur le champ de bataille sous le contrôle de son proj avec un marqueur +1/+1 sur elle.)	orietaire
	avec un marqueur +1/+1 sur elle.)	
	Г	2/1
		Z/ I
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Geist étrangleracine	{G}{G}
Créature : esprit	U
Célérité	
Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n' avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, re	envoyez-la
sur le champ de bataille sous le contrôle de son avec un marqueur +1/+1 sur elle.)	propriétaire
avec un marqueur +1/+1 sur eile.)	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Thragcorne	{4}{G}		Contrainte	{B}
Créature : bête	R		Rituel	С
Quand le Thragcorne arrive sur le champ de batail	le, vous		Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez un	
gagnez 5 points de vie.			carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de	
Quand le Thragcorne quitte le champ de bataille, c jeton de créature 3/3 verte Bête.	reez un		cette carte.	
,				
	5/3			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Contrainte	{B}
00	(0)
Rituel	С
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez u	une
carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse d	de
cette carte.	
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}		Quartier fantôme
Rituel Détruisez un permanent non-créature ciblé.	U		Terrain U  {T}: Ajoutez {C}.  {T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.
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	

Quartier fantôme
Terrain U
{T}: Ajoutez {C}. {T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance abjecte	{B}	Renaissance abjecte {	[B}
Éphémère	С	Éphémère	С
Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière.		Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière.	
Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.		Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Renaissance abjecte	{B}
Éphémère	
	-
Exilez une carte de créature ciblée d'un cil Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.	metiere.
Greez un jeton de creature 2/2 noire zonible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	