

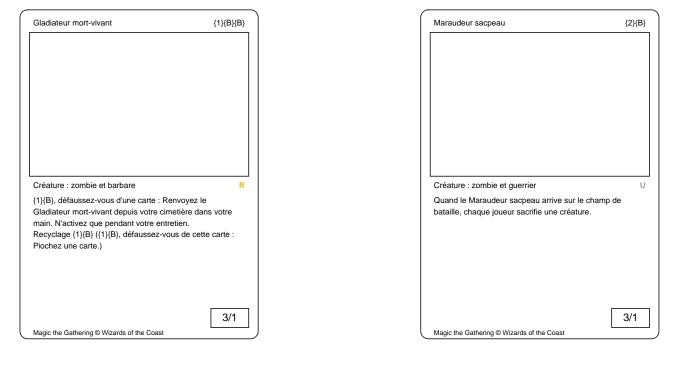
Ecorcheur de peau	{2}{B}{B}
Créature : phyrexian et zombie	U
Quand l'Écorcheur de peau arrive sur le ch mettez trois marqueurs -1/-1 sur une créatu	
·	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Exarque fossoyeur	{2}{B}{B}
Créature : phyrexian et clerc	U
Quand l'Exarque fossoyeur arrive sur choisissez l'un?	r le champ de bataille,
? Renvoyez une carte de créature cit dans votre main.	olé de votre cimetière
? Un adversaire ciblé révèle sa main,	, vous y choisissez une
carte non-créature. Ce joueur se défa	ausse de cette carte.
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
wayic the Gathering & Wizalus of the Coast	•

Faucheur des quartiers pauvres	{3}{B}
Créature : horreur	U
Quand le Faucheur des quartiers pauvres arriv champ de bataille, chaque joueur sacrifie une	
	4/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Excelation de bang	رحارحا
Créature : vampire et esprit	R
Cette créature ne peut pas bloquer. Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins. Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte su	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1

Færie macabre	{1}{B}{B}
Créature : peuple fée et gredin	c
Vol	
Défaussez-vous de la Færie mac cartes ciblées dans des cimetière	
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the C	2/2



Hurlegueule	{4}{B}
Onfortuna e filóno antal	
Créature : élémental	U
Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée exc des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.	
Quand le Hurlequeule arrive sur le champ de batai	
détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée	
Évocation {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour	
d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quan arrive sur le champ de bataille.)	d II
arrive sur le champ de bataine.	
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

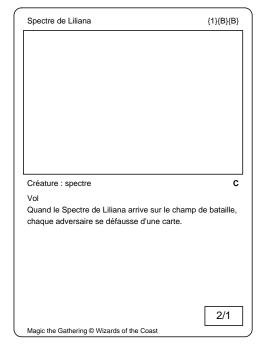
Muse née des tombes

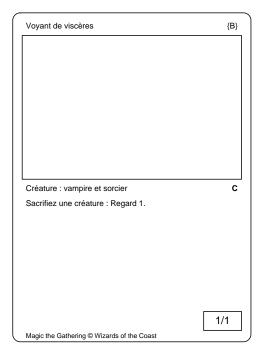
Créature : zombie et esprit

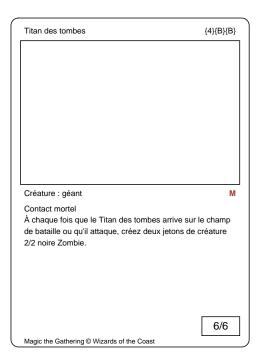
Au début de votre entretien, vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de zombies que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



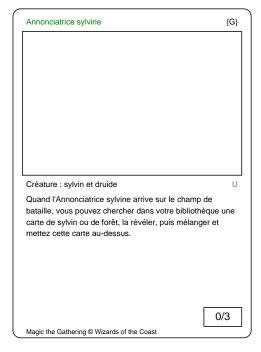


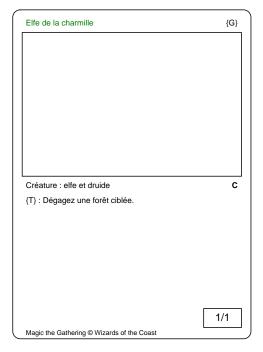


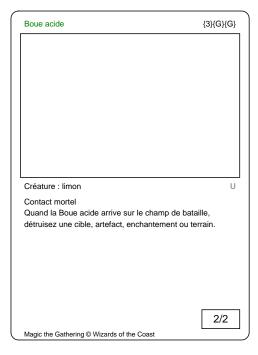
Ancêtre de la tribu Sakura

Créature : Snake Shaman

C Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.







Elfe des bois

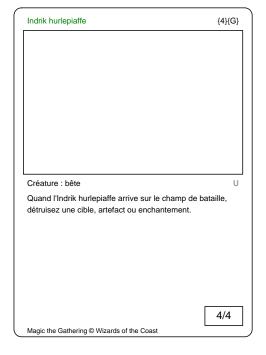
Créature : elfe et éclaireur

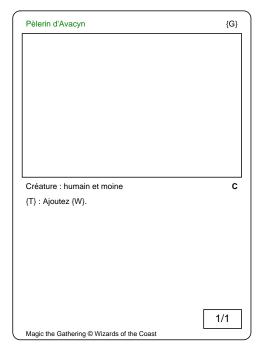
C Quand l'Elfe des bois arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

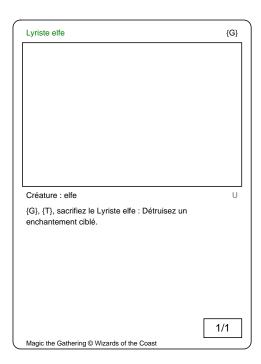
Elfe des horizons lointains	{2}{G}		Empathe farouche	{2}{G}
Créature : elfe et druide	С		Créature : elfe	С
Quand l'Elfe des horizons lointains arrive sur le			Quand cette créature arrive, vous pouvez cherch	
bataille, vous pouvez chercher dans vore biblic carte de terrain de base, la mettre sur le cham			votre bibliothèque une carte de créature ayant u de mana supérieure ou égale à 6, la révéler, la r	
engagée, puis mélanger.	p de Dataille		votre main, puis mélanger.	nettie dans
	1/1			1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Elfes de l'ombre profonde	{G}
	Créature : elfe et druide	С
	$\{T\}$: Ajoutez $\{B\}.$ Les Elfes de l'ombre profonde vous infligent 1 blessure.	
	1	/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Guidevoie satyre	{1}{G}
Créature : satyre	С
Quand le Guidevoie satyre arrive sur le ch révélez les quatre cartes du dessus de voi Vous pouvez mettre une carte de terrain p votre main. Mettez le reste dans votre cim	tre bibliothèque. parmi elles dans
	1/1







Ranger sylvestre

Créature : elfe et éclaireur et ranger
Quand le Ranger sylvestre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Créature : elfe et shamane R Créature : humain et shamane	U
(G), {T), défaussez-vous d'une carte de créature : Quand le Témoin éternel arrive sur le champ d	_
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, vous pouvez renvoyer une carte de créature,	
révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. cimetière dans votre main.	
2/2	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

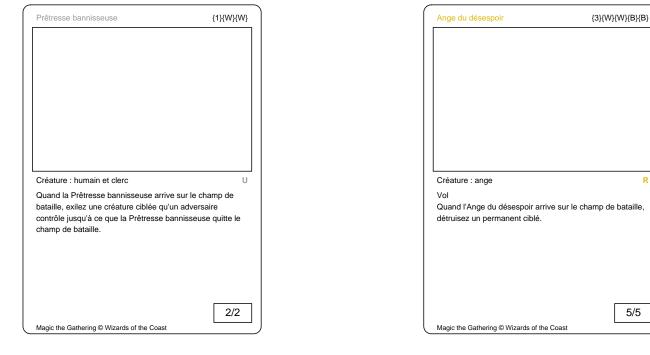
,	Shamane viridiane	{2}{G}
	Créature : elfe et shamane	U
	Quand la Shamane viridiane arrive sur le champ de bataille, détruisez l'artefact ciblé.	
		2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Térastodon	{6}{G}{G}
Créature : éléphant	R
Quand le Térastodon arrive su pouvez détruire jusqu'à trois pe ciblés. Pour chaque permanen cette manière, son contrôleur o verte Éléphant.	ermanents non-créature t mis dans un cimetière de
	9/9
Magic the Gathering © Wizards of the	

Terrocorne krosian	{5}{G}{G}	Chasseur de fielleux {1}{W}{W}
Créature : sanglier et bête	С	Créature : humain et clerc U
Recyclage {2}{G} ({2}{G}), défaussez-vous de Piochez une carte.) Quand vous recyclez le Terrocorne krosian, venercher dans votre bibliothèque une carte de base, la révéler, la mettre dans votre main, profesites ceci avant de piocher.)	vous pouvez e terrain de	Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée. Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	6/5	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe	{1}{G}
Créature : elfe et shamane	
Quand la Visionnaire elfe arrive sur le opiochez une carte.	champ de bataille,
	1/1

Cheval de volutes	{2}{W}
Créature : élémental	
Vol	С
Quand le Cheval de volutes arrive sur le c détruisez un enchantement ciblé.	hamp de bataille,
Évocation {W}	



Titan solaire	{4}{W}{W}
Créature : géant	М
Vigilance	
À chaque fois que le Titan solaire	
bataille ou qu'il attaque, vous por champ de bataille depuis votre c	
permanent ciblée avec une valeu	
égale à 3.	
	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the 0	Coast

Bandemage qasali $\{G\}\{W\}$ Créature : chat et sorcier Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.) {1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez une cible, artefact ou enchantement. 2/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

5/5

Collecteur de péchés	{1}{W}{B}
Créature : humain et clerc	U
Quand le Collecteur de péchés arrive sur le cha	•
bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Ch	
une carte d'éphémère ou de rituel et exilez cett	e carte.
	2/1

Enterré vivant	{2}{B
Rituel	U
Cherchez dans votre bibliothèque j	
créature, mettez-les dans votre cir	netière, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

_	Chuchotements nocturnes	{1}{B}
	Rituel	С
	Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de	vie.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

- 11 41	(2)(D)
Lire dans les os	{2}{B}
Rituel	С
Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 de vie. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe qu nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)	cartes uel
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sacres de déterrement	{4}{B}	Harmonisation	{2}{G}{G}
Rituel	U	Rituel	U
Renvoyez une carte de créature ciblée sur		Piochez trois cartes.	0
bataille depuis votre cimetière.	ie champ de	Flocified trois cartes.	
Flashback {3}{W} (Vous pouvez lancer cett			
votre cimetière pour son coût de flashback. ensuite.)	. Exilez-la		
ensuite.			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Communion avec les dieux	{1}{G
Rituel	(
Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèc	que.
Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothère Vous pouvez mettre une carte de créature ou d'enchantement parmi elles dans votre main. Mettez reste dans votre cimetière.	
Vous pouvez mettre une carte de créature ou d'enchantement parmi elles dans votre main. Mettez	
Vous pouvez mettre une carte de créature ou d'enchantement parmi elles dans votre main. Mettez	
Vous pouvez mettre une carte de créature ou d'enchantement parmi elles dans votre main. Mettez	

Vie du terreau	(1){G}
Rituel	R
Renvoyez jusqu'à trois cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière dans votre main.	5
Dragage 3	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
wagic the Gauteting witzards of the Coast	

Zénith de Vertsoleil	{X}{G}	Bassin réfléchissant
Rituel Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créverte avec une valeur de mana inférieure ou égale mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque son propriétaire.	à X,	Terrain M {T}: Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering [®] Wizards of the Coast
Ordres de Jarad	[2]{B}{G}	Bosquet bruissant

Ordres de Jarad	{2}{B}{G}
Rituel	R
Cherchez jusqu'à deux cartes de créatures dans v bibliothèque et révélez-les. Mettez l'une d'elles da	ns votre
main et l'autre dans votre cimetière. Mélangez ens	suite.
Mania the Cethorine @ Winords of the Court	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

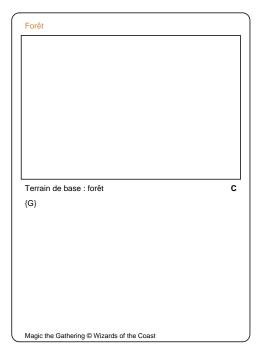
Bosquet bruissant
Terrain : forêt R
({T} : Ajoutez {G}.)
Au moment où le Bosquet bruissant arrive sur le champ de
bataille, vous pouvez révéler une carte de sylvin de votre
main. Si vous ne le faites pas, le Bosquet bruissant arrive sur le champ de bataille engagé.
T}: Ajoutez {W} ou {B}. Le Bosquet bruissant vous inflige 1
blessure.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

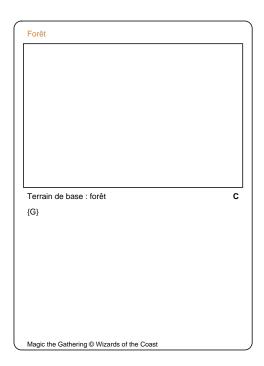
Bosquet de Solpétal		Forêt
	R	Terrain de base : forêt C
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Chapelle isolée		Forêt

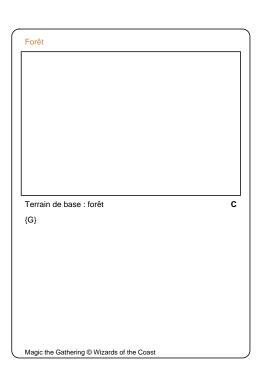
La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering @ Wizards 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		







Forêt	Frontière tectonique
Terrain de base : forêt C	Terrain (T): Ajoutez (C). (1), {T), sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un terrain non-base ciblé. N'activez que si un adversaire contrôle au moins quatre terrains.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de base : forêt C			
{G}	Terrain de b	base : forêt	С
	{G}		

Jardin du temple	
Terrain : forêt et plaine	_
Au moment où le Jardin du temple 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	_

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) 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}	

Marécage de Bojuka	Plaine
Terrain Le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille	Terrain de base : plaine C
engagé. Quand le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé. {T}: Ajoutez {B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast
Monastère nantuko	Plaine

Monastère nantuko	
<u></u>	
Terrain	U
{T} : Ajoutez {C}.	
Seuil ? {G}{W} : Le Monastère nantuko devient une	
créature verte et blanche 4/4 Insecte et Moine avec	
l'initiative jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.	
N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine	
Terrain de base : plaine	С
{W}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine	Rahba de la coterie
Terrain de base : plaine C	Terrain
{W}	{T}: Ajoutez {B}. La Rahba de la Coterie vous inflige 1 blessure. Seuil ? {B}, {T}, sacrifiez la Rahba de la Coterie : Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie de Solherbe	
Terrain	R
{1}, {T}: Ajoutez {G}{W}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Reliquaire imple	$\overline{}$
Terrain : plaine et marais	R
Au moment où le Reliquaire impie 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	

Svogthos, le Tombeau agité		Tour de commandement
Terrain U		Terrain C
{T}: Ajoutez {C}. {3}{B}{G}: Jusqu'à la fin du tour, Svogthos, le Tombeau agité devient une créature noire et verte Plante et Zombie avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans votre cimetière. » C'est toujours un terrain.		{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Tombeau luxuriant		Pincecrâne {1}
		()

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

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/-1.
À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
Équipement {1}

Cosse de gestation	{3}{GP}		Regard du squelette	$\{X\}\{B\}$
Artefact	R		Éphémère	U
({GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 poin {1}{GP}, {T}, sacrifiez une créature : Cherchez da bibliothèque une carte de créature ayant une vale mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créa sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bata mélangez. N'activez que lorsque vous pourriez la rituel.	ans votre eur de ature aille, puis		En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, X cartes de votre cimetière. Vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_			
	Dislocation	{1}{BP}{BP	}
	Éphémère		J
	({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux	points de	
	vie.) Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin d	u tour.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Sauvetage dans le Monde souterrain	{4}{B}
Éphémère	U
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.	
Choisissez une carte de créature ciblée dans votre	
cimetière. Renvoyez cette carte et la carte sacrifiée s	
champ de bataille, sous votre contrôle, au début de vi prochain entretien. Exilez le Sauvetage dans le Mond	
souterrain.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hersage {2}	(G)	Retour au pays	{W}
Éphémère	<u> </u>	Éphémère	U
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain. Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.		Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Poigne krosiane	{2}{G}
	Éphémère	U
	Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile,	
	joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)	
	Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Horrible récupération	{B}{G}	
L _.		
Éphémère	С	
Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de créature ou terrain parmi		
elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Fin de l'hibernation	{4}{G}
Enchantement	R
Entretien cumulatif {1}	
À chaque fois que vous payez l'entretien cumulatif d	e la Fin
de l'hibernation, vous pouvez chercher dans votre	
bibliothèque une carte de créature avec une valeur or mana égal au nombre de marqueurs « âge » sur la	
l'hibernation, la mettre sur le champ de bataille, puis	
mélanger.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cercle de l'oubli	{2}{W
Enchantement	U
Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le d	•
exilez un autre permanent non-terrain c Quand le Cercle de l'oubli quitte le char	
renvoyez, sous le contrôle de son propr	iétaire, la carte
exilée sur le champ de bataille.	

Karador, chef de clan fantôme	{5}{W}{B}{G}
Créature légendaire : centaure et esprit	R
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour	
créature dans votre cimetière.	onaquo canto do
Une fois pendant chacun de vos tours, v un sort de créature depuis votre cimetièr	•
an sort de creature depuis vette dimetion	0.
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/4