Sentinelle gargouille	{3}	Corbeau charognard	{2}{B}
Créature-artefact : gargouille	U	Créature : zombie et oiseau	С
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)		Vol (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté	par
{3}: Jusqu'à la fin du tour, la Sentinelle gargou perd le défenseur et acquiert le vol.	iille	des créatures avec le vol ou la portée.) Le Corbeau charognard arrive sur le champ de bataille	۵
pora lo dolonocar el doquier lo ten		engagé.	
	3/3		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sentinelle gargouille	{3}
Créature-artefact : gargouille	U
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)	
{3}: Jusqu'à la fin du tour, la Sentinelle gargouille perd le défenseur et acquiert le vol.	9
perd le défenseur et acquiert le voi.	
3,	/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Corbeau charognard	{2}{B}
Créature : zombie et oiseau	С
Vol (Cette créature ne peut pas être blo des créatures avec le vol ou la portée.)	
Le Corbeau charognard arrive sur le chengagé.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fossoyeur	{3}{B}		Géant noctefeu {-	4}{B}
Créature : zombie	U		Créature : zombie et géant	U
	_			
Quand le Fossoyeur arrive sur le champ de bataille, v pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis			Le Géant noctefeu gagne +1/+1 tant que vous contrôle. moins une montagne.	z au
cimetière dans votre main.			{4}{R} : Le Géant noctefeu inflige 2 blessures à	
			n'importe quelle cible.	
	2/2		4	/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

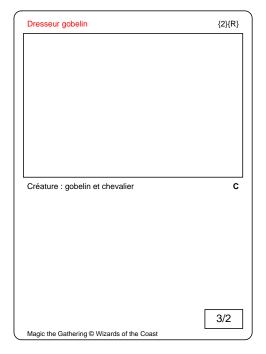
Géant noctefeu	{4}{B}
Créature : zombie et géant	U
Le Géant noctefeu gagne +1/+1 tant que vous conti	ôlez au
moins une montagne. {4}{R}: Le Géant noctefeu inflige 2 blessures à	
n'importe quelle cible.	
Г	4/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	.,,

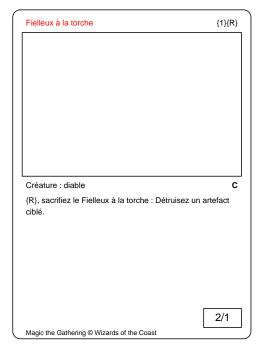
Ombre de Zof	{3}{B}
Créature : ombre	С
$\{2\}\{B\}$: L'Ombre de Zof gagne +2/+2 jusc la fin du tour.	qu'à
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

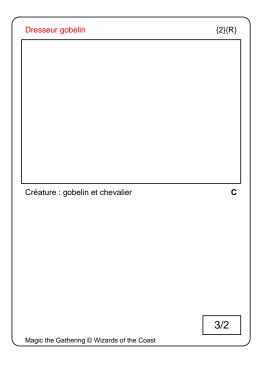
Persecuteur indulgent	{3}{B}{B}		Rats typhoidiens	{B}
Créature : démon	R		Créature : rat	С
Vol			Contact mortel (Le nombre de blessures qu	
Au début de votre entretien, piochez une carte à qu'un adversaire ciblé ne sacrifie une créa			inflige à une créature, quel qu'il soit, pour la détruire.)	est suffisant
paie 3 points de vie.	atare ou ne		pour la douaire.)	
	5/3			1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rats typhoïdiens	{B}
Créature : rat	
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette c inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffis pour la détruire.)	
Γ	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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







Fielleux à la torche

Créature : diable

C {R}, sacrifiez le Fielleux à la torche : Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

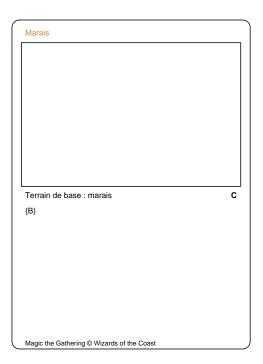
Géant fulminant	{3}{R}{R}		Nébulosité putride	{2}{B}
Créature : géant			Rituel	
Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès	s le tour où		Les créatures non-noires gagnent -1/-1 jusqu'à	la fin
elle arrive sous votre contrôle.)			du tour.	
	4/3			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

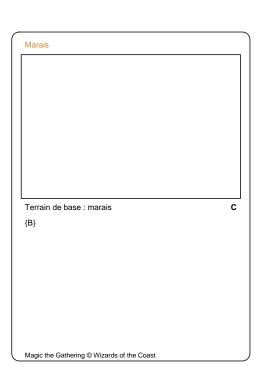
Mur de feu	{1}{R}{R}
Créature : mur	С
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaque {R} : Le Mur de feu gagne +1/+0 jusqu'à	
tour.	
	0/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0,0

Cône de flammes	(2) (D) (D)
Cone de nammes	{3}{R}{R}
Rituel	U
Le Cône de flammes inflige 1 blessi quelle cible, 2 blessures à une autre une troisième cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	st

Se frayer un chemin	{R}
Rituel	С
Détruisez une créature avec le défenseur ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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
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}		{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	Montagne
Terrain de base : marais C {B}	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center>&ttmg width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg"><:/center>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais	
Terrain de base : marais	C
{B}	

Montagne		
Terrain de base : montagne C		
<center&t;<timg &<="" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg" td="" width="65"></center&t;<timg>		
Magic the Gathering [®] Wizards of the Coast		

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

	_	
Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a		Terrain de base : montagne
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C <center>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg& amp;quot;><td></td><td>Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tl;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;</td></center>		Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tl;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & Amp; amp; amp; tt; center & Amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; a	Terrain de base : montagne
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Souvenir profane {1}
Terrain de base : montagne C & Amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; a	Artefact À chaque fois qu'une carte de créature est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souvenir profane	{1}		Chair en poussière	{3}{B}{B}
Artefact	U		Éphémère	С
À chaque fois qu'une carte de créature est mise			Détruisez une créature ciblée. Ell	e ne peut pas être
dans le cimetière d'un adversaire d'où			régénérée.	
qu'elle vienne, vous gagnez 1 point de vie.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the C	oast

Chair en poussière	{3}{B}{B}
Éphémère	C
Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas ê	re
régénérée.	

Éclair de salvefeu	{5}{R}
Éphémère	
L'Éclair de salvefeu inflige 5 blessures à une créature ciblée. Détruisez tous les équipements attac cette créature.	_

Eclair de salveteu {5}{I	R}		Frappe foudroyante	{1}{R}
Éphémère	С		Éphémère	С
L'Éclair de salvefeu inflige 5 blessures à une			La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à	
créature ciblée. Détruisez tous les équipements attachés à	à		n'importe quelle cible.	
cette créature.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Frappe foudroyante	{1}{R}
Éphémère	С
La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à	
n'importe quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rayon de chaleur	{X}{R}
Éphémère	U
Le Rayon de chaleur inflige X blessures à la créature ciblée.	Э

			_		
Rayon de chaleur	$\{X\}\{R\}$		Goud	dron caustique	{4}{B}{B}
Éphémère	U		Ench	nantement : aura	U
Le Rayon de chaleur inflige X blessures à la créatu				nanter : terrain	
ciblée.				errain enchanté a « {T} : Un joueur ciblé perd	3 points
			de vi	e. »	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic	the Gathering © Wizards of the Coast	
Blessure d':arme blanche	{2}{B}		Colè	re brûlante	{4}{R}

Blessure d'arme blanche	{2}{B}
Eashartanantianan	
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne -2/-2.	
Au début de l'entretien du contrôleur de la cré	ature
enchantée, ce joueur perd 2 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Colère brûlante	{4}{R}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige nombre de blessures égal à sa force à n'import quelle cible. »	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

