

Charognard sultaï

Créature : oiseau et guerrier

C

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)

Vol

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognard sultaï	{5}{B}		Fielleux des nécropoles	{7}{B}{B}
Créature : oiseau et guerrier	С		Créature : démon	R
Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre			Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre	Э
cimetière en lançant ce sort paie {1}.) Vol			cimetière en lançant ce sort paie {1}.) Vol	
voi			{X}, {T}, exilez X cartes de votre cimetière : Une cr	éature
			ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.	
	3/3			4/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	-, -	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chat noir	{1}{B}
Créature : zombie et chat	С
Quand le Chat noir meurt, un adver d'une carte au hasard.	saire ciblé se défausse
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	

Fossoyeur	{3}{B
Créature : zombie	U
Quand le Fossoyeur arrive sur le pouvez renvoyer une carte de ci cimetière dans votre main.	

Rats typhoïdiens	{B}	Serviteurs titubants	{7}{B}
Créature : rat		Créature : zombie	
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créa inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)		Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.) Contact mortel (Le nombre de blessures que cette crécinflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisar pour la détruire.)	
1, Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/5

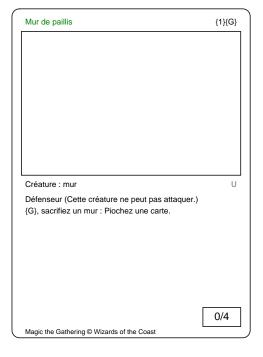
_		
	Serviteurs titubants	{7}{B}
	Créature : zombie	С
	Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)	
	Contact mortel (Le nombre de blessures que cette cr inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisa	
	pour la détruire.)	
	Г	3/5
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3
\	magic are carreing a related of the count	

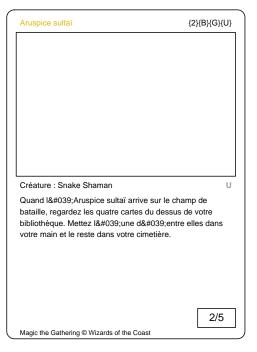
Vermine saprophage	{4}{B}
Créature : insecte	С
Quand la Vermine saprophage arrive sur le bataille, exilez une carte de créature ciblée cimetière. Vous gagnez un nombre de poir 1'endurance de cette carte.	d'un
	3/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

Guidevoie satyre	{1}{G}	Mandrills hurleurs	{5}{G}
Créature : satyre	С	Créature : singe	С
Quand cette créature arrive, révélez les quatre ca	artes du	Fouille (Chaque carte que vous exilez de votre cimeti	ère en
dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettr		lançant ce sort paie {1}.)	
carte de terrain parmi elles dans votre main. Met dans votre cimetière.	tez le reste	Piétinement	
	1/1		4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4
magic the Gathering & Mizalds of the Coast		magic the Gathering & Wizards Of the Coast	

Guidevoie satyre	{1}{G}
Créature : satyre	C
Quand cette créature arrive, révélez les qui dessus de votre bibliothèque. Vous pouve carte de terrain parmi elles dans votre mai dans votre cimetière.	z mettre une

Mandrills hurleurs	{5}{G}
Créature : singe	С
Fouille (Chaque carte que vous exile: lançant ce sort paie {1}.) Piétinement	z de votre cimetière en
	4/4





Assistant de recherche

(1){U}

Créature : humain et sorcier C

(3){U}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vizir rakshasa

Créature : démon

A chaque fois qu'au moins une carte est mise en exil depuis votre cimetière, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur le Vizir rakshasa.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amère révélation	{3}{B}		Secret du rakshasa	(2){B}
Rituel			Rituel	С
Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez deux d'entre elles dans v main et le reste dans votre cimetière. Vous perdez 2 de vie.			Un adversaire ciblé se défausse de deux cartes. Meule deux cartes.	¥Z
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chute fatale	{9}{B}
Rituel	U
Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)	
Un joueur ciblé sacrifie deux créatures.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Patrouiller aux frontières {	2}{G}
Rituel	С
Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèqu	
Vous pouvez mettre une carte de créature ou de terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre	
cimetière.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

À la dérive {5	5}{U}	Machinations de Taigam	{1}{U}
Rituel	U	Rituel	С
Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.) Mettez un permanent non-terrain ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.		Surveillez 5	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rituel C Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.) Piochez trois cartes.	Fortune des mers	{7}{U}
Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)		
Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)		
Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)		
Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)		
Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)		
Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)		
Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)		
Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)		
Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)	5	
cimetière en lançant ce sort paie {1}.)		C
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Maria da Caldada Caldada Caldada	

Machinations de Taigam	{1}{U}
Rituel	C
Surveillez 5	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chutes de Boisépine	
Terrain	
Ce terrain arrive engagé.	
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.	
{T}: Ajoutez {G} ou {U}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

_			
	Dépression de jungle		`
	Terrain	С	
	Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.		
	{T}: Ajoutez {B} ou {G}.		
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
	magic are carreining or tricards or the coust		_

_		
	Forêt	`
	Terrain de base : forêt C	
	{G}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
`	gg - Triburdo or the coder	,

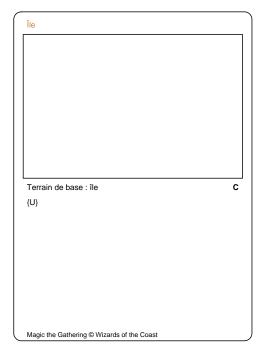
Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

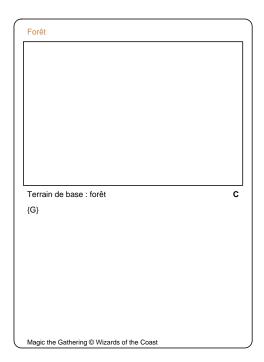






Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	















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	,

Marigot lugubre		
Terrain	С	
Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {U} ou {B}.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)

Palais opulent	Étendard de Sultaï	{3}
Terrain  U  Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé.  {T}: Ajoutez {B}, {G} ou {U}.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Artefact {T}: Ajoutez {B}, {G} ou {U}. {B}{G}{U}, {T}, sacrifiez I'Étendard de Sultaï: Piochez une carte.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	c
	mage no cultioning of vicands of the occupant	
Palais opulent	Entaille meurtrière	{4}{B}

Palais opulent	
Terrain	U
Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé	
{T} : Ajoutez {B}, {G} ou {U}.	
Maria da Quilla de Quir	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Entaille meurtrière	{4}{B}
Éphémère	U
Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)	
Détruisez une créature ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Etranglement {4	}{B}		Charme de Sultai {B}{G}	;{U}
Éphémère	С		Éphémère	U
Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.			Choisissez I'un ? ? Détruisez une créature monochrome ciblée. ? Détruisez une cible, artefact ou enchantement. ? Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.	€
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Devenir immense	{5}{G}
Éphémère	U
Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre	
cimetière en lançant ce sort paie pour {1}.)	al
Une créature ciblée gagne +6/+6 jusqu'à la fin tour.	au
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	
Blessure incapacitante	{1}{B}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne -2/-2.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

