| Familier de chaudron {B} | Familier de chaudron {B} |
|--|--|
| | |
| Créature : chat U | Créature : chat |
| Quand le Familier de chaudron arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie. Sacrifiez une nourriture: Renvoyez sur le champ de bataille le Familier de chaudron depuis votre cimetière. | Quand le Familier de chaudron arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie. Sacrifiez une nourriture : Renvoyez sur le champ de bataille le Familier de chaudron depuis votre cimetière. |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |

| _ | | |
|---|---|----------|
| | Familier de chaudron | {B} |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | Créature : chat | U |
| | Quand le Familier de chaudron arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie. | |
| | Sacrifiez une nourriture : Renvoyez sur le champ de bat le Familier de chaudron depuis votre cimetière. | aille |
| | | |
| | | |
| | | <i>,</i> |
| | 1/ Magic the Gathering © Wizards of the Coast | 7 |
| \ | magic the cathering of the doubt | _ |

| Familier de chaudron | {B} |
|---|--------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : chat | U |
| Quand le Familier de chaudron arrive sur le champ de | |
| bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous | |
| gagnez 1 point de vie. | |
| Sacrifiez une nourriture : Renvoyez sur le champ de ba | taille |
| le Familier de chaudron depuis votre cimetière. | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| 1 | /1 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Festoyeur d'entrailles | {B} | Festoyeur d'entrailles {B} | |
|---|-----|--|---|
| | | | |
| Créature : zombie et chat | R | Créature : zombie et chat | Ţ |
| Au début de votre entretien, vous pouvez exiler une cart de créature d'un cimetière. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur le Festoyeur d'entrailles. Si vous ne le faites pas, engagez le Festoyeur d'entrailles. | e | Au début de votre entretien, vous pouvez exiler une carte de créature d'un cimetière. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur le Festoyeur d'entrailles. Si vous ne le faites pas, engagez le Festoyeur d'entrailles. | |
| 1/ Magic the Gathering © Wizards of the Coast | 1 | 1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast |] |

| Festoyeur d'entrailles | {B} | Festoyeur d'e |
|---|------|--------------------------------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Créature : zombie et chat | R | Créature : zombie et |
| Au début de votre entretien, vous pouvez exiler un | | Au début de votre et |
| de créature d'un cimetière. Si vous faites ain mettez un marqueur +1/+1 sur le Festoyeur | isi, | de créature d' mettez un marqueur |
| d'entrailles. Si vous ne le faites pas, engage | z le | d'entrailles. S |
| Festoyeur d'entrailles. | | Festoyeur d'e |
| | | |
| | | |
| | | |
| | 1/1 | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © V |

Festoyeur d'entrailles

Créature : zombie et chat

Au début de votre entretien, vous pouvez exiler une carte de créature d'un cimetière. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur le Festoyeur d'entrailles. Si vous ne le faites pas, engagez le Festoyeur d'entrailles.

| Mitouard de I'effroi | {B} | | Mit | touard de I'effroi | {B} |
|---|-----|---|------|---|-----|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| Créature : zombie et chat | U | | Cre | éature : zombie et chat | U |
| Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excep | té | | Me | enace (Cette créature ne peut pas être bloquée excep | té |
| par deux créatures ou plus.) | | | | r deux créatures ou plus.) | |
| {2}{B}, sacrifiez une autre créature ou un planeswalker Mettez deux marqueurs +1/+1 sur le Mitouard de | | | | }{B}, sacrifiez une autre créature ou un planeswalker : ettez deux marqueurs +1/+1 sur le Mitouard de | |
| I'effroi. | | | | #039;effroi. | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | 'a | | | | 4 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | ı | | Mo | 1/ agic the Gathering © Wizards of the Coast | ı |
| wagic the Gathering & wizards of the Coast | |) | IVIA | agic the Gathering & Wizards of the Coast | |
| | | | | | |

| Mitouard de l'effroi | {B} |
|--|-------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : zombie et chat | U |
| Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée ex | cepté |
| par deux créatures ou plus.) {2}{B}, sacrifiez une autre créature ou un planeswalk | er · |
| Mettez deux marqueurs +1/+1 sur le Mitouard de | 01. |
| I'effroi. | |
| | |
| | |
| | |
| Γ | 1/1 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Mitouard de I'effroi | {B} |
|--|-------|
| Wilder at the state of the stat | (5) |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : zombie et chat | U |
| Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée ex | renté |
| par deux créatures ou plus.) | oopto |
| {2}{B}, sacrifiez une autre créature ou un planeswalk | er: |
| Mettez deux marqueurs +1/+1 sur le Mitouard de | |
| I'effroi. | |
| | |
| | |
| | |
| | 4/4 |
| | 1/1 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Nacatl sauvage | {G} | Nacatl sauvage | (G) |
|---|-----|--|-----|
| | | | |
| | | | |
| Créature : abot et quarrier | | Créature : chat et guerrier | |
| Créature : chat et guerrier Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne. Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine. | Z | Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne. Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine. | C |
| Magic the Gathering ® Wizards of the Coast | /1 | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Nacatl sauvage | {G} |
|--|-----|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : chat et guerrier | С |
| Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrô une montagne. | lez |
| Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrô une plaine. | lez |
| une plaine. | |
| | |
| | |
| _ | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | 1/1 |
| magic are carriering a trizardo or are couce | |

| Nacatl sauvage | {G} |
|--|-----|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : chat et guerrier | С |
| Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez | |
| une montagne. | |
| Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine. | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| 1/ | 1 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Tigre à ergots faucheurs {G | i) | Tigre à ergots faucheurs | {G} |
|--|----|--|---------------------|
| | | | |
| Créature : chat | | Créature : chat | С |
| Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts or de capacités.) Quand le Tigre à ergots faucheurs arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne sacrifiiez un terrain. | | Linceul (Cette créature ne peut pas êt de capacités.) Quand le Tigre à ergots faucheurs arr bataille, sacrifiez-le à moins que vous terrain. | ive sur le champ de |
| 3/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast | 3/2 |

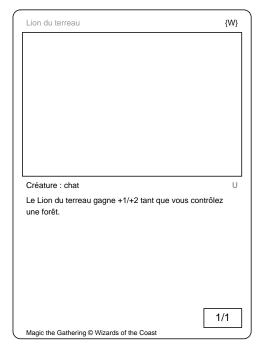
| Tigre à ergots faucheurs | {G} |
|---|-------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : chat | С |
| Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible c de capacités.) | de sorts ou |
| Quand le Tigre à ergots faucheurs arrive sur le ch | hamp de |
| bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne sacrifile | z un |
| terrain. | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | 3/2 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

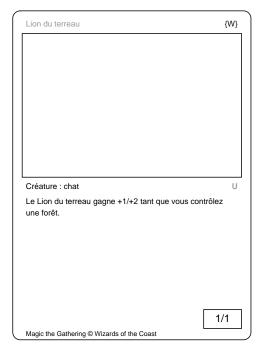
| Tigre à ergots faucheurs | {G} |
|--|------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : chat | С |
| Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de de capacités.) | e sorts ou |
| Quand le Tigre à ergots faucheurs arrive sur le ch | amp de |
| bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne sacrifiiez terrain. | un |
| terrain. | |
| | |
| | |
| | |
| | 3/2 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

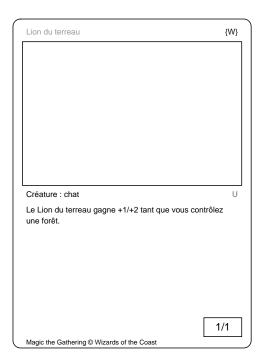
| Avant-garde léonine {V | n | Avant-garde léonine {V | <i>!</i> } |
|---|----------|---|------------|
| | | | |
| Créature : chat et soldat | <u> </u> | Créature : chat et soldat | U |
| Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins trois créatures, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour et vous gagnez 1 point de vie. | | Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins trois créatures, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour et vous gagnez 1 point de vie. | |
| 1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | 1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast |] |

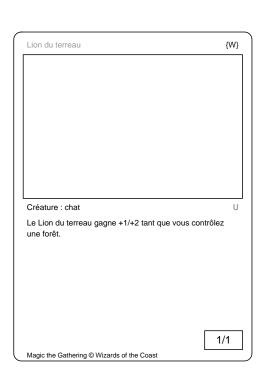
| _ | Avant-garde léonine | {W} |
|---|---|-----|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | Créature : chat et soldat | U |
| | Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôl au moins trois créatures, cette créature gagne +1/+1 | |
| | jusqu'à la fin du tour et vous gagnez 1 point de v | ie. |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | /1 |
| | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | | |

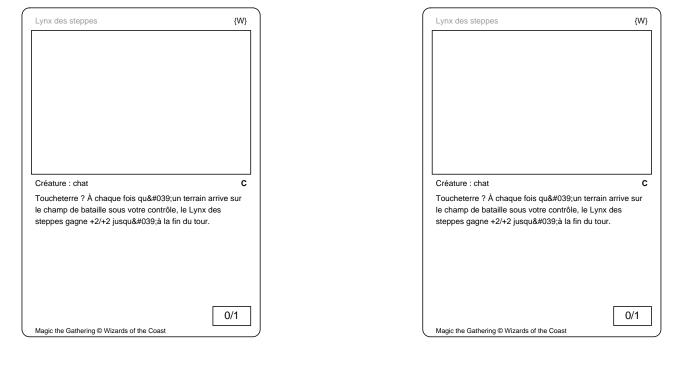
| Avant-garde téonine | {VV} |
|--|-------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : chat et soldat Au début du combat pendant votre tour, si vous au moins trois créatures, cette créature gagne jusqu'à la fin du tour et vous gagnez 1 p | +1/+1 |
| | |
| | |
| | 1/1 |
| | 1 1 |











| Lynx | des steppes | {W} |
|--------|--|-----|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Créat | ure : chat | С |
| le cha | neterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive amp de bataille sous votre contrôle, le Lynx des es gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. | sur |
| оторр | 50 gag.10 12/12 jacqaa | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | 0 | /1 |
| Magic | the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Lynx des steppes | {W} |
|---|-------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Orfotore asket | |
| Créature : chat Toucheterre ? À chaque fois qu'ur le champ de bataille sous votre contrôle, steppes gagne +2/+2 jusqu'à la fir | le Lynx des |
| steppes gagne +2/+2 jusqua#055,a ia ili | r da tour. |
| | |
| | |
| | |

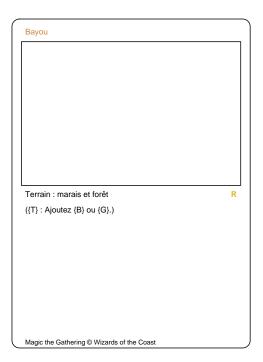
| Panthère du crépuscule | {W} | Panthère du crépuscule | {W} |
|---|----------------|---|-----------------------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| Créature : chat et esprit | С | Créature : chat et esprit | С |
| {B}: La Panthère du crépuscule acquiert le d jusqu'à la fin du tour. | contact mortel | {B}: La Panthère du crépuscule acquie jusqu' à la fin du tour. | ert le contact mortel |
| juoquanooo,a la liil da tour. | | juoqua#000,a la liii au toui. | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | 1/2 | | 1/2 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | | | |

| Panthère du crépuscule | {W} |
|--|-----|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : chat et esprit | |
| {B}: La Panthère du crépuscule acquiert le contact mort jusqu' à la fin du tour. | el |
| | |
| | |
| | |
| | |
| 1 | /2 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

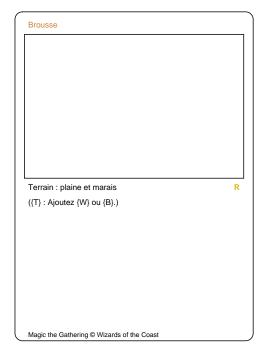
| Panthère du crépuscule | {W} |
|---|-----|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : chat et esprit | C |
| (B): La Panthère du crépuscule acquiert jusqu'à la fin du tour. | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | 1/2 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

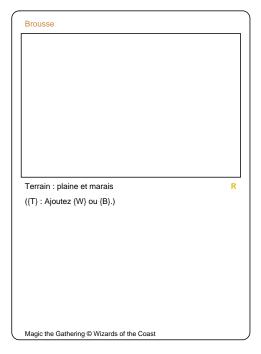
| Bayou | |
|--|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Terrain : marais et forêt | R |
| ({T} : Ajoutez {B} ou {G}.) | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

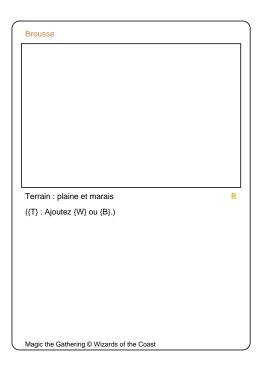
| Bayou | |
|--|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Terrain : marais et forêt | R |
| ({T} : Ajoutez {B} ou {G}.) | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

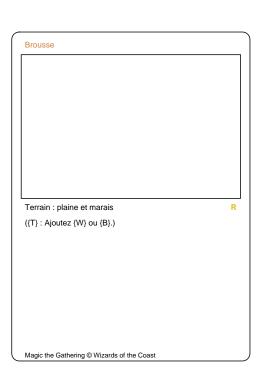


| Bayou | Ì |
|--|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Terrain : marais et forêt | R |
| ({T} : Ajoutez {B} ou {G}.) | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |









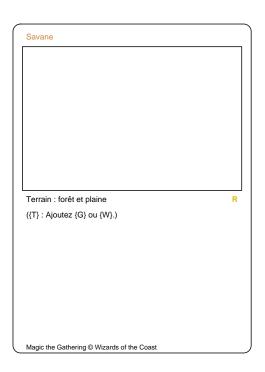
| Lande venteuse |) | Lande venteuse |
|--|---|--|
| Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. | | Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | | |
| Lande venteuse |) | Lande venteuse |
| Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. | | Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |

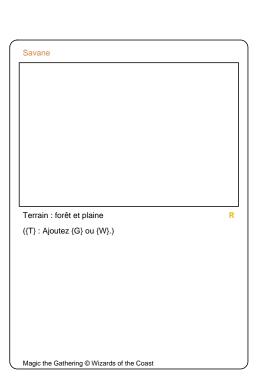
| Plaines marécageuses | Plaines marécageuses |
|--|--|
| Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Magic the Gathering © Wizards of the Coast | Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | |
| Plaines marécageuses | Plaines marécageuses |
| Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. | Terrain R {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. |

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

| Savane | | Savane |
|---|---|---|
| | | |
| Terrain : forêt et plaine ({T} : Ajoutez {G} ou {W}.) | R | Terrain : forêt et plaine ({T} : Ajoutez {G} ou {W}.) |
| | | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |





| Four de I'envoûteuse | {1} | Four de 1'envoûteuse | {1} |
|---|-----|---|-----------|
| | | | |
| Artefact | U | Artefact | U |
| {T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. Si l'endurance de la créature sacrifiée était supérieure ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. ») | | {T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. S l'endurance de la créature sacrifiée était supériet ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (C sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. ») | ure Ce |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | | | |

| _ | | |
|---|--|-----|
| • | Four de I'envoûteuse | {1} |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | Artefact | U |
| | {T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. S | i |
| | I'endurance de la créature sacrifiée était supérieu | |
| | ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (C sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : | е |
| | Vous gagnez 3 points de vie. ») | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Four de 1' | ;envoûteuse | {1} |
|---|--|-------------------------------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Artefact | | U |
| 'endurar ou égale à 4, cr sont des artefa | e créature : Créez un jeton nce de la créature sacrifiée éez deux jetons Nourriture cts avec « {2}, {T}, sacrifiez points de vie. ») | était supérieure à la place. (Ce |
| | | |

| Four de I'envoûteuse | {1} | Four de 1'envoûteuse | {1} |
|---|-----|---|-----------|
| | | | |
| Artefact | U | Artefact | U |
| {T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. Si l'endurance de la créature sacrifiée était supérieure ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. ») | | {T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. S l'endurance de la créature sacrifiée était supériet ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (C sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. ») | ure Ce |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | | | |

| _ | | |
|---|--|-----|
| • | Four de I'envoûteuse | {1} |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | Artefact | U |
| | {T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. S | i |
| | I'endurance de la créature sacrifiée était supérieu | |
| | ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (C sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : | е |
| | Vous gagnez 3 points de vie. ») | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Four de 1' | ;envoûteuse | {1} |
|---|--|-------------------------------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Artefact | | U |
| 'endurar ou égale à 4, cr sont des artefa | e créature : Créez un jeton nce de la créature sacrifiée éez deux jetons Nourriture cts avec « {2}, {T}, sacrifiez points de vie. ») | était supérieure à la place. (Ce |
| | | |

