

Éternel ammout

Créature : zombie et crocodile et démon

Affliction 3 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 3 point de vie.)
À chaque fois que.8#039;un adversaire lance un sort, mettez un marqueur -1/-1 sur l8#039;Éternel ammout.
À chaque fois que l8#039;Éternel ammout inflige des blessures de combat à un joueur, retirez-lui tous ses marqueurs -1/-1.

Eternel ammout	{2}{B}		Yaugzebul, médecin thran {2	!}{B}{B}
Créature : zombie et crocodile et démon	R		Créature légendaire : humain et clerc	М
Affliction 3 (À chaque fois que cette créature devient			Protection contre les humains	
bloquée, le joueur défenseur perd 3 point de vie.)			Payez 1 point de vie, sacrifiez une autre créature : Ci	
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, un marqueur -1/-1 sur l'Éternel ammout.	mettez		jusqu'à une créature. Mettez un marqueur -1/- elle et piochez une carte.	1 sur
À chaque fois que l'Éternel ammout inflige des	3		{B}{B}, défaussez-vous d'une carte : Proliférez	
blessures de combat à un joueur, retirez-lui tous ses				
marqueurs -1/-1.				
_	- /-			0/4
L	5/5			2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

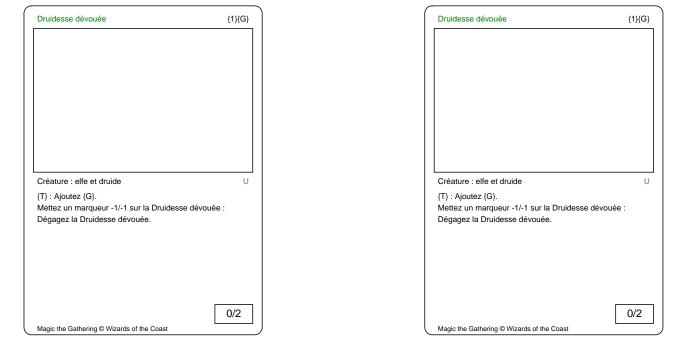
Yaugzebul, médecin thran	{2}{B}{B}
Créature légendaire : humain et clerc	M
Protection contre les humains	
Payez 1 point de vie, sacrifiez une autre créature	
jusqu'à une créature. Mettez un marqueu elle et piochez une carte.	r -1/-1 sur
{B}{B}, défaussez-vous d'une carte : Proli	férez.
	2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Adepte canaliseuse	{1}{G}
Créature : humain et druide	R
Quand I'Adepte canaliseuse a bataille, mettez trois marqueurs -1/-1 ciblée que vous contrôlez.	
{T}, retirez un marqueur -1/-1 de l&#</td><td></td></tr><tr><td>canaliseuse : Ajoutez un mana de la</td><td>couleur de votre choix.</td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>3/4</td></tr><tr><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coas</td><td></td></tr></tbody></table>	

Adepte canaliseuse	{1}{G}		Adepte canaliseuse	{1}{G}
Créature : humain et druide	R		Créature : humain et druide	R
Quand I'Adepte canaliseuse arrive sur le bataille, mettez trois marqueurs -1/-1 sur une ci			Quand I' Adepte canaliseuse arrive bataille, mettez trois marqueurs -1/-1 sur	
ciblée que vous contrôlez.	Calaio		ciblée que vous contrôlez.	and ordatare
{T}, retirez un marqueur -1/-1 de l'Adepte			{T}, retirez un marqueur -1/-1 de l'	
canaliseuse : Ajoutez un mana de la couleur de	votre crioix.		canaliseuse : Ajoutez un mana de la coul	eur de votre crioix.
	3/4			3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Adepte canaliseuse	{1}{G}
Créature : humain et druide	R
Quand I'Adepte canaliseuse arriv pataille, mettez trois marqueurs -1/-1 su ciblée que vous contrôlez.	
T}, retirez un marqueur -1/-1 de l'	
canaliseuse : Ajoutez un mana de la co	uleur de votre choix.
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/1

Druidesse dévouée	{1}{G}
Créature : elfe et druide	U
{T} : Ajoutez {G}.	
Mettez un marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée Dégagez la Druidesse dévouée.	:
	0/2



Druidesse dévouée	{1}{G}
Créature : elfe et druide	U
{T} : Ajoutez {G}. Mettez un marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée Dégagez la Druidesse dévouée.	:
3.3.	
	0/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Araignée des obélisques	{1}{B}{G}
Créature : araignée	U
Portée	
À chaque fois que l'Araignée d des blessures de combat à une créatu	
marqueur -1/-1 sur cette créature. À chaque fois que vous mettez au mo	ins un marqueur -1/-1
sur une créature, chaque adversaire p vous gagnez 1 point de vie.	perd 1 point de vie et
vous gagnez i point de vie.	
	1/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Araignée des obélisques	{1}{B}{G}	Araignée des obélisques	{1}{B}{G}
Créature : araignée	U	Créature : araignée	U
Portée À chaque fois que I'Araignée d des blessures de combat à une créati marqueur -1/-1 sur cette créature. À chaque fois que vous mettez au mo sur une créature, chaque adversaire p vous gagnez 1 point de vie.	ure, mettez un ins un marqueur -1/-1	Portée À chaque fois que l'Araig des blessures de combat à une marqueur -1/-1 sur cette créatu À chaque fois que vous mettez sur une créature, chaque adver vous gagnez 1 point de vie.	e créature, mettez un re. au moins un marqueur -1/-1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/4	Magic the Gathering © Wizards of the	1/4 e Coast

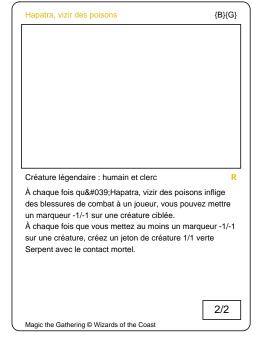
_		
	Araignée des obélisques	{1}{B}{G}
	Créature : araignée	U
	Portée	
	À chaque fois que l'Araignée des obélise des blessures de combat à une créature, mette	
	marqueur -1/-1 sur cette créature.	
	À chaque fois que vous mettez au moins un m	•
	sur une créature, chaque adversaire perd 1 po vous gagnez 1 point de vie.	int de vie et
		1/4
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

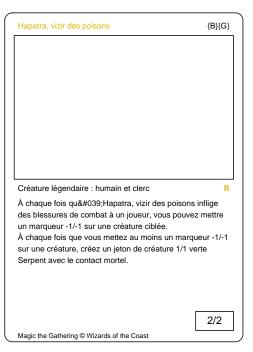
Fourbes de cuisine	{1}{GW}{GW}
Créature : orphe	U
Quand les Fourbes de cuisine arr	
bataille, vous gagnez 2 points de	vie.
Persistance (Quand cette créature n' avait pas de marqueurs -	
sur le champ de bataille sous le c	
	onicio do con propriotano
sur le champ de bataille sous le c	omiole do com propriotano
sur le champ de bataille sous le c	one as son proprietant
sur le champ de bataille sous le c	3/2

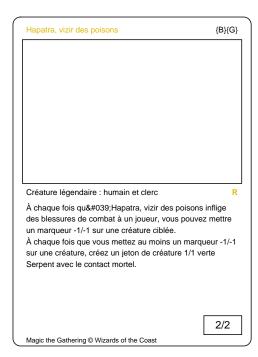
Fourbes de cuisine {1}{GW}{GW}	Fourbes de cuisine	{1}{GW}{GW}
Créature : orphe U	Créature : orphe	U
Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie. Persistance (Quand cette créature meurt, si elle	bataille, vous gagnez 2 Persistance (Quand cet	te créature meurt, si elle
n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)		arqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sous le contrôle de son propriétaire sur elle.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizar	rds of the Coast

Fourbes de cuisine	{1}{GW}{GW}
Créature : orphe	U
Quand les Fourbes de cuisine arrivent s bataille, vous gagnez 2 points de vie.	sur le champ de
Persistance (Quand cette créature meu	ırt, si elle
n'avait pas de marqueurs -1/-1 s	•
sur le champ de bataille sous le contrôl avec un marqueur -1/-1 sur elle.)	e de son propriétaire
area aa.qasa, . sa. s.e.,	
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hapatra, vizir des poisons $\{B\}\{G\}$ Créature légendaire : humain et clerc À chaque fois qu'Hapatra, vizir des poisons inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée. À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent avec le contact mortel. 2/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Bastion de Karn

Terrain R
{T}: Ajoutez {C}.
{4}, {T}: Proliférez.

Bastion de Karn	Dépression de jungle
Terrain R	Terrain C
{T}: Ajoutez {C}. {4}, {T}: Proliférez.	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 the Gathering © Wizards of the Coast
Campus de Flestrefleur	Forêt

Terrain

Le Campus de Flestrefleur arrive sur le champ de bataille engagé. $\label{eq:G} \mbox{\{T\}: Ajoutez \{B\} ou \{G\}.} \mbox{\{4\}, \{T\}: Regard 1.}$

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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







Landes de Llanowar	Marais
Terrain R	Terrain de base : marais C
{T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {B} ou {G}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.	{B}
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	Magic the Gathering [®] Wizards of the Coast

Landes de Llanowar
Terrain R
{T}: Ajoutez {C}.
{T}: Ajoutez {B} ou {G}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais	`
Terrain de base : marais	С
{B}	
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 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	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Marais		Morteterres d'Ifnir
Ivididis		Monteterres d'IIfIII

Terrain de base : marais {B}	
	С
(5)	·

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

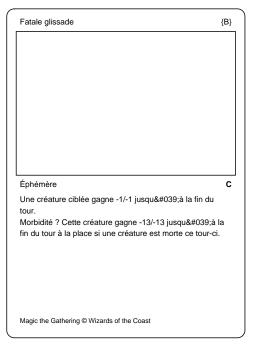
Morteterres d'Ifnir
Terrain : désert U
 {T}: Ajoutez {C}. {T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {B}. {2}{B}{B}, {T}, sacrifiez un désert : Mettez deux marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.
Manic the Gathering © Wizards of the Coast

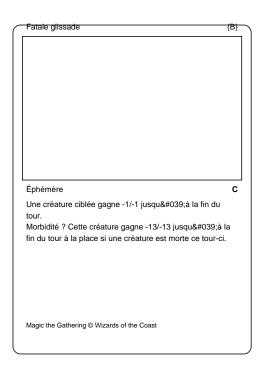
Morteterres d'Ifnir		Verger infâme
Terrain : désert U		Terrain U
{T}, Ajoutez {C}. {T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {B}. {2}{B}{B}, {T}, sacrifiez un désert : Mettez deux marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Le Verger infâme arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {B} ou {G}. Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	

Surplomb des Riveteurs	
Terrain C	;
Quand ce terrain arrive, sacrifiez-le. Quand vous faites	
ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de	
marais, de montagne ou de forêt de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez et vous gagnez	
1 point de vie.	
i politi de vie.	
i point de vie.	
i point de vie.	
i point de vie.	
i point de vie.	
i point de vie.	

Vraska, reine des Golgari	{2}{B}{G}
Planeswalker légendaire : Vraska	M
{+2}: Vous pouvez sacrifier un autre perma	anent. Si vous
faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie et v carte.	ous piochez 1
{-3} : Détruisez un permanent non-terrain c	iblé avec une
valeur de mana inférieure ou égale à 3.	
{-9} : Vous gagnez un emblème avec « À c	hague fois
qu'une créature que vous contrôlez i	•
blessures de combat à un joueur, ce joueur	r perd la par <u>ti</u> e. »
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vraska, reine des Golgari {	2}{B}{G}
Planeswalker légendaire : Vraska	M
{+2}: Vous pouvez sacrifier un autre permanent. Si faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie et vous piocl carte.	
(-3): Détruisez un permanent non-terrain ciblé avec valeur de mana inférieure ou égale à 3.	une
{-9}: Vous gagnez un emblème avec « À chaque fo qu'une créature que vous contrôlez inflige de:	s
blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la p	par <u>t</u> ję.»
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





Putréfler	1}{B}{G}
Éphémère	U
Détruisez une cible, artefact ou créature. Ils ne peu	_
être régénérés.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Putréfier	{1}{B}{G}	Putréfier	{1}{B}{G}
Éphémère	U	Éphémère	U
Détruisez une cible, artefact ou créature. Ils ne p	peuvent pas		cible, artefact ou créature. Ils ne peuvent pas
être régénérés.		être régénéré	s.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathe	ring © Wizards of the Coast
magic the Gathering & Wizards of the Goast		Wagio the Gathe	Img = Wizurds of the coast

Putréfier	{1}{B}{G}
Éphémère	U
Détruisez une cible, artefact ou créature. Ils ne pe être régénérés.	euvent pas
Manic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nid de scarabées	{2}{B}
Enchantement	U
À chaque fois que vous mettez au moins un marqu sur une créature, créez autant de jetons de créatu noire Insecte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nid de scarabées	{2}{B}		Nid de scarabées	{2}{B}
Enchantement	U		Enchantement	U
À chaque fois que vous mettez au moins un marqueu	_1/_1		À chaque fois que vous mettez au moi	ns un marqueur -1/-1
sur une créature, créez autant de jetons de créature 1			sur une créature, créez autant de jeton	
noire Insecte.	•		noire Insecte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Nid de scarabées	{2}{B}
	Enchantement	U
	À chaque fois que vous mettez au moins un marquet sur une créature, créez autant de jetons de créature noire Insecte.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Araignée pêche-ciel

Créature : araignée

Portée

Quand I'Araignée pêche-ciel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une autre créature. Quand vous faites ainsi, détruisez un permanent non-terrain ciblé. Quand I'Araignée pêche-ciel meurt, vous pouvez gagner 1 point de vie pour chaque carte de créature dans votre cimetière. Si vous faites ainsi, exilez I'Araignée pêche-ciel depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Storrev, liche des Devkarin	{1}{B}{B}{G}	Contrainte {	{B}
Créature : zombie et elfe et sorcier	R	Rituel	С
Piétinement À chaque fois que Storrev, liche des Devkar blessures de combat à un joueur ou un plan renvoyez dans votre main une carte de créa planeswalker ciblée depuis votre cimetière o pas été mise pendant ce combat.	eswalker, iture ou de	Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Titan dæmogoth	{BG}{BG}{BG}{BG}
Créature : démon	R
À chaque fois que le Titan dær sacrifiez une créature.	nogoth attaque ou bloque,
	11/10
Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

Contrainte

Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte	(B)			Trouvaille {B}	G}
Rituel	С		Ī	Rituel	U
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez un carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.				Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Exilez la Trouvaille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Trouvaille	{B}{G}
Rituel	U
Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière da votre main. Exilez la Trouvaille.	ns
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}.	
(1) . 1)00102 (B) 00 (O).	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Houlette de la réprobation	{2}
Artefact	L
{1}, {T}: Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.	
{1}, exilez la Houlette de la réprobation : Exilez tous les	
cimetières.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Houlette de la réprobation	{2}
Artefact	U
 {1}, {T}: Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. {1}, exilez la Houlette de la réprobation : Exilez tous les cimetières. 	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	