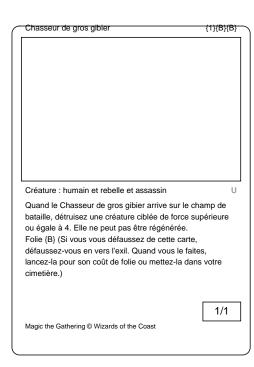
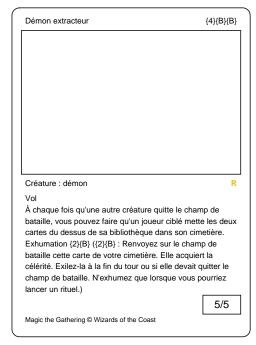
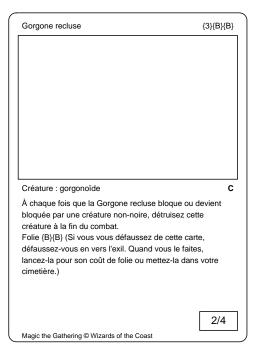
Chasseur de gros gibier	{1}{B}{B}
Créature : humain et rebelle et assass	sin U
Quand le Chasseur de gros gibier arri	ive sur le champ de
bataille, détruisez une créature ciblée ou égale à 4. Elle ne peut pas être rég	•
Folie {B} (Si vous vous défaussez de	•
défaussez-vous en vers l'exil. Quand	vous le faites,
lancez-la pour son coût de folie ou me cimetière.)	ettez-la dans votre
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	171
magic and danising of wizards of the obdat	

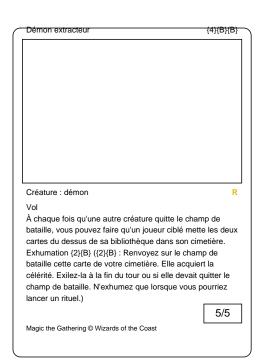
Démon extracteur	{4}{B}{B}
Créature : démon	R
Vol	ما مسمعاء ما منان
À chaque fois qu'une autre créature qu bataille, vous pouvez faire qu'un joueu	
cartes du dessus de sa bibliothèque da	
Exhumation {2}{B} ({2}{B} : Renvoyez	sur le champ de
bataille cette carte de votre cimetière.	•
célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si c champ de bataille. N'exhumez que lors	•
lancer un rituel.)	sque vous pournez
ianosi an masily	E/E
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/5



Démon extracteur	{4}{B}{B}
Créature : démon	R
Vol	
À chaque fois qu'une autre créature quitte le c	•
bataille, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé n cartes du dessus de sa bibliothèque dans son	
Exhumation {2}{B} ({2}{B} : Renvoyez sur le ch	
bataille cette carte de votre cimetière. Elle acq	
célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devi	•
champ de bataille. N'exhumez que lorsque vou lancer un rituel.)	as pournez
,	5/5
	5,0







Gorgone recluse

Créature : gorgonoïde

A chaque fois que la Gorgone recluse bloque ou devient bloquée par une créature non-noire, détruisez cette créature à la fin du combat.

Folie {B}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Nécroplasme	{1}{B}{B}	Rôdeur d'Oona	{1}{B}
Créature : limon	R	Créature : peuple fée et gredin	R
Au début de votre entretien, mettez un	marqueur +1/+1 sur	Vol	•
le Nécroplasme. Au début de votre étape de fin, détruise	ez chaque créature	Défaussez-vous d'une carte : Le Rôdeur d'C -2/-0 jusqu'à la fin du tour. N'importe quel jo	
avec une valeur de mana égale au non		activer cette capacité.	·
+1/+1 sur le Nécroplasme. Dragage 2			
Diagago 2			
	1/1		3/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
·	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		

Nécroplasme	{1}{B}{B}
Créature : limon	R
Au début de votre entretien, mettez un mar	
le Nécroplasme.	quoui 11/11 oui
Au début de votre étape de fin, détruisez ch	
avec une valeur de mana égale au nombre +1/+1 sur le Nécroplasme.	de marqueurs
Dragage 2	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	., 1

Rôdeur d'Oona	{1}{B}
Créature : peuple fée et gredin	R
Vol	
Défaussez-vous d'une carte : Le Rôdeur d'Oona gaç -2/-0 jusqu'à la fin du tour. N'importe quel joueur peu	-
activer cette capacité.	
_	
	3/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rôdeur d'Oona	{1}{B}	Guivre téméraire {3}{R}{R}	}
Créature : peuple fée et gredin	R	Créature : guivre	J
Vol Défaussez-vous d'une carte : Le Rôdeur d'C -2/-0 jusqu'à la fin du tour. N'importe quel jo activer cette capacité.		Freinfeinent Folie {2}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J
			_

′	Guivre téméraire	{3}{R}{R}
	Créature : guivre	U
	Piétinement	
	Folie {2}{R} (Si vous vous défaussez de cette ca défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites	
	lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la da cimetière.)	
		4/4
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<b>L</b>

Ange crinefeu	{3}{R}{W}{W}
Créature : ange	R
Vol, initiative	
Au début de votre entretien, si l'Ar votre cimetière ou sur le champ d	•
gagner 1 point de vie.	h da h-t-'ll- llA
[6}{R}{R}{W}{W} : Renvoyez sur le crinefeu depuis votre cimetière. N	
votre entretien.	
	4/3

Ange crinefeu	{3}{R}{W}{W}	
Créature : ange	R	
Vol, initiative		
Au début de votre entretien, si l'Ange crinefeu est dans		
votre cimetière ou sur le champ de bataille, vous pouvez		
gagner 1 point de vie. {6}{R}{R}{W}{W} : Renvoyez su	ır le champ de bataille l'Ange	
crinefeu depuis votre cimetière		
votre entretien.		
	4/3	
Magic the Gathering @ Wizards of the	Coast	

Spectre de Sedraxis	{U}{B}{R}
Créature : spectre	U
Vol À chaque fois que le Spectre de Sedraxis inflige blessures de combat à un joueur, ce joueur se c d'une carte.	
Exhumation (1){B} ((1){B}: Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou	
si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhu lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	
	3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre de Sedraxis	{U}{B}{R}
Créature : spectre	U
Vol	
A chaque fois que le Spectre de S	· ·
blessures de combat à un joueur, d'une carte.	ce joueur se derausse
Exhumation {1}{B} ({1}{B} : Renvo	yez cette carte sur le
champ de bataille depuis votre cin	netière. Elle acquiert la
célérité. Exilez-la au début de la p	
si elle devait quitter le champ de b	•
lorsque vous pourriez lancer un rit	.uei.)
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Co	nast

Spectre de Sedraxis	{U}{B}{R}
Créature : spectre	U
Vol À chaque fois que le Spectre de Sedraxis inflige blessures de combat à un joueur, ce joueur se di d'une carte.  Exhumation {1}{B} ({1}{B} : Renvoyez cette carte champ de bataille depuis votre cimetière. Elle ac célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhulorsque vous pourriez lancer un rituel.)	éfausse sur le quiert la e de fin ou
	3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre de Sedraxis {U}{B}	{R}	Conflagration	{X}{X}{R}
Caricatura i canadas	U	Rituel	U
Créature : spectre  Vol  À chaque fois que le Spectre de Sedraxis inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.  Exhumation {1}{B} ({1}{B} : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin o si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	ou e	La Conflagration inflige X ble le désirez entre n'importe qu Flashback ? {R}{R}, défauss	essures réparties comme vous lel nombre de cibles. ez-vous de X cartes. (Vous puis votre cimetière pour son
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of	the Coast

Conflagration	{X}{X}{R}
Rituel	U
La Conflagration inflige X blessures réparties co le désirez entre n'importe quel nombre de cible	
Flashback ? {R}{R}, défaussez-vous de X carte	s. (Vous
pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière coût de flashback. Exilez-la ensuite.)	e pour son

Pillage sans foi	{R}
Rituel	С
Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux carte	s.
Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)	;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pillage sans foi	{R}	Pillage sans foi	{R}
Rituel	С	Rituel	С
Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux c	artes.	Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux carte	es.
Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte de	ouio.	Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis	•
votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la	Juis	votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la	,
ensuite.)		ensuite.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pillage sans foi	{R}
Rituel	С
Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux c	artes.
Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte de votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la	
ensuite.)	

Âmes persistantes	{2}{W}
Rituel	U
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avivol. Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte de votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exil	puis
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Âmes persistantes	{2}{W}	Âmes persistantes	{2}{W}
Rituel	U	Rituel	U
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit a vol. Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte o votre cimetière pour son coût de flashback. Puis e	depuis	Créez deux jetons de créature 1/1 b vol. Flashback {1}{B} (Vous pouvez land votre cimetière pour son coût de flas	er cette carte depuis
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coas	st

Âmes persistantes	{2}{W}
Rituel	U
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit vol.	avec le
Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte votre cimetière pour son coût de flashback. Puis e	•
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Martin Collectic OW and All Cons	
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		Montagne
Terrain de base : marais C		Terrain de base : montagne C
{B}		{R}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne	
Tomain de base a mante ma	С
Terrain de base : montagne {R}	C

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering <sup>©</sup> Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Sommet du Crânedragon
Terrain de base : montagne C		Terrain R
{R}		Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.  {T}: Ajoutez {B} ou {R}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Sommet du Crânedragon	)	Sommet du Crânedragon
Terrain R		Terrain R
Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.  {T}: Ajoutez {B} ou {R}.		Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.  {T}: Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon		Talisman d'indulgence	{2}
Terrain R		Artefact	U
Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.  {T}: Ajoutez {B} ou {R}.		(T): Ajoutez (C).  {T): Ajoutez (B) ou {R}. Le Talisman d'indulgence vous inflige 1 blessure.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	(	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Talisman d'indulgence	{2}
Artefact	U
{T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {B} ou {R}. Le Talisman d'indulgence vous	
inflige 1 blessure.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Talisman d'indulgence	{2}
Artefact	U
{T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {B} ou {R}. Le Talisman d'indulgence vous inflige 1 blessure.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Droit à la gorge	{1}{B}		Droit à la gorge	{1}{B}
Éphémère	U		Éphémère	U
Détruisez une créature non-artefact ciblée.			Détruisez une créature non-artefact ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

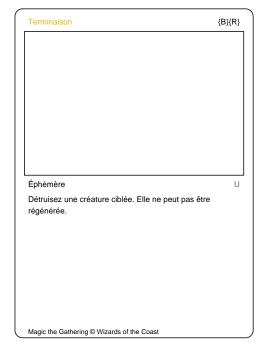
Droit à la gorge	{1}{B}
Éphémère	U
Détruisez une créature non-artefact ciblée	э.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

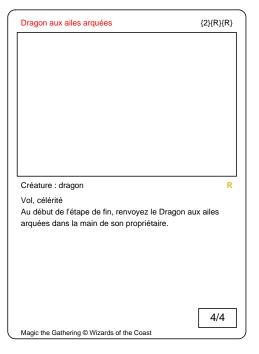
Enjeu à risque	{1}{R}
Éphémère	С
Défaussez-vous de votre main, p	uis piochez deux cartes.
Magic the Gathering © Wizards of the C	Coast

Enjeu à risque {1}	(R)		l	erminaison	{B}{R}
			Ļ		
Éphémère	С		E	phémère	U
Défaussez-vous de votre main, puis piochez deux cartes				Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être égénérée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			М	lagic the Gathering © Wizards of the Coast	
		,	_		

Terminaison	{B}{R}
Éphémère	U
Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Terminaison	{B}{R}
<b>4.</b>	
Éphémère Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.	U
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Plaie des Hauts de Kher {6}{R}{R}

Créature : dragon R

Vol
{1}{R} : La Plaie des Hauts de Kher inflige 2 blessures à chaque créature sans le vol.
{5}{R} : La Plaie des Hauts de Kher inflige 6 blessures à chaque autre créature avec le vol.

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Plaie des Hauts de Kher	{6}{R}{R}
Créature : dragon	R
Vol	
{1}{R}: La Plaie des Hauts de Kher in	flige 2 blessures à
chaque créature sans le vol.	0: 0 h l }
{5}{R}: La Plaie des Hauts de Kher int chaque autre créature avec le vol.	riige 6 biessures a
chaque autre creature avec le voi.	
	0/2
	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Accidenté // Mouvementé	{1}{R}{5}{R}
Rituel	U
<b>Accidenté</b>	
{1}{R}	
Accidenté inflige 2 blessures à chaqu	ue créature sans le vol.
<b>Mouvementé</b>	
{5}{R}	
Mouvementé inflige 6 blessures à ch	aque créature avec le
vol.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Accidenté // Mouvementé	{1}{R}{5}{R}
Rituel	U
<b>Accidenté</b>	
{1}{R} Accidenté inflige 2 blessures à chaqu	ue créature sans le vol.
<b>Mouvementé</b>	
{5}{R}	
Mouvementé inflige 6 blessures à chevol.	aque créature avec le
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	İ

Accidenté // Mouvementé	{1}{R}{5}{R
Rituel	ı
Kitaei	
<b>Accidenté</b>	
<b>Accidenté</b> {1}{R}	
	créature sans le vol
{1}{R} Accidenté inflige 2 blessures à chaque	créature sans le vol
{1}{R}	créature sans le vol
{1}{R} Accidenté inflige 2 blessures à chaque <b>Mouvementé</b>	
{1){R} Accidenté inflige 2 blessures à chaque <b>Mouvementé</b> {5}{R}	

Accidenté // Mouvementé	{1}{R}{5}{R}	Départ de flammes	$\{R\}\{R\}\{R\}$
Rituel	U	Rituel	R
<b>Accidenté</b>		Le Départ de flammes inflige 3 ble	
{1}{R}	fatura agna la ual	sans le vol et à chaque joueur. Les	
Accidenté inflige 2 blessures à chaque cre	eature sans le voi.	cette manière ne peuvent pas être	regenerees de tour-ci.
<b>Mouvementé</b>			
{5}{R} Mouvementé inflige 6 blessures à chaque	créature avec le		
vol.			
		Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			_

<del>-</del>	
Départ de flammes	{R}{R}{R}
Rituel	R
Le Départ de flammes inflige 3 blessures à cl sans le vol et à chaque joueur. Les créatures cette manière ne peuvent pas être régénérée	blessées de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Départ de flammes	{R}{R}{R}
Rituel	R
Le Départ de flammes inflige 3 blessures à chaq sans le vol et à chaque joueur. Les créatures ble cette manière ne peuvent pas être régénérées c	ue créature essées de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lame du destin	{1}{B}		Lame du destin	{1}{B}
Éphémère	U		Éphémère	U
Détruisez une créature non-noire ciblée.			Détruisez une créature non-noire ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lame du destin	{1}{B}			
Éphémère	U			
Détruisez une créature non-noire ciblée.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast				