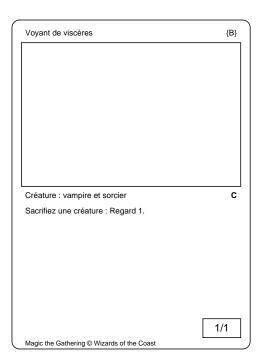


Voyant de viscères

(B)

Créature : vampire et sorcier
C Sacrifiez une créature : Regard 1.



Voyant de viscères

(B)

Créature : vampire et sorcier
C Sacrifiez une créature : Regard 1.

Melira, proscrite sylvoke	{1}{G}	Melira, proscrite sylvoke	{1}{G}
Créature légendaire : humain et éclaireur	R	Créature légendaire : humain et éclaireu	r R
Vous ne pouvez pas gagner de marqueurs « Les créatures que vous contrôlez ne peuven marqueurs -1/-1 mis sur elles. Les créatures que vos adversaires contrôlen l'infection.	t pas avoir de	Vous ne pouvez pas gagner de marquet Les créatures que vous contrôlez ne pet marqueurs -1/-1 mis sur elles. Les créatures que vos adversaires contr l'infection.	uvent pas avoir de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Melira, proscrite sylvoke	{1}{G}
Créature légendaire : humain et éclaireur	R
Vous ne pouvez pas gagner de marqueurs « po	
Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pa marqueurs -1/-1 mis sur elles.	is avoir de
Les créatures que vos adversaires contrôlent pe l'infection.	rdent
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

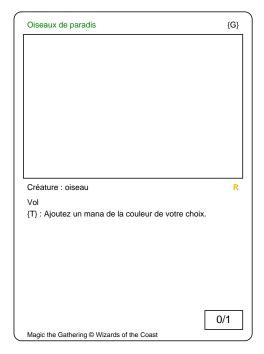
Melira, proscrite sylvoke

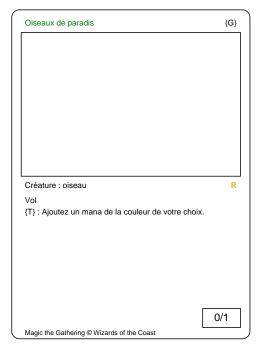
Créature légendaire : humain et éclaireur

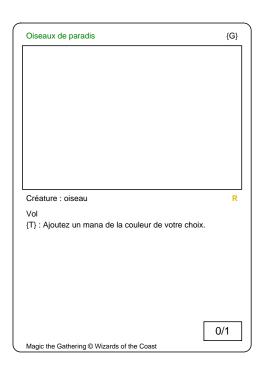
Vous ne pouvez pas gagner de marqueurs « poison ».

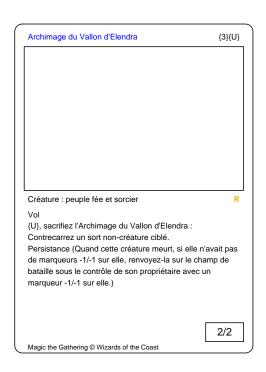
Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas avoir de marqueurs -1/-1 mis sur elles.

Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent l'infection.



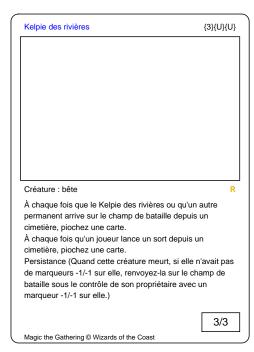






Archimage du Vallon d'Elendra	{3}{U}
Créature : peuple fée et sorcier	R
Vol	
{U}, sacrifiez l'Archimage du Vallon d'Elendra : Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'	avait pas
de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le cha	
bataille sous le contrôle de son propriétaire avec u	n
marqueur -1/-1 sur elle.)	
1	0/0
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Kelpie des rivières	{3}{U}{U}
Créature : bête	R
À chaque fois que le Kelpie des rivi	ières ou qu'un autre
permanent arrive sur le champ de l	bataille depuis un
cimetière, piochez une carte. À chaque fois qu'un joueur lance u	n sort depuis un
cimetière, piochez une carte.	
Persistance (Quand cette créature	
de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoy bataille sous le contrôle de son pro	•
marqueur -1/-1 sur elle.)	
	3/3
Mania tha Catharina @ Winasda at the Can	
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	451



Créature : bête	R
À chaque fois que le Kelpie des rivières ou qu'un a permanent arrive sur le champ de bataille depuis u cimetière, piochez une carte.	
À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis un cimetière, piochez une carte.	l
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'a de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le cha	mp de
bataille sous le contrôle de son propriétaire avec u marqueur -1/-1 sur elle.)	n
[	3/3

{3}{U}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kelpie des rivières

Bonnet-rouge meurtrier	{2}{BR}{BR}	Bonnet-rouge meurtrier {2}{BR}{BR
Créature : gobelin et assassin	U	Créature : gobelin et assassin
Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive sur le	e champ de	Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive sur le champ de
bataille, il inflige un nombre de blessures éga n'importe quelle cible.	al à sa force à	bataille, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.
Persistance (Quand cette créature meurt, si	elle n'avait pas	Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas
de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur	· ·	de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de
bataille sous le contrôle de son propriétaire a marqueur -1/-1 sur elle.)	ivec un	bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)
marqueur i, i sur che.)		marquour ir rourono.
	2/2	2/2
Mania the Cethorine @ Winonda of the Court	2/2	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonnet-rouge meurtrier	{2}{BR}{BR}
Créature : gobelin et assassin	U
Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive sur le	
bataille, il inflige un nombre de blessures égal n'importe quelle cible.	à sa force à
Persistance (Quand cette créature meurt, si e	lle n'avait pas
de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le bataille sous le contrôle de son propriétaire av	
marqueur -1/-1 sur elle.)	ec un
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bonnet-rouge meurtrier	{2}{BR}{BR}
Créature : gobelin et assassin	U
Quand le Bonnet-rouge meurtrier arri bataille, il inflige un nombre de blessi n'importe quelle cible.	
Persistance (Quand cette créature m de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoye:	z-la sur le champ de
bataille sous le contrôle de son propr marqueur -1/-1 sur elle.)	riétaire avec un

U

Élite de la ferté	{1}{GW}	Élite de la ferté {1}{GW}	
Créature : elfe et éclaireur	С	Créature : elfe et éclaireur C	
Persistance (Quand cette créature meur de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la bataille sous le contrôle de son propriéta marqueur -1/-1 sur elle.)	sur le champ de	Persistance (Quand cette 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.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Élite de la ferté	{1}{GW}
Créature : elfe et éclaireur	С
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle	
de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le c bataille sous le contrôle de son propriétaire avec	•
marqueur -1/-1 sur elle.)	
	2/2

Élite de la ferté	{1}{GW}
Créature : elfe et éclaireur	С
Persistance (Quand cette créature me de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez bataille sous le contrôle de son propri marqueur -1/-1 sur elle.)	-la sur le champ de
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fourbes de cuisine	{1}{GW}{GW}	Fourbes de cuisine {1}{GW}{GW	
Créature : orphe	U	Créature : orphe	
Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur bataille, vous gagnez 2 points de vie. Persistance (Quand cette créature meurt, de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la s bataille sous le contrôle de son propriétair marqueur -1/-1 sur elle.)	si elle n'avait pas ur le champ de	Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.  Persistance (Quand cette 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.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2	3/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
g.:g 1 ./Lando or the coder			

Fourbes de cuisine {	1}{GW}{GW}
Créature : orphe	U
Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le ch bataille, vous gagnez 2 points de vie. Persistance (Quand cette créature meurt, si elle de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le c bataille sous le contrôle de son propriétaire aver marqueur -1/-1 sur elle.)	n'avait pas champ de
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	3/2

Créature : orphe	U
Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur	r le champ de
bataille, vous gagnez 2 points de vie.	
Persistance (Quand cette créature meurt, de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la s	
bataille sous le contrôle de son propriétair	•
marqueur -1/-1 sur elle.)	
	2/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2

Zénith de Vertsoleil	{X}{G}	Zénith de Vertsoleil {>	X}{G}
Rituel  Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créativerte avec une valeur de mana inférieure ou égale à mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.  Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque son propriétaire.	Χ,	Rituel Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.	•
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Zénith de Vertsoleil	{X}{G}	Zénith de Vertsoleil {>	X}{G}

Zénith de Vertsoleil {X}	{G}
Rituel	R
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X,	
mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de	
son propriétaire.	
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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





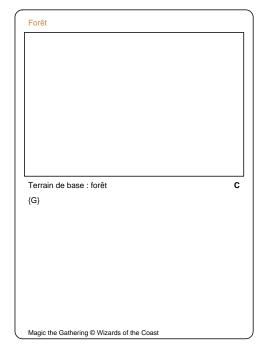


Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

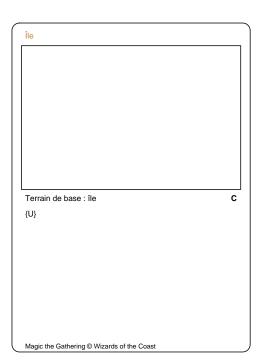


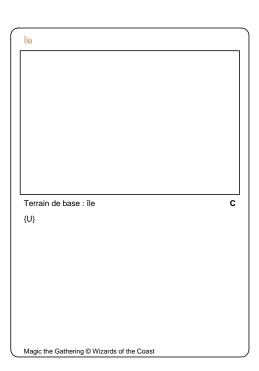


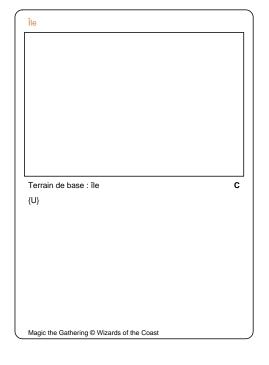


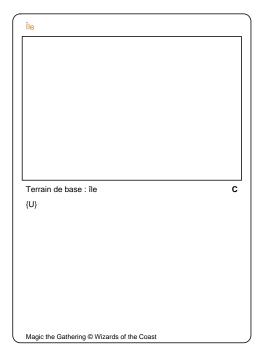


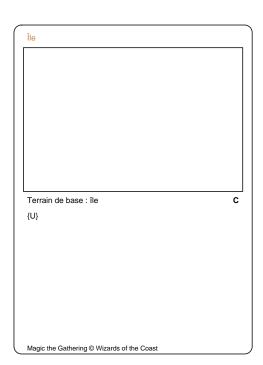


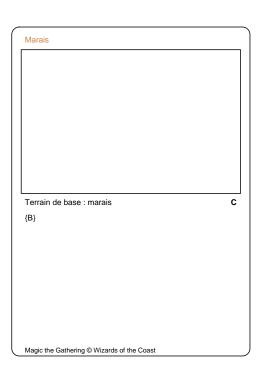












Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
(B)  Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{B}  Magic the Gathering © Wizards of the Coast
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus of the Coast

_		_
,	Marais	
	Terrain de base : marais	
	{B}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Autel phyrexian	{3}
Terrain de base : marais C		Artefact	R
(B)		Sacrifiez une créature : Ajoutez un mana d votre choix.	e la couleur de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Autel phyrexian	{3}
	(+)
Artefact	R
Sacrifiez une créature : Ajoutez un n votre choix.	nana de la couleur de
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	t

Autel phyrexian	{3}
Artefact	R
Sacrifiez une créature : Ajoutez un mana de la couleu votre choix.	ır de

Cosse de gestation	{3}{GP}	Cosse de gestation	{3}{GP}
Artefact	R	Artefact	R
({GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 poi	ints de vie.)	({GP} peut être payé au choix avec {C	3) ou 2 points de vie.)
{1}{GP}, {T}, sacrifiez une créature : Cherchez c bibliothèque une carte de créature ayant une va mana égale à 1 plus la valeur de mana de la cre sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de ba mélangez. N'activez que lorsque vous pourriez rituel.	aleur de éature taille, puis	{1}{GP}, {T}, sacrifiez une créature : 0 bibliothèque une carte de créature ay mana égale à 1 plus la valeur de mar sacrifiée, mettez cette carte sur le chamélangez. N'activez que lorsque vous rituel.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	ant une valeur de na de la créature amp de bataille, puis
wagic the Gathering © Wizards of the Coast		magic the Gathering @ Wizards of the Coast	
Cosse de gestation	{3}{GP}	Cosse de gestation	{3}{GP}

Cosse de gestation	{3}{GP}
Artefact	R
({GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 poin	ts de vie.)
{1}{GP}, {T}, sacrifiez une créature : Cherchez da	ins votre
bibliothèque une carte de créature ayant une vale	
mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créa	
sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bata mélangez. N'activez que lorsque vous pourriez la	
rituel.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

L	Artefact R	
	({GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)	
{1}{GP}, {T}, sacrifiez une créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.		
	muo.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

