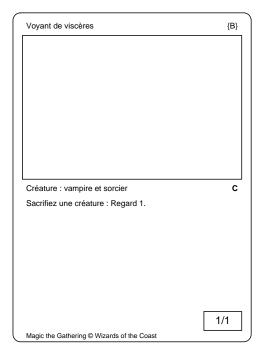
Artiste de sang	{1}{B}	Artiste de sang	{1}{B}
Créature : vampire	U	Créature : vampire	U
À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre c	réature	À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créat	ure
meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous g	gagnez 1	meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagr	nez 1
point de vie.		point de vie.	
	0/4		0/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/1
magic the Gadiening @ Wizards of the Coast		magic the Gathering & Wizards of the Coast	

Artiste de sang	{1}{B}
Créature : vampire	U
À chaque fois que l'Artiste de sang ou une meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie e point de vie.	
	0/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

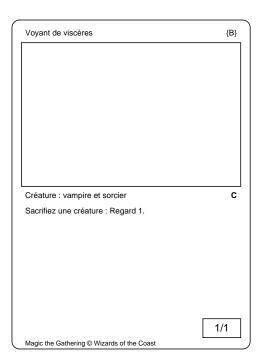
Artiste de sang	{1}{B}
Créature : vampire	U
À chaque fois que l'Artiste de sang ou une au	
meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et v point de vie.	
	0/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Voyant de viscères

(B)

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



Voyant de viscères

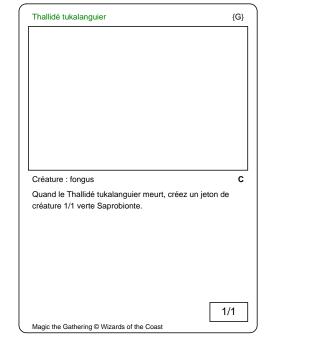
(B)

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

Louveteau	{G}	Louveteau	{G}
Créature : loup	С	Créature : loup	С
Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le c bataille sous le contrôle de son propriétaire avec marqueur +1/+1 sur elle.)	hamp de	Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'av de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le cha bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)	amp de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

ĺ.	Louveteau	{G}
	Créature : loup	С
	Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'ava de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le char bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)	
		1/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Louveteau	{G}
Créature : loup	С
Survivance (Quand cette créature r de marqueurs +1/+1 sur elle, renvo	
bataille sous le contrôle de son pro marqueur +1/+1 sur elle.)	•



Thallidé tukalanguier

Créature : fongus

C Quand le Thallidé tukalanguier meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé tukalanguier {G}

Créature : fongus C

Quand le Thallidé tukalanguier meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/1

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Thallidé tukalanguier

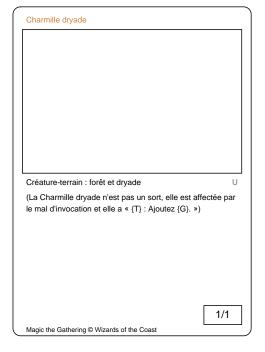
(G)

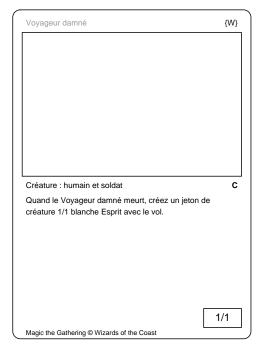
Créature : fongus

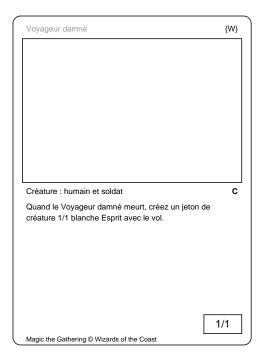
C Quand le Thallidé tukalanguier meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





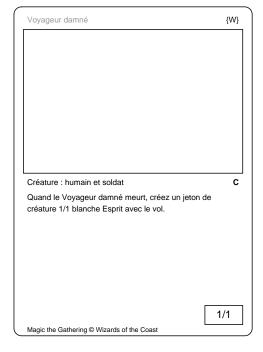


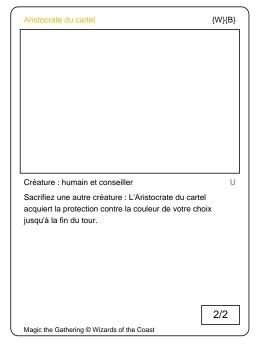
Voyageur damné {W}

Créature : humain et soldat C
Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Aristocrate du cartel

Créature : humain et conseiller

U
Sacrifiez une autre créature : L'Aristocrate du cartel acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Aristocrate du cartel

Créature : humain et conseiller

Sacrifiez une autre créature : L'Aristocrate du cartel acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aristocrate du cartel	{W}{B}		Voix du renouveau	{G}{W}
Créature : humain et conseiller	U		Créature : élémental	М
Sacrifiez une autre créature : L'Aristocrate du cartel acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.			À chaque fois qu'un adversaire lance un sort per tour ou quand la Voix du renouveau meurt, créez de créature verte et blanche Élémental avec « L l'endurance de cette créature sont chacune égal nombre de créatures que vous contrôlez. »	z un jeton a force et
	2/2			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Voix du renouveau	{G}{W}
Créature : élémental	M
chaque fois qu'un adversaire lance un	•
our ou quand la Voix du renouveau meu le créature verte et blanche Élémental a	
endurance de cette créature sont chacu	
nombre de créatures que vous contrôlez.	. »
	2/2
	2/2

Voix du renouveau	{G}{W}
Créature : élémental	
Oreature . elemental	M
À chaque fois qu'un adversaire lance u tour ou quand la Voix du renouveau m de créature verte et blanche Élémental l'endurance de cette créature sont chac	n sort pendant votre eurt, créez un jeton avec « La force et eune égales au
À chaque fois qu'un adversaire lance u tour ou quand la Voix du renouveau m de créature verte et blanche Élémental l'endurance de cette créature sont chac	n sort pendant votre eurt, créez un jeton avec « La force et eune égales au
À chaque fois qu'un adversaire lance u tour ou quand la Voix du renouveau me de créature verte et blanche Élémental l'endurance de cette créature sont chac nombre de créatures que vous contrôle	n sort pendant votre eurt, créez un jeton avec « La force et eune égales au

Voix du renouveau	{G}{W}	Retour dans les rangs {X}{W}{W}
Créature : élémental	М	Rituel R
À chaque fois qu'un adversaire lance u tour ou quand la Voix du renouveau m de créature verte et blanche Élémenta l'endurance de cette créature sont cha nombre de créatures que vous contrôle	eurt, créez un jeton avec « La force et cune égales au	Convocation Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière X cartes de créature ciblées avec une valeur de mana inférieur ou égale à 2.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour dans les rangs	{X}{W}{W
Rituel	F
Convocation	
Renvoyez sur le champ de bataille depuis cartes de créature ciblées avec une valeu	
inférieur ou égale à 2.	

Retour dans les rangs	{X}{W}{W}
Rituel	R
	K
Convocation Renvoyez sur le champ de bataille cartes de créature ciblées avec ur inférieur ou égale à 2.	•

Retour dans les rangs	{x}{w}{w}	Catacombes verdoyantes
Rituel Convocation Renvoyez sur le champ de bataille de cartes de créature ciblées avec une vinférieur ou égale à 2.		Terrain  {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Canopée d'horizon		Catacombes verdoyantes

Terrain R
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G} ou {W}.
{1}, {T}, sacrifiez la Canopée d'horizon : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Catacombes verdoyantes	Forêt
Terrain  {T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	Terrain de base : forêt C
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Chapelle isolée	Jardin du temple
Terrain R La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.	Terrain : forêt et plaine

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple	Lande venteuse
Terrain : forêt et plaine  Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.	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

Marais	Plaine	
Terrain de base : marais C	Terrain de base : plaine	С
{B}	{W}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathering & Wizards of the Coast	wagic the Gathelling & Wizards of the Coast	

Plaine	
Terrain de base : plaine	С
{W}	

Plaines marécageuses	`
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	

Plaines marécageuses	Reliquaire impie
Terrain R {T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines	Terrain : plaine et marais  Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de
marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaines marécageuses	Reliquaire impie
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	Terrain : plaine et marais  Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.
bataille, puis mélangez.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant	Chemin vers l'exil	{W}
Terrain : marais et forêt R	Éphémère	U
Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.	Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut cherch dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la r sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

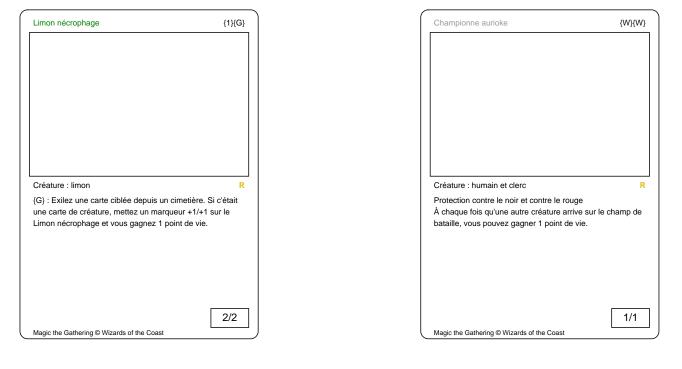
Urborg, tor	nbe de Yaugzebı	ıl	
Terrain lég	endaire		N
_		is en plus de ses autr	
Chaque te		is en plus de ses autr	
Chaque te		s en plus de ses autr	
Chaque te		is en plus de ses autr	
Chaque te		is en plus de ses autr	

Chemin vers l'exil	-{W}-
CHEMINI VOIS FOXII	
Éphémère	U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut cherch	
dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.	mettre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ascendance abzane	{W}{B}{G}	Ascendance abzane	{W}{B}{G}
Enchantement  Quand l'Ascendance abzane arrive sur le cha bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaqu que vous contrôlez.  À chaque fois qu'une créature non-jeton que v meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche le vol.	R mp de e créature vous contrôlez	Enchantement Quand l'Ascendance abz bataille, mettez un marqu que vous contrôlez. À chaque fois qu'une cré	rane arrive sur le champ de Jeur +1/+1 sur chaque créature ature non-jeton que vous contrôlez créature 1/1 blanche Esprit avec
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizard	is of the Coast

Ascendance abzane	{W}{B}{G}
Enchantement	R
Quand l'Ascendance abzane arrive sur le cham	•
bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque que vous contrôlez.	créature
À chaque fois qu'une créature non-jeton que vo	us contrôlez
meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche E le vol.	sprit avec
e voi.	

Ascendance abzane	{W}{B}{G}
Enchantement	R
Quand l'Ascendance abzane arrive sur	•
bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur que vous contrôlez.	chaque creature
À chaque fois qu'une créature non-jetor meurt, créez un jeton de créature 1/1 b	•
le vol.	ianche Espiri avec



Limon nécrophage	{1}{G}
Créature : limon	R
(G): Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. S une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 Limon nécrophage et vous gagnez 1 point de vie.	Si c'était
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Championne aurioke	{W}{W}
Créature : humain et clerc	R
Protection contre le noir et contre le rouge À chaque fois qu'une autre créature arrive bataille, vous pouvez gagner 1 point de vi	e e sur le champ de

Gryff aux ailes apaisantes {2	2}{W}	Bandemage qasali	{G}{W}
Créature : hippogriffe	R	Créature : chat et sorcier	
Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où ve pourriez lancer un éphémère.) Vol Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités.	DUS	Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la tour.) {1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez une ci artefact ou enchantement.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Gryff aux ailes apaisantes	{2}{W}
Créature : hippogriffe	R
Flash (Vous pouvez lancer ce sort à to pourriez lancer un éphémère.) Vol	out moment où vous
Les créatures qui arrivent sur le cham provoquent pas le déclenchement des	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bandemage qasali	{G}{W]
Créature : chat et sorcier	C
Exaltation (À chaque fois qu'une créatu	
	. , ,
tour.) {1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Dét	
tour.) {1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Dét	
contrôlez attaque seule, elle gagne +1/- tour.) {1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Dét artefact ou enchantement.	

Souillure spirituelle	{4}{B}
Rituel	R
Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer o	
Chaque créature que vous engagez en lançant ce so 1} ou un mana de la couleur de cette créature.)	ort paie
Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez d	ans le
cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé	
n'importe quel nombre de cartes avec ce nom et exil	ez-les.
Puis ce joueur mélange.	
Assis the Catherine @ Missade of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Réveiller la bête	{2}{G}
Éphémère	U
Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée u	ın jeton
de créature 3/3 verte Bête.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Souillure spirituelle	{4}{B
Rituel  Convocation (Vos créatures peuvent aider à l	Flancer ce sort.
Chaque créature que vous engagez en lança {1} ou un mana de la couleur de cette créatur Choisissez un nom de carte non-terrain. Che cimetière, la main et la bibliothèque du joueur n'importe quel nombre de cartes avec ce non	int ce sort paie re.) rchez dans le r ciblé

Réveiller la bête	{2}{G}
Éphémère	U
Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée de créature 3/3 verte Bête.	un jeton
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Suffocation	{2}{G}
Enchantement	U
Les îles ne se dégagent pas pendant les étapes de	
dégagement de leur contrôleur.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Suffocation	{2}{G}	`
	Enchantement	U	
	Les îles ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leur contrôleur.		
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
$\overline{}$	wagic the Gathering @ wizards of the Coast		/

Ligne ley de vertu	{2}{W}{W}		
Enchantement	R		
Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous			
pouvez l'avoir sur le champ de batai	ille au début de la		
partie.  Vous avez la défense talismanique	(Vous ne pouvez pas		
être la cible de sorts ou de capacités			
contrôlent.)			