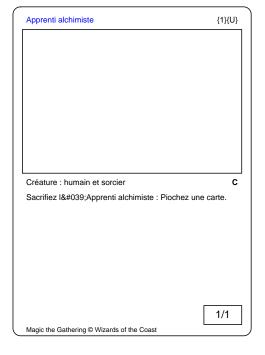


Exécuteur mort-vivant	{3}{B}		Fureteur des cryptes	{1}{B}
Créature : zombie	С		Créature : zombie	С
Quand I'Exécuteur mort-vivant meurt, vous por	uvez		Sacrifiez le Fureteur des cryptes : Exilez une car	te ciblée
faire qu'une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.			d'un cimetière.	
,				
	2/2			2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Exécuteur mort-vivant	{3}{B}
Créature : zombie	С
Quand I'Exécuteur mort-vivant meurt, vous por faire qu'une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.	ouvez
Г	- /-
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Négociants en cadavres	{3}{B}
Onfotone character at another	
Créature : humain et gredin {2}{B}, sacrifiez une créature : Un adver	U reairo cibló róvòlo sa
main. Vous y choisissez une carte. Ce j	
de cette carte. N'activez que lors lancer un rituel.	que vous pourriez
	2/2
	3/3



Apprenti alchimiste	{1}{U}
Créature : humain et sorcier	С
Sacrifiez I'Apprenti alchimiste : F	iochez une carte.
	1/1
	.,,,

Apprenti alchimiste	{1}{U}
Créature : humain et sorcier	С
Sacrifiez I'Apprenti alchimiste : Pio	chez une carte.
	1/1
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Corbeau des brumes	{2}{U}{U}
Octobronosticano	
Créature : oiseau Vol	С
Quand le Corbeau des brumes arrive bataille, renvoyez une créature ciblé propriétaire.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	st

Corbeau des brumes	{2}{U}{U}	Geist enchaîné {2}{U	Geist er
Créature : oiseau	С	Créature : esprit	Créatur
Vol Quand le Corbeau des brumes arrive sur bataille, renvoyez une créature ciblée da propriétaire.		Vol Au début de votre entretien, sacrifiez le Geist enchaîné à moins que vous ne payiez {1} pour chaque autre créature que vous contrôlez.	Au débu moins q
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2,2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the
		<u> </u>	-

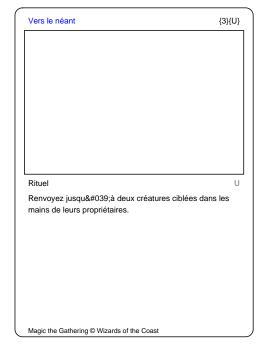
Geist enchaîné	{2}{U}
Créature : esprit	U
Vol	
Au début de votre entretien, sacrifiez le Geist enchaîr	
moins que vous ne payiez {1} pour chaque autre créa que vous contrôlez.	llure
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<u> </u>

Revenant solitaire	{3}{U}{U}
Créature : esprit	R
Défense talismanique (Cette créatu	• •
cible de sorts ou de capacités que v contrôlent.)	
À chaque fois que le Revenant solit	aire inflige des
blessures de combat à un joueur, si	•
d'autre créature, regardez les	•
dessus de votre bibliothèque. Mette d':elles dans votre main et le	•
votre bibliothèque, dans l'ord	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	st

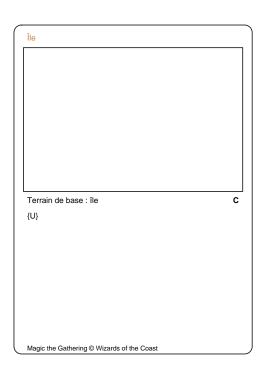
Skaab de Havengul	{5}{U}		Récolte d'essence {2}	{B}
Créature : zombie et horreur	С		Rituel	С
À chaque fois que le Skaab de Havengul attaque, rer une autre créature que vous contrôlez dans la main o propriétaire.			Un joueur ciblé perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

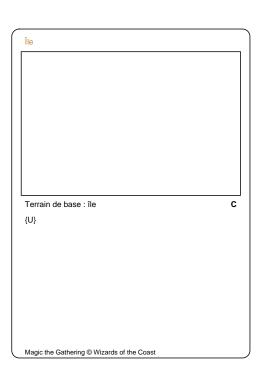
Récolte d'essence	{2}{B
Pitral	
Rituel	,
Un joueur ciblé perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.	

Vers le néant	{3}{U}
Rituel	U
Renvoyez jusqu'à deux créatures ciblées dan mains de leurs propriétaires.	s les
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 Garrening @ Wizurds or die Godst

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		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are Garrening @ Wizurds or die Godst

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		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are Garrening @ Wizurds or die Godst

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

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais	Trident du persécuteur {2	}
Terrain de base : marais C	Artefact : équipement	J
{B}	La créature équipée gagne +3/+0 et attaque à chaque combat si possible. Équipement {3}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bottes de piedagile	{2}
Artefact : équipement	U
a créature équipée a la défense talismanique et la	
élérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de	
élérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de apacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre	
élérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.) Equipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que rous contrôlez. N'attachez l'équipement qu	
élérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de apacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.) quipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que	

Trident du persécuteur	{2}
Artefact : équipement  La créature équipée gagne +3/+0 et attaque à chaque combat si possible.  Équipement {3}	U
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lame du destin	{1}{B}		Epluchage de réalité {1}	-{U}
				П
Éphémère	U		Éphémère	С
Détruisez une créature non-noire ciblée.			Renvoyez une créature ciblée que vous contrôlez et une	
			créature ciblée que vous ne contrôlez pas dans les main de leurs propriétaires.	3
			de leurs proprietaires.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Épluchage de réalité	{1}{U}
Éphémère	c
Renvoyez une créature ciblée que vous contrôlez e créature ciblée que vous ne contrôlez pas dans les de leurs propriétaires.	t une
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Souffle de givre	{2}{U}			Éveil démoniaque {3}{B}	B}
Éphémère			L	Enchantement	R
Engagez jusqu'à deux créatures ciblées. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine é de dégagement de leur contrôleur.	étape			Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez exactement une créature, créez un jeton de créature 5/5 noire Démon avec le vol.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Souffle de givre	{2}{U}
<b>.</b>	
Éphémère	С
Engagez jusqu'à deux créatures ciblées créatures ne se dégagent pas pendant la prod de dégagement de leur contrôleur.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

-	
Isolement homicide	{4}{B}
Enchantement	U
Tant que vous contrôlez exactement une créature, or créature gagne +3/+1 et a le lien de vie.	cette
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

′	Pari du prédateur	{B}
l		
	Enchantement : aura	
	Enchanter: créature	C
	La créature enchantée gagne +2/+1.	
	La créature enchantée a l'intimidation tant que so	
	contrôleur ne contrôle aucune autre créature. (Elle ne pe pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et	
	des créatures qui partagent une couleur avec elle.)	ou
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Triomphe de la cruauté	<del>{2}{B</del>
Enchantement	ı
Au début de votre entretien, l'adversaire défausse d'une carte si vous contrôlez la avec la force la plus élevée ou qui partage la foélevée.	a créature