Momie miasmatique	{1}{B}		Momie miasmatique	{1}{B}
Créature : zombie et chacal			Créature : zombie et chacal	
Quand la Momie miasmatique arrive sur le champ of			Quand la Momie miasmatique arrive sur le champ de	
bataille, chaque joueur se défausse d'une ca			bataille, chaque joueur se défausse d'une car	
_			_	
	2/2			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Momie miasmatique	{1}{B}
	Créature : zombie et chacal	С
	Quand la Momie miasmatique arrive sur le champ de	•
	bataille, chaque joueur se défausse d'une car	
		2/2
l	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Momie miasmatique	{1}{B}
Créature : zombie et chacal	С
Quand la Momie miasmatique arrive sur le	
bataille, chaque joueur se défausse d	э;une сапе.
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Persécuteur morne-?il	{2}{B}		P	Persécuteur morne-?il	{2}{B}
Créature : humain et pirate	С			Créature : humain et pirate	С
Saccage ? Quand le Persécuteur morne-?il arrive sur	le			Saccage ? Quand le Persécuteur morne-?il arrive sur	
champ de bataille, si vous avez attaqué ce tour-ci, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.				champ de bataille, si vous avez attaqué ce tour-ci, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.	
:	2/2				2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Persécuteur morne-?il	{2}{B}
	Créature : humain et pirate	С
	Saccage ? Quand le Persécuteur morne-?il arrive su champ de bataille, si vous avez attaqué ce tour-ci, ur	
	adversaire ciblé se défausse d'une carte.	
		2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	
Persécuteur morne-?il	{2}{B}
Créature : humain et pirate	C
Saccage ? Quand le Persécuteur morne-?il arrive	-
champ de bataille, si vous avez attaqué ce tour-	
adversaire ciblé se défausse d'une carte.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Spectre sinistre {3}	3}	Sp	pectre sinistre	{3}{B}
Créature : spectre Vol Quand le Spectre sinistre arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défausse d'une carte. À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.	U	Vo Qu un À d	réature : spectre pl uand le Spectre sinistre arrive sur le champ de bat a adversaire ciblé se défausse d'une carte. chaque fois qu'un adversaire se défausse 'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Ma	agic the Gathering © Wizards of the Coast	1/3

Créature : spectre	U
Vol	0
Quand le Spectre sinistre arrive sur le champ de bata	ille,
un adversaire ciblé se défausse d'une carte.	
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.	
_	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/3

Spectre sinistre	{3}{B}
Créature : spectre	U
Vol	
Quand le Spectre sinistre arrive sur le champ de un adversaire ciblé se défausse d'une cart	
À chaque fois qu'un adversaire se défauss	
d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.	•
	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/3

Mage d'exclusion	{2}{U}	Mage d'exclusion	{2}{U}
Créature : humain et sorcier	U	Créature : humain et sorcier	U
Quand cette créature arrive, renvoyez une créature qu'un adversaire contrôle dans la main de soi propriétaire.		Quand cette créature arrive, renvoyez une créa qu'un adversaire contrôle dans la main o propriétaire.	
_			
	2/2		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mage d'exclusion	{2}{U}
Créature : humain et sorcier	U
Quand cette créature arrive, renvoyez u qu'un adversaire contrôle dans la propriétaire.	
1 1	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mage d'exclusion	{2}{U}
Créature : humain et sorcier	U
Quand cette créature arrive, renvoyez un qu'un adversaire contrôle dans la r propriétaire.	

Naru Meha, maître sorcier {2}{U}{	(U)	Dépouiller	{B}
Créature légendaire : humain et sorcier	M	Rituel	С
Flash Quand Naru Meha, maître sorcier arrive sur le champ de bataille, copiez un sort d'éphémère ou de rituel cibl que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. Les autres sorciers que vous contrôlez gagnent +1/+1.	lé	Un joueur ciblé révèlé sa main. d'artefact ou de créature. cette carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

Naru Meha, maître sorcier	{2}{U}{U
Créature légendaire : humain et sorcier	r N
Flash	
Quand Naru Meha, maître sorcier arriv bataille, copiez un sort d'éphéme	•
que vous contrôlez. Vous pouvez chois	ir de nouvelles
cibles pour cette copie. Les autres sorciers que vous contrôlez	gagnent +1/+1
	g-g
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dépouiller	{B
Rituel	C
Un joueur ciblé révèlé sa main. Vou	
d'artefact ou de créature. Ce cette carte.	joueur se défausse de

Rituel C Rituel	С
Un joueur ciblé perd 3 points de vie et vous gagnez 3 Le joueur ciblé se défausse de deux cartes.	
points de vie.	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Morsure de la souveraine	{1}{B}
Rituel	С
Un joueur ciblé perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie.	3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pourrissement cérébral	{2}{B}
Rituel	С
Le joueur ciblé se défausse de deux cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pourrissement cérébral	{2}{B}		Précepteur démoniaque {2	2}{B}{B}
D: 1			D'.	
Rituel	С		Rituel	U
Le joueur ciblé se défausse de deux cartes.			Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez d	cette
			carte dans votre main, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Pourrissement cérébral	{2}{B}
	Rituel	С
	Le joueur ciblé se défausse de deux cartes.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Précepteur démoniaque	{2}{B}{B}
Rituel	U
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, me carte dans votre main, puis mélangez.	ettez cette
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Précepteur démoniaque {	2}{B}{B}		Île	
Rituel	U		Terrain de base : île	
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez			{U}	Ŭ
carte dans votre main, puis mélangez.	00110		(8)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Précepteur démoniaque	{2}{B}{B}
Rituel	U
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, me carte dans votre main, puis mélangez.	ettez cette
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

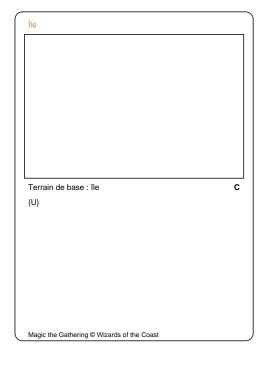
Île	
Terrain de base : île	С
{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

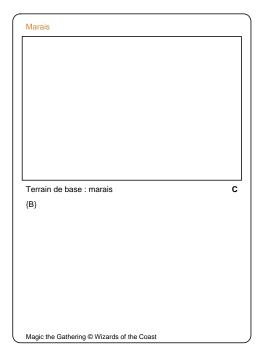


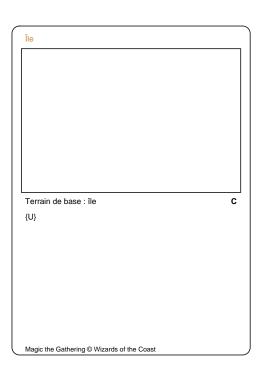


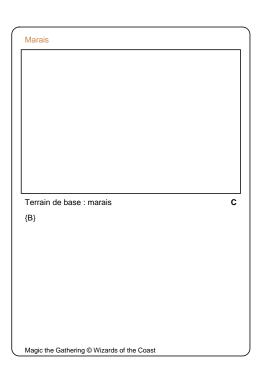












Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are Garrening @ Wizurds or die Godst

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}	

Ossuaire submergé
Terrain U L'Ossuaire submergé arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {U} ou {B}. Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Ossuaire submergé

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Ossuaire submergé
Terrain
L'Ossuaire submergé arrive sur le champ de bataille
engagé. {T} : Ajoutez {U} ou {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ossuaire submergé		Homicide	{1}{B}{B}
Terrain U		Éphémère	С
L'Ossuaire submergé arrive sur le champ de bataille engagé.		Détruisez une créature ciblée.	
{T}: Ajoutez {U} ou {B}.			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
)		
Ossuaire submergé		Homicide	{1}{B}{B}

Ossuaire submergé	
Terrain	U
L'Ossuaire submergé arrive sur le champ de	bataille
engagé. {T} : Ajoutez {U} ou {B}.	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide	{1}{B}{B}
Éphémère	С
Détruisez une créature ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dispersion {1}{U}		Dispersion {1}{U	J}
]		٦
,]		Ш
Éphémère C		1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	С
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de		Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de	
son propriétaire.		son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dispersion	{1}{U}
S. S	(.)(0)
Éphémère	С
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la son propriétaire.	main de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dispersion	{1}{U}
Éphémère	С
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la m son propriétaire.	ain de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sillage des pillards	{3}{B}			Sillage des pillards	{3}{B}
Enchantement	U			Enchantement	U
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie. Saccage ? Au début de votre étape de fin, si vous avattaqué ce tour-ci, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.	ez			À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie. Saccage ? Au début de votre étape de fin, si vous av attaqué ce tour-ci, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.	ez
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Sillage des pillards	{3}{B}			Sillage des pillards	{3}{B}

Sillage des pillards	{3}{B}
Enchantement	U
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.	
Saccage ? Au début de votre étape de fin, si vous ave attaqué ce tour-ci, un adversaire ciblé se défausse	∋z
d'une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Enchantement

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.
Saccage ? Au début de votre étape de fin, si vous avez attaqué ce tour-ci, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

