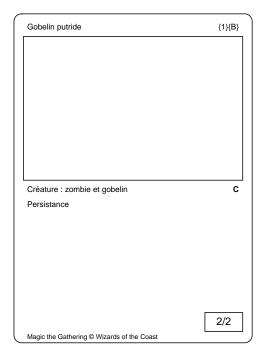
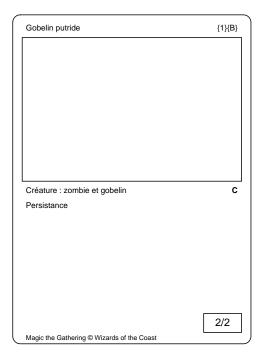
Aruspice sinistre {2	2}{B}	Aruspice sinistre	{2}{B}
Créature : humain et sorcier	R	Créature : humain et sorcier	R
Mue {B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand v le désirez pour son coût de mue.) À chaque fois qu'une autre créature non-jeton qu vous contrôlez meurt, piochez une carte.		Mue {B} (Vous pouvez lancer cette carte face comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la le désirez pour son coût de mue.) À chaque fois qu'une autre créature nor vous contrôlez meurt, piochez une carte.	a quand vous
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2

Aruspice sinistre	{2}{B}
Créature : humain et sorcier	R
Mue {B} (Vous pouvez lancer cette carte face cach- comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la qua le désirez pour son coût de mue.)	
À chaque fois qu'une autre créature non-jeto vous contrôlez meurt, piochez une carte.	n que
Γ	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2

Aruspice sinistre	{2}{B}
Créature : humain et sorcier	R
Mue {B} (Vous pouvez lancer cette carte	
comme une créature 2/2 pour {3}. Retour le désirez pour son coût de mue.)	nez-la quand vous
À chaque fois qu'une autre créatur	e non-jeton que
vous contrôlez meurt, piochez une carte.	
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





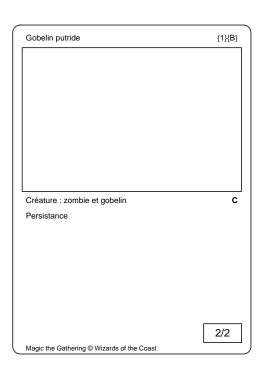
Gobelin putride

{1}{B}

Créature: zombie et gobelin
Persistance

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Pion d'Ulamog	{1}{B}{B}		Pion d'Ulamog	{1}{B}{B}
Créature : vampire et shamane	U		Créature : vampire et shamane	U
À chaque fois que le Pion d'Ulamog ou q	ıu':une		À chaque fois que le Pion d'Ulamog	ou au':une
autre créature non-jeton que vous contrôlez me			autre créature non-jeton que vous contrôle	z meurt, vous
pouvez créez un jeton de créature 0/1 incolore Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajout			pouvez créez un jeton de créature 0/1 inco Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : /	
Engeance. If a « Sacrillez cette creature : Ajour	ez {C}. »		Engeance. If a « Sacrillez cette creature : /	Ajoulez {C}. »
	2/2			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	-	)		

Pion d'Ulamog	{1}{B}{B}	Saccageur impitoyable	{3}{B}
Créature : vampire et shamane	U	Créature : humain et pirate	
À chaque fois que le Pion d'Ula autre créature non-jeton que vous cor pouvez créez un jeton de créature 0/1	trôlez meurt, vous	À chaque fois qu'une autre créat contrôlez meurt, créez un jeton Trésor. artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefac	(C'est un
Engeance. If a « Sacrifiez cette créatu	re : Ajoutez {C}. »	de la couleur de votre choix. »)  Magic the Gathering  Wizards of the Coast	1/4

{3}{B}

Saccageur impitoyable	{3}{B}		Squelette réassemblable	{1}{B}
Créature : humain et pirate	U		Créature : squelette et guerrier	U
À chaque fois qu'une autre créature que vous			{1}{B}: Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le	;
contrôlez meurt, créez un jeton Trésor. (C'est artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un			Squelette réassemblable depuis votre cimetière.	
de la couleur de votre choix. »)	mana			
	1/4			1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

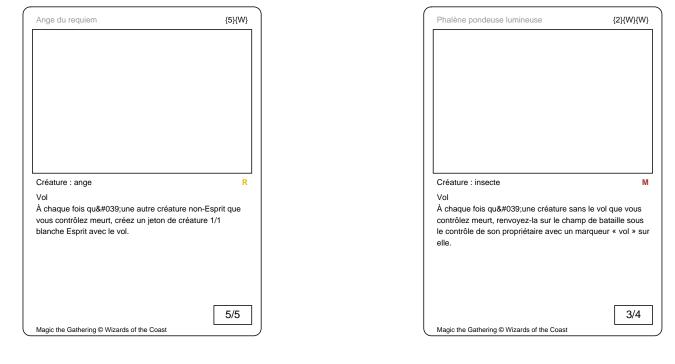
Saccageur impitoyable	{3}{B}
Créature : humain et pirate	U
À chaque fois qu'une autre créature q contrôlez meurt, créez un jeton Trésor. (C&# artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajo de la couleur de votre choix. »)	039;est un
de la couleur de votre crioix. ")	

Squelette réassemblable	{1}{B}
Créature : squelette et guerrier	U
{1}{B} : Renvoyez sur le champ de batai Squelette réassemblable depuis votre ci	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Squelette réassemblable	{1}{B}		Surineur de Zulaport	{1}{B}
Créature : squelette et guerrier	U		Créature : humain et gredin et allié	U
{1}{B}: Renvoyez sur le champ de bataille, engagé,	le		À chaque fois que le Surineur de Zulaport ou qu'	);une
Squelette réassemblable depuis votre cimetière.			autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point	de
			vie.	40
	1/1			1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

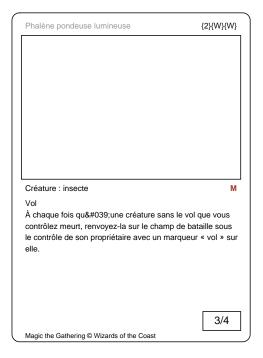
Squelette réassemblable {1}	(B)
Créature : squelette et guerrier	U
{1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Squelette réassemblable depuis votre cimetière.	
	_
1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

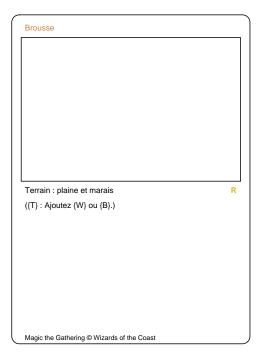
Surineur de Zulaport	{1}{B}
Créature : humain et gredin et allié	U
À chaque fois que le Surineur de Zulapor autre créature que vous contrôlez meurt,	
adversaire perd 1 point de vie et vous gag	
vie.	

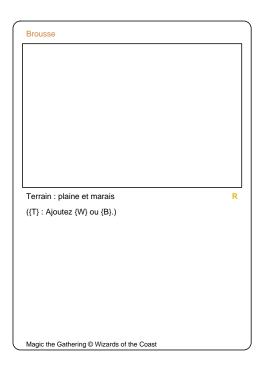


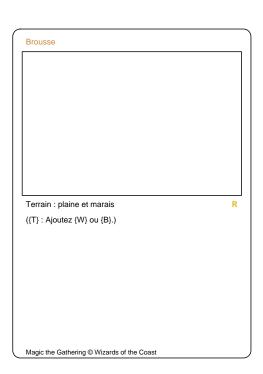
Ange du requiem	{5}{W}
Créature : ange	R
Vol	
À chaque fois qu'une autre créature non-Espi vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1	
blanche Esprit avec le vol.	
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vol À chaque fois qu'une créature sans le vol que vous contrôlez meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur « vol » s elle.	Phalène pondeuse lumineuse	{2}{W}{W}
Vol À chaque fois qu'une créature sans le vol que vous contrôlez meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur « vol » s elle.		
Vol À chaque fois qu'une créature sans le vol que vous contrôlez meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur « vol » s elle.		
Vol À chaque fois qu'une créature sans le vol que vous contrôlez meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur « vol » s elle.		
Vol À chaque fois qu'une créature sans le vol que vous contrôlez meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur « vol » s elle.		
Vol À chaque fois qu'une créature sans le vol que vous contrôlez meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur « vol » s elle.		
Vol À chaque fois qu'une créature sans le vol que vous contrôlez meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur « vol » s elle.		
Vol À chaque fois qu'une créature sans le vol que vous contrôlez meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur « vol » s elle.		
À chaque fois qu'une créature sans le vol que vous contrôlez meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur « vol » s elle.	Créature : insecte	М
	À chaque fois qu'une créature contrôlez meurt, renvoyez-la sur le c	hamp de bataille sous
	elle.	
3/4		3/4







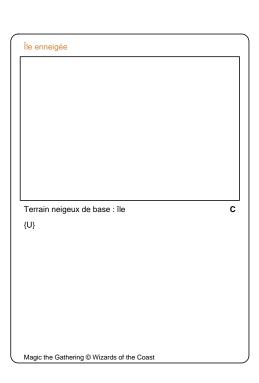


Brousse	Chapelle isolée
Terrain : plaine et marais	Terrain R
({T} : Ajoutez {W} ou {B}.)	La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.  {T}: Ajoutez {W} ou {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Chapelle isolée	Chapelle Isolée

Chapelle isolée	
Terrain	R
La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagé	е
à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.	
{T}: Ajoutez {W} ou {B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

	Île enneigée	_
		٦
1		_
1	Terrain neigeux de base : île	;
		•
	Terrain neigeux de base : île (U)	•
		•
		3



Île enneigée	Île enneigée
Terrain neigeux de base : île C	Terrain neigeux de base : île C
{U}	{U}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Îlo oppoiaco	Plaine appoiaée

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

Plaine enneigée	
Terrain neigeux de base : plaine	С
Terrain neigeux de base : plaine {W}	С
	С
	С
	С
	c
	С
	С

Plaine enneigée	Plaine enneigée
Terrain neigeux de base : plaine C {W}	Terrain neigeux de base : plaine C {W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine enneigée	Reliquaire impie

С

Terrain neigeux de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{W}

Reliquaire impie	Reliquaire impie
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.	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.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Reliquaire impie	Urborg, tombe de Yaugzebul
Terrain : plaine et marais R 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.	Terrain légendaire M Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul		Urborg, tombe de Yaugzebul
Terrain légendaire M		Terrain légendaire M
Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.		Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul		Autel d'Ashnod	{3}
Terrain légendaire	ī	Artefact	U
Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.		Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

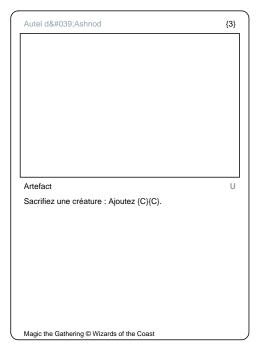
Autel d'Ashnod	{3}
Artefact	U
Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Autel d'Ashnod	{3}
Artefact	U
Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.	

Autel d'Ashnod	{3}
Artefact	U
Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.	
(-)(-)	

Autel d'Ashnod	{3}
Artefact	U
Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.	0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Artefact	U
Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.	



Autel d'Ashnod

Artefact
Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Autel phyrexian

Artefact
R
Sacrifiez une créature : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel phyrexian	{3}	Autel phyrexian	3}
Artefact Sacrifiez une créature : Ajoutez un mana de la coulet votre choix.	R r de	Artefact Sacrifiez une créature : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	R
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Autel phyrexian	{3}	Capote de mort des nims	2}

Autel phyrexian	{3}
Artefact	R
Sacrifiez une créature : Ajoutez un votre choix.	mana de la couleur de
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

Capote de mort des nims	{2}
Artefact : équipement  La créature équipée gagne +2/+2, a l'intimidation est un zombie noir. (Elle ne peut pas être bloquée exce par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)  À chaque fois qu'une créature non-jeton est mis dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {4}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette c sur le champ de bataille et attachez-lui la Capote de m des nims.  Équipement {4}	epté e arte
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Capote de mort des nims	{2}		Poste de déflagration {3	}
Artefact : équipement	R		Artefact	J
La créature équipée gagne +2/+2, a l'intimidation e est un zombie noir. (Elle ne peut pas être bloquée except par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.) À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {4}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette cart sur le champ de bataille et attachez-lui la Capote de mort des nims. Équipement {4}	té te		{T}, sacrifiez une créature : Le Poste de déflagration inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez dégager le Poste de déflagration.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathering & Wizarus of the Coast		,		_

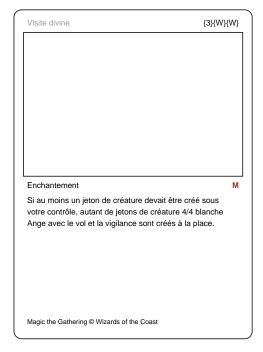
Poste de déflagration	{3}
Artefact	U
{T}, sacrifiez une créature : Le Poste de déflagration in 1 blessure à n'importe quelle cible.	flige
À chaque fois qu'une créature arrive sur le chan bataille, vous pouvez dégager le Poste de déflagration	•
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

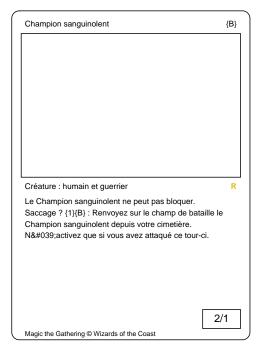
Dislocation	{1}{BP}(BP}
Éphémère	U
{BP} peut être payé au choix avec {B}	ou deux points de
vie.) Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu& tour.	#039;à la fin du

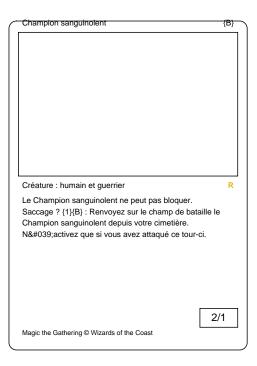
Dislocation	{1}{BP}{BP}		Dislocation	{1}{BP}{BP}
Éabána à ra			Énhámhra	
Éphémère	U		Éphémère	U
({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux vie.) Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la			({BP} peut être payé au choix avec {B} vie.) Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu	
tour.			tour.	
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
-		•		

Dislocation	{1}{BP}{BP}
<u> </u>	
Éphémère	U
({BP} peut être payé au choix avec vie.)	(B) ou deux points de
Une créature ciblée gagne -5/-5 just	squ'à la fin du
tour.	

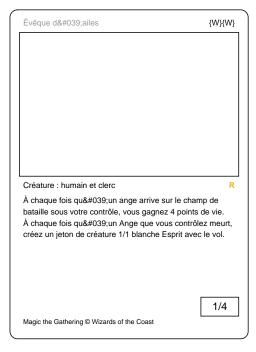
Visite divine {3}{W}{	W}
Enchantement	M
Si au moins un jeton de créature devait être créé sous votre contrôle, autant de jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance sont créés à la place.	



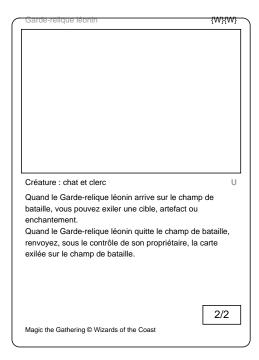




Évêque d'ailes	{W}{W}	
Créature : humain et clerc	R	
À chaque fois qu'un ange arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 4 points de vie. À chaque fois qu'un Ange que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.		
	1/4	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

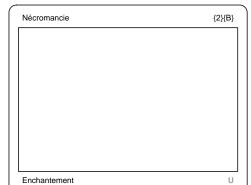


Garde-relique léonin	{W}{W}
Créature : chat et clerc	U
Quand le Garde-relique léonin arrive sur le	
bataille, vous pouvez exiler une cible, artefa enchantement.	act ou
Quand le Garde-relique léonin quitte le cha	mp de bataille,
renvoyez, sous le contrôle de son propriéta	ire, la carte
exilée sur le champ de bataille.	
	2/2
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	



Sirlidiane	{4}{W}
Créature : élémental	R
Vol	
Quand la Sirlidiane quitte le champ d	
sur le champ de bataille jusqu' créature ciblées de force inférieure o	
cimetière.	· ·
Évocation {5}{W} (Vous pouvez lance	
coût d'évocation. Si vous faite quand il arrive sur le champ de batail	•
1	- /
	4/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	t

Sirlidiane	{4}{W}
Créature : élémental	R
Vol  Quand la Sirlidiane quitte le c	hama da hatailla, ranvavaz
sur le champ de bataille jusqu	
créature ciblées de force infér cimetière.	,
Évocation {5}{W} (Vous pouve	ez lancer ce sort pour son
coût d'évocation. Si vo	·
quand il arrive sur le champ d	e bataille.)
	4/3
Magic the Gathering © Wizards of t	he Coast



Vous pouvez lancer la Nécromancie comme si elle avait le flash. Si vous l'avez lancé à tout moment où un rituel n'aurait pas pu être lancé, le contrôleur du permanent qu'elle devient la sacrifie au début de la prochaine étape de nettoyage.

Lorsque vous jouez la Nécromancie choisissez une créature ciblée dans n'importe quel cimetière.
Quand la Nécromancie arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille, elle devient une aura avec « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec la Nécromancie ». Mettez une carte de créature ciblée មិខ្លាំ ដើម្បី នៅការ ប្រជាពល នៅខែ et attachez-lui la Nécromancie. Quand la Nécromancie quitte le champ de

bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

Nécromancie	{2}{B}
Enchantement	U
Vous pouvez lancer la Nécromancie comme si elle avait le	
flash. Si vous I'avez lancé à tout moment of	ù un rituel
n'aurait pas pu être lancé, le contrôleur du	
permanent qu'elle devient la sacrifie au dé	but de la
prochaine étape de nettoyage.	
Lorsque vous jouez la Nécromancie choisissez une	
créature ciblée dans n'importe quel cimetière.	
Quand la Nécromancie arrive sur le champ de bataille, si	
elle est sur le champ de bataille, elle devient une aura avec	
« Enchanter : créature mise sur le champ de bata	
la Nécromancie ». Mettez une carte de créature de la Nécromancie ». Mettez une carte de créature de la Magiciste de la la Magiciste d	
depuis un cimetiere sur le champ de bataille et at la Nécromancie. Quand la Nécromancie quitte le	

bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.