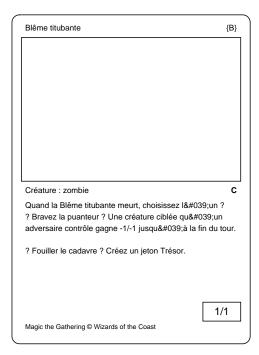
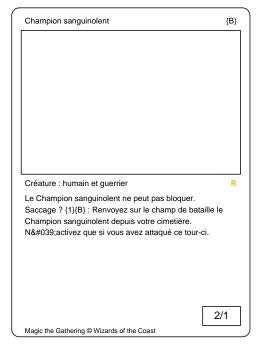
Teysa, scion d'Orzhov {1}{W}B}		Argousin d'Ozrhov {1}{	B}
Créature légendaire : humain et conseiller		Créature : humain et gredin	U
Sacrifiez trois créatures blanches : Exilez la créature ciblée.		Contact mortel Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de	
À chaque fois qu'une autre créature noire que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.		créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)	
2/3		1/2	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	_		

Servant du peintre	{2}
Créature-artefact : épouvantail	R
Au moment où le Servant du peintre arrive sur le champ bataille, choisissez une couleur.	de
Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de batail	le,
les sorts et les permanents sont de la couleur choisie er plus de leurs autres couleurs.	1
1/	3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Artiste de sang	{1}{B}
Créature : vampire	U
À chaque fois que l'Artiste de créature meurt, un joueur ciblé perd gagnez 1 point de vie.	•





Bouffeur de charogne

Créature : zombie

Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer.
Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur le
Bouffeur de charogne.

Escogriffe niché

Créature : zombie

C Quand I'Escogriffe niché meurt, créez X jetons de créature 1/1 verte Écureuil engagés, X étant la force de I'Escogriffe niché.

Exécration de sang	{B}{B}	Marchevide dauthi	{B}{B}
Créature : vampire et esprit	R	Créature : dauthi et gredin	R
Cette créature ne peut pas bloquer. Cette créature a la célérité tant qu'ur 10 points de vie ou moins. Toucheterre ? À chaque fois qu'un te contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cett champ de bataille depuis votre cimetière.	errain que vous	Distorsion (Cette créature ne peut bloquer or que par des créatures avec la distorsion.) Si une carte devait être mise dans le cimetié adversaire d'où qu'elle vienne, exilez-la avec un marqueur « vide » sur elle {T}, sacrifiez le Marchevide dauthi : Choisis exilée qu'un adversaire possède aver « vide » sur elle. Vous pouvez la jouer ce to son coût de mana.	ère d'un , à la place  sez une carte c un marqueur
Maria II. Oalla ia Olivia	2/1	Maria de Carlo de Car	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	$\overline{}$
Façonneur de peste	{2}{B}
Créature : humain et shamane	U
Quand le Façonneur de peste arrive sur le champ d bataille, chaque joueur sacrifie une créature ou un	е
planeswalker. Chaque joueur qui ne peut pas se dé	fausse
d'une carte.	
_	
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Obscur confident

(1){B}

Créature : humain et sorcier

Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana.

Saccageur impitoyable	{3}{B}		Surineur de Zulaport	{1}{B}
Créature : humain et pirate	U		Créature : humain et gredin et allié	U
·				
À chaque fois qu'une autre créature que vo contrôlez meurt, créez un jeton Trésor. (C'6			À chaque fois que le Surineur de Zulaport ou qu' autre créature que vous contrôlez meurt, chaque	∂;une
artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez			adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point	de
de la couleur de votre choix. »)			vie.	
			_	
	1/4			1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

ĺ.	Squelette réassemblable	{1}{B}
	Créature : squelette et guerrier	U
	$\label{eq:barrier} \begin{tabular}{ll} \{1\}\{B\}: Renvoyez \ sur \ le \ champ \ de \ bataille, \ engagé, \\ Squelette \ réassemblable \ depuis \ votre \ cimetière. \end{tabular}$	le
		1/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Traître infernal	{B}{B}
0 / 1	
Créature : esprit	R
Creature : esprit  Célérité  Distorsion (Cette créature ne peut bloquer que par des créatures avec la distorsion.)	
Célérité Distorsion (Cette créature ne peut bloquer que par des créatures avec la distorsion.) À chaque fois qu'une autre créature votre cimetière depuis le champ de bataille	ou être bloquée est mise dans a, vous pouvez
Célérité Distorsion (Cette créature ne peut bloquer que par des créatures avec la distorsion.) À chaque fois qu'une autre créature	ou être bloquée est mise dans e, vous pouvez Traître infernal
Célérité Distorsion (Cette créature ne peut bloquer que par des créatures avec la distorsion.) À chaque fois qu'une autre créature votre cimetière depuis le champ de bataille payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez le	ou être bloquée est mise dans e, vous pouvez Traître infernal

Voyant de viscères	{B}	Gardien de prison du palais {2	2}{W}{W}
Créature : vampire et sorcier Sacrifiez une créature : Regard 1.	С	Créature : humain et soldat  Quand le Gardien de prison du palais arrive sur le c de bataille, vous devenez le monarque.  Quand le Gardien de prison du palais arrive sur le c de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce qu'un adversaire devienne le monarque.	
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

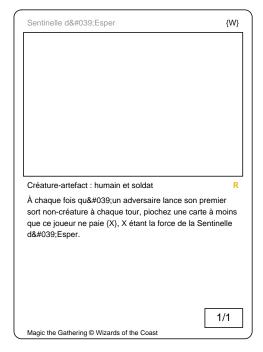
_		
•	Donneuse de runes	{W}
I	Onfotone allowed allow	
	Créature : kor et clerc	R
	{T}: Une autre créature ciblée que vous contrôlez acque la protection contre l'incolore ou contre la couleu votre choix jusqu'à la fin du tour.	
	1	/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

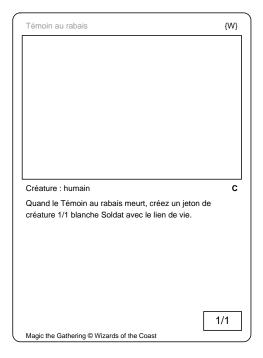
Grand abolisseur	{W}{W}
Créature : humain et clerc	M
de sorts ou activer les capacités d�	
de sorts ou activer les capacités d�	
Pendant votre tour, vos adversaires n de sorts ou activer les capacités d&#C créatures ou d'enchantements.</td><td></td></tr><tr><td>de sorts ou activer les capacités d&#0</td><td></td></tr></tbody></table>	

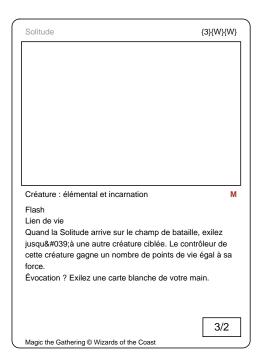
Magistrat de Drannith	{1}{W}	Percepteur de dîme {1}{W}	
Créature : humain et sorcier	M	Créature : humain et soldat R	
Vos adversaires ne peuvent lancer des sor leur main.		Pendant votre tour, les sorts que vos adversaires lancent coûtent {1} de plus à lancer et les capacités que vos adversaires activent coûtent {1} de plus à activer à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.  Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/3	2/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Mère des runes	{W}
۰	Créature : humain et clerc	U
	{T}: Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix	
	jusqu'à la fin du tour.	
	1	/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	•

Phalène pondeuse lumineuse	{2}{W}{W}
Créature : insecte	M
Vol	
À chaque fois qu'une créature sa contrôlez meurt, renvoyez-la sur le cha	
le contrôle de son propriétaire avec un elle.	marqueur « vol » su







Tueur de géant {W}

Créature : humain et paysan R
{1}{W}, {T} : Engagez la créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damne	{VV}
Créature : humain et soldat	С
Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de	
créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.	
Г	1/1

Kambal, consul de I'attribution	{1}{W}{B}
Créature légendaire : humain et conseiller	R
À chaque fois qu'un adversaire lanc non-créature, ce joueur perd 2 points de vi 2 points de vie.	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Officiante cruelle	{W}{B}
Créature : vampire À chaque fois que l'Officiante cruelle ou qu'une autre créature ou qu'un plat que vous contrôlez meurt, chaque adversaire pe de vie et vous gagnez 1 point de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/2

{1}{WB}{WB}

3/2

Lurrus de la Tanière des rêves

Créature légendaire : chat et cauchemar

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien de vie

Compagnon ? Chaque carte de permanent de votre deck de départ a un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. (Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort de permanent d'une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre cimetière.

Brimades	{2}{B}	Déluge toxique {	2}{B}
Diturd		Pitrod	
Rituel	U	Rituel	R
Choisissez deux cartes de créature ciblées dans votre cimetière. Sacrifiez une créature. Si vous faites ainsi,	9	En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, pa	ıyez
renvoyez, engagées, les cartes choisies sur le champ	de	X points de vie.  Toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin	du
bataille.	40	tour.	-
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Damner	{B}{B}
Rituel	R
Détruisez une créature ciblée. Une créature détruite	de
cette manière ne peut pas être régénérée. Surcharge {2}{W}{W}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Diabolique dessein	{1}{B}
Rituel	M
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.	
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez carte dans votre main, puis mélangez.	cette
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Réanimation	{B}	Sortir de terre	{B}
Rituel		Rituel	$\vec{-}$
	M		С
Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perde		Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana	
un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de		inférieur ou égal à 3.	
cette carte.		Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Pioch	ez
		une carte.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Signature de sang	{B}{B}
Rituel	С
Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points d	de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Colère de Dieu	{2}{W}{W}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent régénérées.	pas être
Martin Only to OW and All Own	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Épopée d'Urza	Brousse
Terrain-Enchantement Épopée d'Urza R (Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)  I ? L'Épopée d'Urza acquiert « {T} : Ajoutez {C}. »  II ? L'Épopée d'Urza acquiert « {2}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore Construction avec " Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez." »  Magic the Gattering & Wizard of the Créatie une carte d'artefact avec un coût de mana de {0} ou {1}, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	Terrain: plaine et marais ({T}: Ajoutez {W} ou {B}.)  Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Ancienne tanière  Terrain-artefact C	Catacombes verdoyantes  Terrain R
{T}: Ajoutez {W}.	{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,

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

puis mélangez.

Caveau des chuchotements		Chapelle isolée
Terrain-artefact C		Terrain R
{T}: Ajoutez {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	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	

Cavernes de Koïlos	
Terrain	R
<ul><li>{T}: Ajoutez {C}.</li><li>{T}: Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.</li></ul>	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cour dissimulée	$\overline{}$
Terrain	 ?
La Cour dissimulée arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.  {T}: Ajoutez {W} ou {B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Estuaire pollué	Forteresse de Wöhlrajh
Terrain  {T), payez 1 point de vie, sacrifiez I'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Terrain légendaire R  {T}: Ajoutez {C}.  {1}{B}, {T}: Mettez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Fondrière sanguinolente	Grève inondée

Terrain

bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

(T), payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis

Terrain

mélangez.

Lacis luminombre		Lande venteuse
Terrain  Au moment où le Lacis luminombre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis luminombre arrive sur le champ de bataille engagé.  {T}: Ajoutez {W} ou {B}.		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
Lande fétide		

Terrain R
{T}: Ajoutez {C}.
{WB}, {T}: Ajoutez {W}{W}, {W}{B} ou {B}{B}.

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

	_
Marais enneigé	
Terrain neigeux de base : marais C	
(B)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais enneigé		Marais enneigé
Terrain neigeux de base : marais C {B}		Terrain neigeux de base : marais C {B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
magic no dancing @ wizards of the dodst	,	magic the dathering a wizards of the dead
	)	
Marais enneigé		Marécage de Bojuka

Terrain neigeux de base : marais

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{B}

Mesa aride	Plaine
Terrain  (T), payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	Terrain de base : plaine  & amp;amp;amp;tt;center>&ttimg width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine	Plaine
Terrain de hase : plaine	Terrain de base : plaine
Terrain de base : plaine C & Amp;amp;amp;tt;center>& Amp;amp;amp;lt;img width=& Amp;amp;amp;quot;65& Amp;amp;amp;quot; align=& Amp;amp;amp;quot;center& Amp;amp;amp;quot; src=& Amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg& Amp;amp;amp;quot;& Amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;lt;center> <img &<="" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg" td="" width="65"/>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine	Plaine enneigée
Terrain de base : plaine C	Terrain neigeux de base : plaine C
&trcenter&qt& lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& amp;quot;>	{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine enneigée	Plaine enneigée

С

Terrain neigeux de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{W}

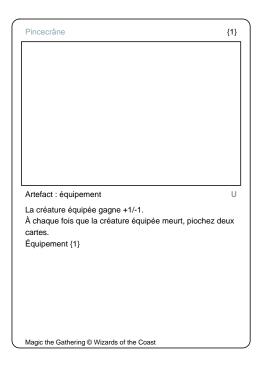
Plaines marécageuses	Tour de commandement
Terrain  {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	Terrain C {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Reliquaire impie	Urborg, tombe de Yaugzebul
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 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

Autel phyrexian	{3}
·	] [
Artefact	_
Artefact	R
Sacrifiez une créature : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	Э
voite dilaix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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



Lillana du volle	<del>D1/D1</del>
Liliana du volle {1}{	B}{B}
Planeswalker légendaire : Liliana	M
{+1} : Chaque joueur se défausse d'une carte.	
{-2} : Un joueur ciblé sacrifie une créature.	
{-6} : Séparez tous les permanents qu'un joueur	
ciblé contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les	
permanents dans le tas de son choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dislocation	{1}{BP}{BP}		Malice selon le diablotin	{1}{B}
Éphémère	U		Éphémère	R
({BP} peut être payé au choix avec {B} ou	deux points de		Remplacez la cible d'un sort ciblé qui a une	
vie.) Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu�	39;à la fin du		unique. Vous perdez un nombre de points de vie é valeur de mana de ce sort.	egai a ia
tour.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Dispute mortelle	{1}{B}
	Éphémère	С
	En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact ou une créature.	
	Piochez deux cartes et créez un jeton Trésor. (C	39;est
	un artefact avec « $\{T\}$ , sacrifiez cet artefact : Ajoutez mana de la couleur de votre choix. »)	un
	mana de la dedicar de volre criox. ")	
	Magic the Cathering © Wizards of the Coast	

Pacte souillé	{1}{B}
Éphémère	R
Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous	
pouvez mettre cette carte dans votre main à moins qu'elle n'ait le même nom qu'une	autre
carte exilée de cette manière. Répétez ce processus	
jusqu'à ce que vous décidiez de mettre une ca	
dans votre main ou que vous exiliez deux cartes avec même nom, selon ce qui arrivera en premier.	: le
meme nom, selon ce qui amvera en premier.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Poussée fatale	{B}	Secrets du mausolée {1}{B}	
Éphémère	U	Éphémère	
Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana inférieure ou égale à 2. Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de inférieure ou égale à 4 à la place si un permaner contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci	e mana est	Maquis ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte noire avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes de créature dans votre cimetière, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	_

Rites du village	{B
Éphémère	-
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,	
sacrifiez une créature.	
Piochez deux cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Absence fatidique {	1}{W}
Éphémère	R
Détruisez une cible, créature ou planeswalker. Son contrôleur enquête. (Il crée un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Pioch une carte. »)	ez
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chemin vers I'exil	{W}		Préceptrice éclairée {V	V}
Éphémère	M		<u>Éphémère</u>	R
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la me sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.			Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		•		

Dîme de mana	{VV
Éphémère	-
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur	ne
paie {1}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Retour au pays	{W}
Éphémère	U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.	Ü
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Suppression d'étincelle	{W}{B}		Âpre fleur {1}	}{B}
				$\Box$
Éphémère	U		Enchantement tribal : peuple fée	M
Exilez un permanent ciblé avec une valeur de mar	na		Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie e	t
supérieure ou égale à 4.			vous créez un jeton de créature 1/1 noire Peuple fée et Gredin avec le vol.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Verset disparaissant	{W}{B}
Éala (a. ) an	
Éphémère	R
Exilez un permanent monochrome ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Heure sombre	{B}
Enchantement Toutes les créatures sont noires.	R
Toutes les creatures sont noires.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Invasion de la Horde de I'effroi {1}{B	+	Autorité des consuls	{W}
Enchantement	!	Enchantement	R
Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie et amassez des zombies 1. (Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.) À chaque fois qu'un jeton Zombie de force supérieure ou égale à 6 que vous contrôlez attaque, il acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.		Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent engagées. À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle arrive, vous gagnez 1 point de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Le massacre au croc de boucher	{X}{B}{B}
Enchantement légendaire	N
Quand Le massacre au croc de boucher arrive sur	le
champ de bataille, chaque créature gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.	
À chaque fois qu'une créature que vous con	trôlez
meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie.	
À chaque fois qu'une créature qu'un	
adversaire contrôle meurt, vous gagnez 1 point de	vie.

Prison fantomale	{2}{W}
Enchantement	U
Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moi leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature que contrôle qui vous attaque.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

