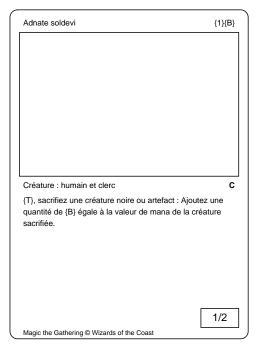
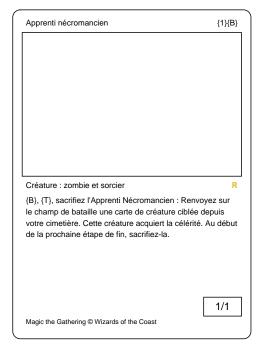


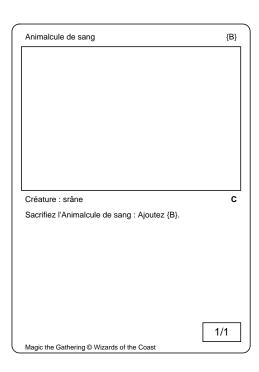
Scruteciel	{3}
Créature-artefact : mécanoptère	С
Vol	
Quand le Scruteciel arrive sur le champ dune carte.	e bataille, piochez
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

Nuée de scarabées Canoptek	{4}
Créature-artefact : insecte	R
Vol	K
<i>Mandibules</i> ? Quand la Nuée de	scarabées
Canoptek arrive sur le champ de bataille, exilez le	
d'un joueur ciblé. Pour chaque carte d'artefact ou	
exilée de cette manière, créez un jeton de créatu	
	re-artefact
1/1 incolore Insecte avec le vol.	re-arteract
1/1 incolore Insecte avec le vol.	re-arteract
1/1 incolore Insecte avec le vol.	
1/1 incolore Insecte avec le vol.	1/1

?il du pèlerin	{3}
Créature-artefact : mécanoptère	С
Vol Quand l'?il du pèlerin arrive sur la char	mo do hotoillo vous
pouvez chercher dans votre bibliothèqu	•
terrain de base, la révéler, la mettre da mélanger.	ns votre main, puis
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1





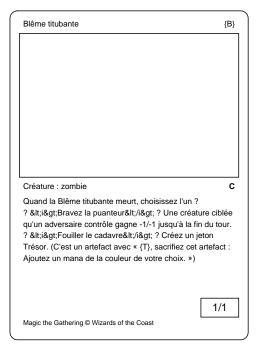


_	Artiste de sang {1){B}
((1)(2)
	Créature : vampire U
	À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1
	point de vie.
	0/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	- -

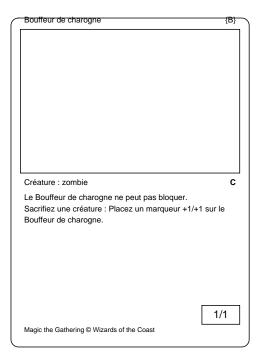
Aruspice sinistre	{2}{B}	Augure cliquetant	{1}{B}
Créature : humain et sorcier	R	Créature : squelette et shamane	U
Mue {B} (Vous pouvez lancer cette carte f		L'Augure cliquetant ne peut pas bloqu	
comme une créature 2/2 pour {3}. Retourr le désirez pour son coût de mue.)	nez-la quand vous	Quand l'Augure cliquetant arrive sur le vous piochez une carte et vous perde	•
À chaque fois qu'une autre créature non-ju	eton que vous	{2}{B}{B} : Renvoyez l'Augure cliqueta	•
contrôlez meurt, piochez une carte.		cimetière dans votre main.	
	0.0		4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1
wayic the Gathering & Wizalus of the Coast		Magic the Gathering & Wizards of the Coast	

Ashnod, mécaniste de chair	{B}
Créature légendaire : humain et artificier	R
Contact mortel	
A chaque fois qu'Ashnod, mécaniste de chair attaque, v pouvez sacrifier une autre créature. Si vous faites ainsi,	
créez un jeton Lithoforce engagé.	
{5}, exilez une carte de créature depuis votre cimetière	
Créez, engagé, un jeton de créature-artefact 3/3 incolor Zombie.	е
1.	/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	'

Ayara, Première de Locthwain	{B}{B}{B}
Créature légendaire : elfe et noble	R
À chaque fois qu'Ayara, Première de Locth autre créature noire arrive sur le champ de votre contrôle, chaque adversaire perd 1 po vous gagnez 1 point de vie.	bataille sous
{T}, sacrifiez une autre créature noire : Pioc	chez une carte.



Broyeur d'os	{2}{B}
Créature : phyrexian et mignon	U
Vol	
Echo {2}{B} (Au début de votre entretien, si ce perm est passé sous votre contrôle depuis le début de vo	
dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne p	
son coût d'écho.)	,
Quand le Broyeur d'os arrive sur le champ de batail	•
détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblé	e.
-	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Chasseur de gros gibier	{1}{B}{B}
Créature : humain et rebelle et assassin	U
Quand le Chasseur de gros gibier arrive sur le	champ de
bataille, détruisez une créature ciblée de force	supérieure
ou égale à 4. Elle ne peut pas être régénérée. Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette car	to
défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le fa	
lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la d	ans votre
cimetière.)	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic are carrowing a recards of the codet	

Cracheuse de fumée	{B}	Disciple de la perdition	{1}{B}
Créature : phyrexian et horreur		Créature : humain et psychagogue	U
Sacrifiez la Cracheuse de fumée : Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.		Quand la Disciple de la perdition meurt, choisissez l'un vous avez exactement 13 points de vie, vous pouvez choisir les deux. ? Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie ? Exilez le cimetière d'un adversaire ciblé. Ce joueur proint de vie.	e.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/3

Diablotin des cadavres	{1}{B}{B}
Créature : diablotin	
Vol	
Quand le Diablotin des cadavres arrive	
bataille, vous pouvez renvoyer une ca depuis votre cimetière dans votre mai	
	1/1

Gardien de la porte des abysses	{1}{B}
Créature : horreur	C
Creature : norreur Quand le Gardien de la porte des abysses me joueur sacrifie une créature.	_

Guetteur palustre de Yarok	{B}{B}	Marchande de Port-Crâne	{2}{B}
Créature : horreur	U	Créature : nain et citoyen	U
Quand le Guetteur palustre de Yarok arrive su de bataille, chaque adversaire exile une carte {2}{B}: Le Guetteur palustre de Yarok gagne + la fin du tour.	de sa main.	Quand la Marchande de Port-Crâne arrive bataille, créez un jeton Trésor. (C'est un a sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de votre choix. ») {1}{B}, sacrifiez une autre créature ou un t une carte.	artefact avec « {T}, e la couleur de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/4

Marchand gris d'Asphodèle	{3}{B}{B}
Créature : zombie	U
Quand le Marchand gris d'Asphodèle arrive sur	
de bataille, chaque adversaire perd X points de votre dévotion au noir. Vous gagnez autant de	
que ceux perdus de cette manière. (Chaque {B coûts de mana des permanents que vous contr	•
pour votre dévotion au noir.)	
	2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Moissonneur d'âmes	{4}{B}{B}
Créature : démon	R
Contact mortel À chaque fois qu'une autre créature no pouvez piocher une carte.	on-jeton meurt, vous
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Momie en lambeaux	{1}{B}		Opportuniste morbide {2	2}{B}
Créature : zombie et chacal	С		Créature : humain et gredin	U
Quand la Momie en lambeaux meurt, chaque advers	saire		À chaque fois qu'au moins une autre créature meurt,	
perd 2 points de vie.			piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'u seule fois par tour.	ne
			seule fois par tour.	
_				
	1/2		1/	/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
\bigcap	Occultiste novice	{1}{B}
	Créature : humain et sorcier	С
	Quand l'Occultiste novice meurt, vous piochez une vous perdez 1 point de vie.	carte et
		1/2
l	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Prêtresse des dieux oubliés	{1}{B}
Créature : humain et clerc	R
{T}, sacrifiez deux autres créatures : N'importe qu	
de joueurs ciblés perdent chacun 2 points de vie e sacrifient une créature. Vous ajoutez {B}{B} et pion	
carte.	
	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Scarabée virus	{1}{B}		Suceur de sang rampant	{1}{B}
Créature-artefact : insecte			Créature : vampire	
Quand le Scarabée virus arrive sur le champ de batail			Au début de votre entretien, le Suceur de sang rampa	
chaque adversaire se défausse d'une carte.			inflige 1 blessure à chaque adversaire. Vous gagnez	autant
			de points de vie que de blessures infligées de cette manière.	
	1/1			1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Scorpion barbelé	{B}
Créature : scorpion	
Quand le Scorpion barbelé meurt, il inflige 2 blessures	
chaque adversaire et vous gagnez 2 points de vie.	
	1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/2

Surineur de Zulaport	{1}{B}
Créature : humain et gredin et allié	U
À chaque fois que le Surineur de Zulaport ou créature que vous contrôlez meurt, chaque a 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.	•
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Syr Konrad, le Sinistre	{3}{B}{B}	Zélateur de la Légion du crépuscule {1}{B}	
Créature légendaire : humain et chevalier	U	Créature : vampire et soldat C	
À chaque fois qu'une autre créature meurt, ou de créature est mise dans un cimetière depuis que le champ de bataille, ou qu'une carte de civotre cimetière, Syr Konrad, le Sinistre inflige 1 chaque adversaire. {1}{B}: Chaque joueur meule une carte.	autre part réature quitte	Quand le Zélateur de la Légion du crépuscule arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/4	1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast]

{B
(
1/1

R
s de créature etières.
un nombre de
e ces cartes. tre contrôle.
•

Dévoré vivant	{B}	Récolte d'étincelle
Rituel	С	Rituel
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou payez {3}{B}.		En tant que coût supplémentaire pour lancer ce so sacrifiez une créature ou payez {3}{B}.
Exilez une cible, créature ou planeswalker.		Détruisez une créature ciblée ou un planeswalker o
Model and Collection Collection Collection		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Nourrir l'essaim	{1}{B}
Rituel	С
Détruisez une cible, créature ou enchantement, qu'u	ın
adversaire contrôle. Vous perdez un nombre de poir vie égal à la valeur de mana de ce permanent.	nts de
vie egal a la valeur de mana de ce permanent.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Abbaye du Vaf d'Orient
Terrain R
 {T}: Ajoutez {C}. {5}, {T}, payez 1 point de vie : Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Humain et Clerc.
{5}, {T}, sacrifiez cinq créatures : Transformez l'Abbaye du Val d'Orient, puis dégagez-la.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{B}

С

Crypte d'Agadeem	Maison de l'envoûteuse
Terrain La Crypte d'Agadeem arrive sur le champ de bataille engagée. {T): Ajoutez {B} à votre réserve. {2}, {T): Ajoutez {B} à votre réserve pour chaque carte de créature noire dans votre cimetière. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Terrain : marais C ({T}: Ajoutez {B}.) La Maison de l'envoûteuse arrive sur le champ de bataille engagée à moins que ne vous contrôliez au moins trois autres marais. Quand la Maison de l'envoûteuse arrive sur le champ de bataille dégagée, vous pouvez mettre une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque. Magic the Gathering @ Wizards of the Coast
Lande stérile	Marais

Terrain

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.
Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette carte :
Piochez une carte.)

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 durining @ Wizurds or die codst

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 durining @ Wizurds or die codst

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 durining @ Wizurds or die codst

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 durining @ Wizurds or die codst

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 durining @ Wizurds or die codst

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

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais	Marécage de Bojuka
Marais Terrain de base : marais C (B)	Terrain C Les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille engagés. Quand les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé. {T}: Ajoutez {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	

Ruine ensevelie
Terrain U
{T}: Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez la Ruine ensevelie : Renvoyez dans votre
main une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité		Tour phyrexiane
Terrain {T}: Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.		Terrain légendaire {T}: Ajoutez {C}. {T}, sacrifiez une créature : Ajoutez {B}{B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Tour du Reliquaire		Zone d'émergence

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

 $\{T\}: Ajoutez \ \{C\}.$

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zone de déflagration	Autel de la démence
Terrain R	Artefact
La Zone de déflagration arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « charge » sur elle. {T}: Ajoutez {C}. {X}{X}, {T}: Mettez X marqueurs « charge » sur la Zone de déflagration. {3}, {T}, sacrifiez la Zone de déflagration : Détruisez chaque permanent non-terrain ayant une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Zone de déflagration.	Sacrifiez une créature : Un joueur ciblé meule un nombre de cartes égal à la force de la créature sacrifiée.
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 des transfigurants	{3}
Artefact	U
(B), {T}, sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}{C}. {2}, {T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolorez Zombie. N'activez que	
lorsque vous pourriez lancer un rituel.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{2}

Bottes de piedagile	{2}	L'Aquilon parachevé	{2}
Artefact : équipement	U	Artefact légendaire : véhicule	M
La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.) Équipement {1}		Vol Tant que l'Aquilon parachevé a au moins quatre marqueu « phyrésie » sur lui, c'est une créature Phyrexian en plus de ses autres types. À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur « phyrésie » sur L'Aquilon parachev Puis piochez une carte s'il a au moins sept marqueurs « phyrésie » sur lui. Si ce n'est pas le cas, regard 1.	ré.
		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			

Jambières d'éclair	{2}
Artefact : équipement	U
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne pas être la cible de sorts ou de capacités.) Équipement {0}	e peut
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Le Trône d'or	[4}
Autofo at 16 year doing	R
Artefact légendaire <i>Système de survie arcanique</i> ? Si vous	K
deviez perdre la partie, à la place exilez Le Trône d'or et	
votre total de points de vie devient 1. <i>Mille âmes meurent chaque jour</i> ? {T},	
sacrifiez une créature : Ajoutez trois manas de la	
combinaison de mana coloré de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Masque d'Avacyn	{2}		Pincecrâne {1}
Artefact : équipement La créature équipée gagne +1/+2 et a la défense talismanique. (Elle ne peut pas être la cible de sorts capacités que vos adversaires contrôlent.) Équipement {3} ({3} : Attachez à une créature ciblée vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque pourriez lancer un rituel.)	que		Artefact : équipement U La créature équipée gagne +1/-1. À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes. Équipement {1}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Monument de Bontu	{3}		Liliana, générale de la Horde de l'effroi {4}{B}{B}
		1	1

Monument de Bontu	{3}
Artefact légendaire	U
Les sorts de créature noirs que vous lancez comoins à lancer.	oûtent {1} de
À chaque fois que vous lancez un sort de créa	
adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez vie.	1 point de
Marie the Cothesian @ Winnede of the Const	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Liliana, générale de la Horde de l'effroi	{4}{B}{B}
Planeswalker légendaire : Liliana	M
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez piochez une carte.	: meurt,
{+1}: Créez un jeton de créature 2/2 Zombie.	
{-4} : Chaque joueur sacrifie deux créatures.	
{-9}: Chaque adversaire choisit un permanent qu de chaque type de permanent et sacrifie le reste.	
	6/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chants des damnés	{B}	Fatale glissade {I	3}
Éphémère		Éphémère	_ c
Ajoutez {B} pour chaque carte de créature dans votre		Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.	•
cimetière.		<i>Morbidité</i> ? Cette créature gagne -13/-13	
		jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte contour-ci.	9
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Dispute mortelle	1)(B)	Fenaison de l'autel (1)(I	રા

Dispute mortelle	{1}{B}
Éphémère	С
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce so sacrifiez un artefact ou une créature.	ort,
Piochez deux cartes et créez un jeton Trésor. (C'e	st un
artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez de la couleur de votre choix. »)	un mana

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'autel	{1}{B}
Éphémère	С
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.	
Piochez deux cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Remords accablants	{4}{B}		Sacrifice des faibles	{B}
Éphémère	С		Éphémère	С
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature dans votre cimetière.	e carte de		En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.	
Exilez une cible, créature ou planeswalker.			Ajoutez {B}{B}{B}.	
Maria II. Out a in OW and a full of our			Maria de Orde de Orde de Orde Orde Orde Orde	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		,	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Rites du village	{B}		Sonder l'interdit	{1}{B}

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	

Sonder l'interdit	{1}{B}
Éphémère	U
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce soi	rt, vous
pouvez sacrifier au moins une créature. Quand vou	
ainsi, copiez ce sort pour chaque créature sacrifiée manière.	de celle
Vous piovhez une carte et vous perdez 1 point de v	/ie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Agent du Trône de ter {2}	(B)	Bastion du souver	ıır {2}{B}
	_		
Enchantement légendaire : passé	U	Enchantement	U
Les créatures Commandant que vous possédez ont « À chaque fois qu'un artefact ou une créature que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie. »		bataille, créez un j Soldat. À chaque fois qu'u	du souvenir arrive sur le champ de eton de créature 1/1 blanche Humain et une créature que vous contrôlez meurt, o perd 1 point de vie et vous gagnez 1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering @	Wizards of the Coast

Attrition	{1}{B}{B}
Enchantement	F
{B}, sacrifiez une créature : Détruisez une créature non-noire ciblée.	9

Bénédiction de sangsues	{2}{B}
Enchantement : aura	С
Flash Enchanter : créature Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vi {0} : Régénérez la créature enchantée.	e.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic and Santoning & Williams of the Soust	

Cultiste de l'Absolu	{B}	Sombr	re privilege {	1}{B}
Enchantement légendaire : passé	R		antement : aura	С
Les créatures Commandant que vous possédez ga			anter : créature	
+3/+3 et ont le vol, le contact mortel, « Parade ? Pa points de vie » et « Au début de votre entretien, sa			ature enchantée gagne +1/+1. iez une créature : régénérez la créature enchanté	<u>ခ</u> ်စ
une créature. »	ormoz	Guorni	ioz uno dioataro . regeneroz la dioataro enenante	
		Magic th	he Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast				

Marché noir	{3}{B}{B}
Enchantement	
	R
À chaque fois qu'une créature meurt, mettez ur charge » sur le Marché noir.	n marqueur «
Au début de votre première phase principale, a	joutez {B}
pour chaque marqueur « charge » sur le March	ié noir.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Shirei, pourvoyeur de Shizo	{4}{B}
Créature légendaire : esprit	U
A chaque fois qu'une créature de force inférie à 1 est mise dans votre cimetière depuis le ci pataille, vous pouvez renvoyer cette carte su pataille au début de la prochaine étape de fir pourvoyeur de Shizo est toujours sur le cham	eure ou égale hamp de r le champ de n si Shirei,
oourvoyeur de Snizo est toujours sur le cham	ip de bataille.
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

