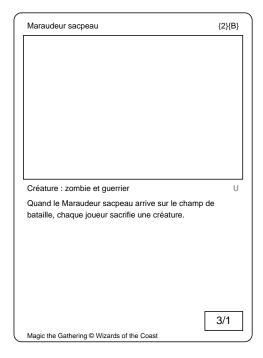
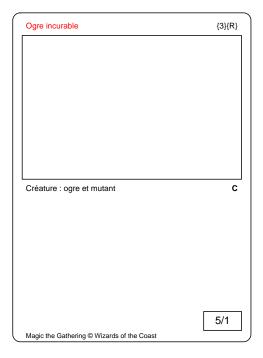
Buveuse de veine	{4}{B}{B}
Créature : vampire	R
Vol	
{R}, {T}: La Buveuse de veine inflige un nomb	re de
blessures égal à sa force à une créature ciblée	e. Cette
créature inflige un nombre de blessures égal à	sa force à la
Buveuse de veine.	
À chaque fois qu'une créature ayant sul des blessures de la Buveuse de veine meurt, i	
marqueur +1/+1 sur la Buveuse de veine.	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fossoyeur	{3}{B}
Créature : zombie	U
Quand le Fossoyeur arrive sur le pouvez renvoyer une carte de cr cimetière dans votre main.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

Écumeur de la bourbe	{4}{B}
Créature : zombie et bête	С
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/3

Horreur cachée	{1}{B}{B}
Créature : horreur	U
Quand I'Horreur cachée arr bataille, sacrifiez-la à moins que v d'une carte de créature.	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Co	past





Zombie de la Bourbière

Créature : zombie

Exhumation {B} ({B} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

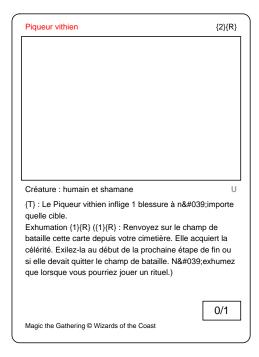
Ogre incurable

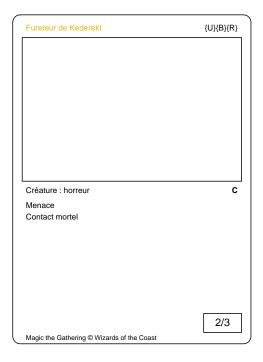
(3){R}

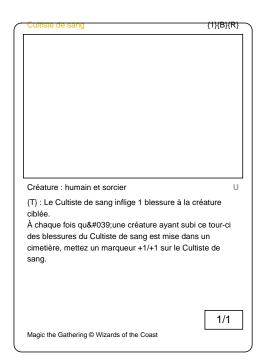
Créature : ogre et mutant

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Fureteur de Kederekt

(U){B}{R}

Créature : horreur
 Menace
 Contact mortel

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre du champ de feu {1	X0XBXK}		Drain d'essence {4}	{B}
Créature : ogre et mutant	U		Rituel	С
Initiative Exhumation (U){B}{R} ({U}{B}{R} : Renvoyez sur le de bataille cette carte depuis votre cimetière. Elle la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle deva le champ de bataille. N'exhumez que lorsque pourriez lancer un rituel.)	acquiert it quitter		Le Drain d'essence inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de v	ie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

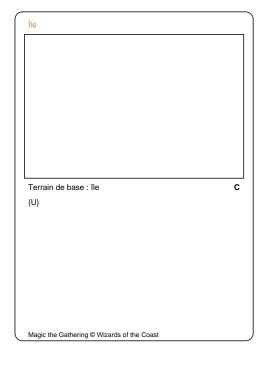
Ogre du champ de feu	{1}{U}{B}{R}
Créature : ogre et mutant	U
Initiative Exhumation {U}{B}{R} {({U}{B}{R} : R) de bataille cette carte depuis votre la célérité. Exilez-la à la fin du tour le champ de bataille. N'exhu pourriez lancer un rituel.)	cimetière. Elle acquiert ou si elle devait quitter
	4/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	.,_

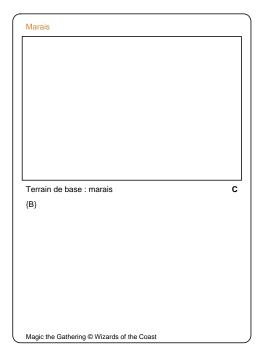
Rituel  En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.  Détruisez une créature ciblée.		{B}
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.		
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.		
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.		
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.		
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.		
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.		
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.		
sacrifiez une créature.	Rituel	С

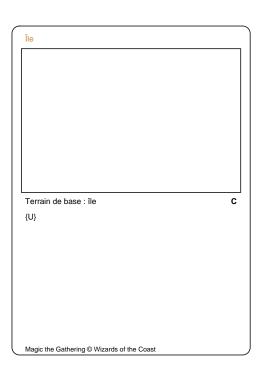
Éclair de flétrissement {1}{B	\$}{R}	Ultimatum cruel {U}{U}{B}{B}{R}{R}
Rituel		Rituel
L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur ce planeswalker se défausse de deux cartes.		Un adversaire ciblé sacrifie une créature, se défausse de trois cartes et perd ensuite 5 points de vie. Vous renvoyez dans votre main une carte de créature de votre cimetière, piochez trois cartes et gagnez ensuite 5 points de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

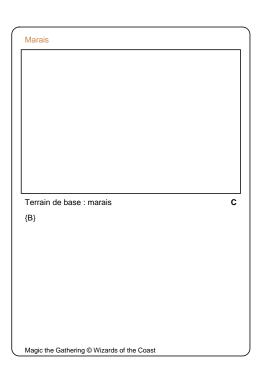
Éclair de flétrissement	{1}{B}{R
Rituel	(
L'Éclair de flétrissement inf cible, joueur ou planeswalker. Ce ce planeswalker se défausse de d	joueur ou le contrôleur de

ile	
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 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	Montagne
Terrain de base : marais C {B}	Terrain de base: montagne C & amp;amp;amp;tt;center>&ttimg width="center" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg">&tt/center>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & Amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tt;center& amp;amp;amp;gt;& amp;amp;amp;tt;timg 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/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante	Panorama de Grixis
Terrain U  La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.  {T}: Ajoutez {U}, {B} ou {R}.	Terrain C  {T}: Ajoutez {C}.  {1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Grixis : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île, de marais ou de montagne de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Nécropole croulante	Panorama de Grixis

С

Obélisque de Grixis	{3}		Terreur {1]	}{B}
Artefact	С		Éphémère	С
{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.			Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Ell	ie
			ne peut pas être régénérée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Terreur	{1}{B}
L Éphémère	С
Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée ne peut pas être régénérée.	. Elle
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Distorsion d'angoisse	{U}{B}
Éphémère Une créature ciblée gagne -3/-0 jusqu'à la fin tour. Une créature ciblée gagne -0/-3 jusqu'à la fin tour.	
Magic the Gathering   Wizards of the Coast	

Distorsion d'angoisse	{U}{B}
Éphémère	C
Une créature ciblée gagne -3/-0 jusqu'à la fin d	du
tour.	
Une créature ciblée gagne -0/-3 jusqu'à la fin c tour.	du
tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	