

Scarabée à phlyctène	{1}{B}
Créature : insecte	С
Quand le Scarabée à phlyctène arrive bataille, une créature ciblée gagne -1/ du tour.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Écumeur de la bourbe

(4){8}

Créature : zombie et bête

C

4/3

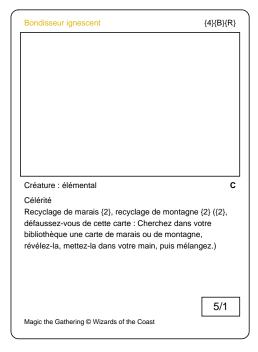
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traîneur de viscères	{3}{B}
Créature : zombie et ogre et guerrier	С
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte une carte.) Exhumation {1}{B} ({1}{B} : Renvoyez carte sur le champ de bataille depuis votre cimetié acquiert la célérité. Exilez-la au début de la proché étape de fin ou si elle devait quitter le champ de b N'exhumez que lorsque vous pourriez lancerituel.)	cette ere. Elle aine ataille.
	3/3

Zombie de la Bourbière {1}{B	}	Squelette viashino {3}{R}
Créature : zombie	┙ ::	Créature : viashino et squelette C
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 lance un rituel.)		{1}{B}, défaussez-vous d'une carte : Régénérez le Squelette viashino.
2/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie de la Bourbière	{1}{B}
Créature : zombie	С
Exhumation {B} ({B}: Renvoyez sur le champ de ba cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérit Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le ch bataille. N'exhumez que lorsque vous pourrie un rituel.)	té. namp de
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	2/1

Bondisseur ignescent	{4}{B}{R}
Créature : élémental	С
Célérité Recyclage de marais {2}, recyclage de mor défaussez-vous de cette carte : Cherchez de la contraction de la cont	lans votre
bibliothèque une carte de marais ou de moi	-
révélez-la, mettez-la dans votre main, puis	-
•	-
•	-



Cultiste de sang	{1}{B}{R}
Créature : humain et sorcier	U
{T}: Le Cultiste de sang inflige 1 blessure à ciblée.	la créature
À chaque fois qu'une créature ayant si des blessures du Cultiste de sang est mise	
cimetière, mettez un marqueur +1/+1 sur le	Cultiste de
sang.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

Créature : insecte C

Le Carabe monstrueux attaque à chaque combat si possible.

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

Écumeur d'éclairs	{3}{B}{R}
Créature : zombie et bête	R
Célérité, peur	
À chaque fois que I'Écumeur d'éc	lairs inflige
des blessures de combat à un joueur, mettez u « charge » sur lui.	n marqueur
Au début de votre étape de fin, l'Écume	ur
d'éclairs inflige autant de blessures que	
de marqueurs « charge » qu'il a sur lui à	
adversaire.	•
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ogre crame-esprit	{2}{B}{R}	Rongeurs de sanité {1}{B}{R}
Créature : ogre et mutant	С	Créature : rat U
Quand I'Ogre crame-esprit arrive bataille, le joueur ciblé révèle une carte hasard, puis perd un nombre de points converti de mana de cette carte.	de sa main au	Quand les Rongeurs de sanité arrivent sur le champ de bataille, un joueur ciblé se défausse d'une carte au hasard.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2	1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rongeurs de sanité	{1}{B}{R}
Créature : rat	U
Quand les Rongeurs de sanité arrivent bataille, un joueur ciblé se défausse d8 hasard.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<u>-</u>

Thoctar portemort	{4}{B}{R}
Créature : zombie et bête	R
À chaque fois qu'une autre cré pouvez mettre un marqueur +1/+1 su	
Retirez un marqueur +1/+1 du Thocta Thoctar portemort inflige 1 blessure à quelle cible.	•
	3/3

Édit cruel	{1}{B}		Immensité terramorphe
Rituel	U		Terrain C
L'adversaire ciblé sacrifie une créature.			{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain 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

Éclair de flétrissement {1}{E	B}{R}
Rituel	С
L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleu ce planeswalker se défausse de deux cartes.	
·	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Immensité terramorphe
Terrain C
{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.
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 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}	

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="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;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;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;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

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="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;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;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;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

Cimeterre léonin	{1}	Souffle de Malfégor	{3}{B}{R}
Artefact : équipement	U	Éphémère	c
La créature équipée gagne +1/+1. Équipement {1}		Le Souffle de Malfégor inflige 5 blessures à cl adversaire.	naque
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Salve bitumeuse	{3}{B}{R}
Éphémère	U
dessus de votre bibliothère exiliez une carte non-terra pouvez la lancer sans par cartes exilées au-dessous aléatoire.)	ncez ce sort, exilez les cartes du que jusqu'à ce que vous ain d'un coût inférieur. Vous yer son coût de mana. Mettez les s de la bibliothèque dans un ordre e 4 blessures à une créature
Magic the Gathering © Wizard	o of the Coopt

Terminaison	{B}{R}
Éphémère Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être	M
régénérée.	
Marie the Catherine @ Winneder of the Count	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Terminaison	{B}{R}
Éphémère	M
Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	