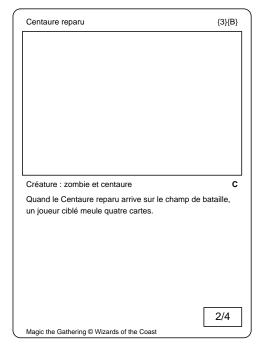
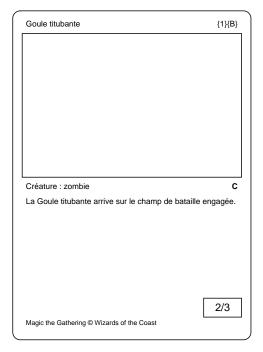
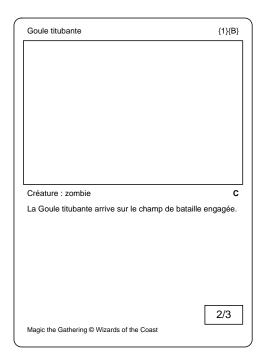
Carapace de nantuko	{2}{B}	Carapace de nantuko	{2}{B}
Créature : zombie et insecte		Créature : zombie et inse	ecte C
Sacrifiez une créature : La Carapace de nantu			La Carapace de nantuko gagne
+2/+2 jusqu'à la fin du tour.		+2/+2 jusqu'à la fin du to	ur.
	2/2		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizard	ds of the Coast

Carapace de nantuko	{2}{B}
Créature : zombie et insecte	С
Sacrifiez une créature : La Carapace de nantuki +2/+2 jusqu'à la fin du tour.	o gagne
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Centaure reparu	{3}{B}
Créature : zombie et centaure	С
Quand le Centaure reparu arrive sur le cha un joueur ciblé meule quatre cartes.	•







Lustrelame de Malakir	{1}{B}
Créature : vampire et guerrier	U
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire cont meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Lustrelame Malakir.	
_	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	1/1

Lustrelame de Malakir	{1}{B}		Revenant	{4}{B}
Créature : vampire et guerrier	U		Créature : esprit	U
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrô			Vol	
meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Lustrelame de Malakir.	9		La force et l'endurance du Revenant sont chacune ég au nombre de cartes de créature dans votre cimetière	
Malaki.			ad nombre de cartes de creature dans votre contenere	•
	1/1			*/*
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Maraudeur sacpeau	{2}{B}
Créature : zombie et guerrier	U
Quand le Maraudeur sacpeau arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature.	•
Г	3/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<i>O</i> , 1

Servant mort-vivant	{3}{B}
Créature : zombie	C
Quand le Servant mort-vivant arrive s bataille, créez un jeton de créature 2// chaque carte appelée Servant mort-vi cimetière.	2 noire Zombie pour

Servant mort-vivant {	3}{B}		Brute de pavés	{3}{R}
Créature : zombie	С		Créature : élémental	С
Quand le Servant mort-vivant arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie pu chaque carte appelée Servant mort-vivant dans votre cimetière.	our			
_				
3	3/2			5/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Servant mort-vivant	{3}{B}
Créature : zombie	С
Quand le Servant mort-vivant arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie chaque carte appelée Servant mort-vivant dans votre cimetière.	•
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vainqueur charismatique	{3}{R}
Créature : humain et guerrier	U
Quand le Vainqueur charismatique arrivataille, acquérez le contrôle d'une créanférieure ou égale à 2 qu'un adversaire in du tour. Dégagez cette créature. Elle usqu'à la fin du tour.	ature de force e contrôle jusqu'à la
•	
	0.49
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2

Créature : humain et guerrier Quand le Vainqueur charismatique arrive sur le champ de	
· ·	
· ·	
· ·	
•	
•	
•	
•	
•	
•	
Quand le Vainqueur charismatique arrive sur le champ de	U
	e
bataille, acquérez le contrôle d'une créature de force inférieure ou égale à 2 qu'un adversaire contrôle jusqu'à	2
fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la céléri	
jusqu'à la fin du tour.	
3/2	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cerbère brûlant	{2}{B}{R}
Créature : élémental et chien	U
{1}, sacrifiez une autre créature : le Cer	bère brûlant inflige
1 blessure à n'importe quelle cible.	
	4/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Cerbère brûlant	{2}{B}{R}
	Créature : élémental et chien	U
	{1}, sacrifiez une autre créature : le Cerbère brûla1 blessure à n'importe quelle cible.	ını inilige
		4/3
l	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Collet nocturne	{3}{B}
Rituel	С
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous pouvez y	
une carte non-terrain. Si vous faites ainsi, ce joueur défausse de cette carte. Si vous ne le faites pas, ce	
se défausse de deux cartes.	Joueui
Martinia Callada SWF and Artin Cons	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pillage de l'âme	{1}{B}		Acte de trahison	{2}{R}
Rituel	С		Rituel	С
Détruisez une créature ciblée de force inférieure ou ég	ale à		Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à	
3.			tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célé jusqu'à la fin du tour.	rité
			,.,.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Recrutement nécromantique	{4}{B}
L	Rituel	U
	Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, carte de créature ciblée d'un cimetière.	une
	Maîtrise de sort ? S'il y a au moins deux cartes d'éph	
	et/ou de rituel dans votre cimetière, cette créature arr le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Acte de trahison	{2}{R}
Rituel	С
Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la	-
tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.	۵۵
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Acte de trahison	{2}{R}	Étendues sauvages en évolution
Rituel		Terrain C
Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fi tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.	n du	{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : 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

Embrasement de Chandra	{3}{R}{R}
Rituel	R
Kituei	K
Une créature ciblée que vous contrôlez inflige de blessure égal à sa force à chaque autre cré	
chaque adversaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
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		Montagne
Terrain de base : marais C		Terrain de base : montagne C
{B}		{R}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne	
Tomain de base a mante ma	С
Terrain de base : montagne {R}	C

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	Ū
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

- Faire insuis	(2) (D) (D)
Faim impie	{3}{B}{B}
Éphémère	С
Détruisez une créature ciblée.	
Maîtrise de sort ? S'il y a au moins de	
et/ou de rituel dans votre cimetière, vo de vie.	ous gagnez 2 points
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Réanimation cruelle	{4}{B}	Brasier dévastateur	$\{X\}\{R\}\{R\}$
Éphémère	С	Éphémère	U
Détruisez une créature non-zombie ciblée. Elle ne peu être régénérée. Renvoyez jusqu'à une carte de zombi ciblée depuis votre cimetière dans votre main.		Le Brasier dévastateur inflige X blessure à ciblée. Maîtrise de sort ? S'il y a au moins deux ca et/ou de rituel dans votre cimetière, le Brasinflige aussi X blessures au contrôleur de d	artes d'éphémère sier dévastateur
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	Réanimation cruelle	(4) (B)
	Reanimation cruelle	{4}{B}
	Éphémère	С
	Détruisez une créature non-zombie ciblée. Elle ne pe	
	être régénérée. Renvoyez jusqu'à une carte de zomb ciblée depuis votre cimetière dans votre main.	oie
	obice depaid votre difficultie dans votre main.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Furie de Chandra	{4}{R}
Éphémère	
La Furie de Chandra inflige 4 blessures à une cible, j ou planeswalker et 1 blessure à chaque créature que joueur ou le contrôleur de ce planeswalker contrôle.	oueur
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

La créature enchantée gagne -3/-2. Maîtrise de sort ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, l'Impulsion ardente nflige 3 blessures à la place.	Impulsion ardente	{R}	Fardeau du Monde souterrain	{3}{B}
Impulsion ardente inflige 2 blessures à une créature ciblée. Maîtrise de sort ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, l'Impulsion ardente nflige 3 blessures à la place.				
Impulsion ardente inflige 2 blessures à une créature ciblée. Maîtrise de sort ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, l'Impulsion ardente nflige 3 blessures à la place.	Énhámàra		Enghantement : quire	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	L'Impulsion ardente inflige 2 blessures à une créature ciblée.		Enchanter : créature	v
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Impulsion ardente	{R}
Éphémère	С
L'Impulsion ardente inflige 2 blessures à une créature ciblée.	
Maîtrise de sort ? S'il y a au moins deux cartes d'éphén et/ou de rituel dans votre cimetière, l'Impulsion ardente inflige 3 blessures à la place.	nère
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	