Apparition des rues {3}{B}	(B)			Apparition des rues {3}{B}{I	3}
			ſ		
Créature : apparition			L	Créature : apparition	니 C
	C				٠
Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins u	n			Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins ur	
marais.)	"			marais.)	
Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie	Э,			Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie	
défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)				défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)	
3/4				3/4	٦
Magic the Gathering © Wizards of the Coast				Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_
	_	,	_		_

Apparition des rues	{3}{B}{B}
Créature : apparition	С
Traversée des marais (Cette créature ne peut p bloquée tant que le joueur défenseur contrôle a marais.)	
Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de carte : Piochez une ca	
	2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/4

-	
Apparition des rues	{3}{B}{B}
Créature : apparition	C
Traversée des marais (Cette créature n	a neut nas être
bloquée tant que le joueur défenseur comarais.)	
Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Pa	yez 2 points de vie,
défaussez-vous de cette carte : Pioche	z une carte.)
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Diablotin de diplotaxis	{2}{B}	Diablotin de diplotaxis	{2}{B
Créature : diablotin	c	Créature : diablotin	C
Vol À chaque fois que le Diablotin de diplotax blessures de combat à une créature, détricréature. Dragage 5 (Si vous deviez piocher une ca meuler cinq cartes à la place. Si vous faitt cette carte depuis votre cimetière dans vo	is inflige des uisez cette urte, vous pouvez es ainsi, renvoyez	Vol À chaque fois que le Diablotin de diplotav blessures de combat à une créature, détr créature. Dragage 5 (Si vous deviez piocher une c meuler cinq cartes à la place. Si vous fait cette carte depuis votre cimetière dans vi	ruisez cette earte, vous pouvez tes ainsi, renvoyez
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/2

	Diablotin de diplotaxis	{2}{B}
	Créature : diablotin	С
	Vol	
	À chaque fois que le Diablotin de diplotaxis inflige de	s
	blessures de combat à une créature, détruisez cette créature.	
	Dragage 5 (Si vous deviez piocher une carte, vous p	ouvez
	meuler cinq cartes à la place. Si vous faites ainsi, rer	
	cette carte depuis votre cimetière dans votre main.)	
	Γ	1/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
1		

Diablotin de diplotaxis	{2}{B}
Créature : diablotin	С
Vol À chaque fois que le Diablotin de diplotaxis inflige de blessures de combat à une créature, détruisez cette créature. Dragage 5 (Si vous deviez piocher une carte, vous p meuler cinq cartes à la place. Si vous faites ainsi, rer cette carte depuis votre cimetière dans votre main.)	ouvez
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	1/2

{2}{B}

С

Espion de balustrade	{3}{B}		Espion de balustrade	{3}{B}
Créature : vampire et gredin	С		Créature : vampire et gredin	С
Vol			Vol	
Quand l'Espion de balustrade arrive sur le cha	•		Quand l'Espion de balustrade arrive sur le champ de	
bataille, le joueur ciblé révèle les cartes du de bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terra			bataille, le joueur ciblé révèle les cartes du dessus de bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terrain, pui	
ces cartes dans son cimetière.	, paio ii mot		ces cartes dans son cimetière.	
			_	
	2/3			2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

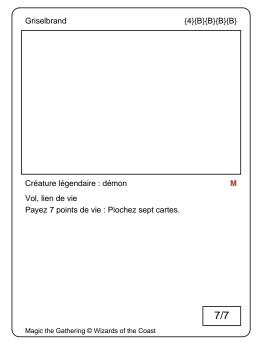
Espion de balustrade	{3}{B}
Créature : vampire et gredin	
Vol	
Quand l'Espion de balustrade arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé révèle les cartes du dessus d	
bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terrain, pui ces cartes dans son cimetière.	
ces carres dans son diffetiere.	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

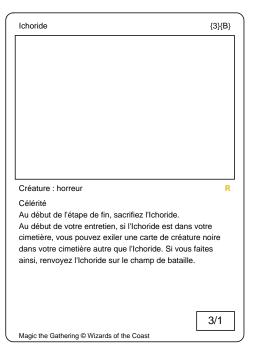
Espion de balustrade	{3}{B}
Créature : vampire et gredin	С
Vol	
Quand l'Espion de balustrade arrive su bataille, le joueur ciblé révèle les carte	•
bibliothèque jusqu'à révéler une carte	
ces cartes dans son cimetière.	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

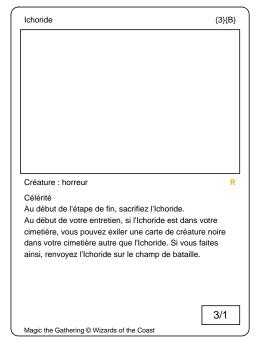
Etrangleur golgari	{1}{B}		Etrangleur golgari	{1}{B}
Créature : humain et guerrier	U		Créature : humain et guerrier	U
Quand l'Étrangleur golgari meurt, mettez une cart- créature ciblée depuis votre cimetière sur le dessu votre bibliothèque. Dragage 4			Quand l'Étrangleur golgari meurt, mettez une créature ciblée depuis votre cimetière sur le d votre bibliothèque. Dragage 4	
	1/1			1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Étrangleur golgari	{1}{B}
Créature : humain et guerrier	U
Quand l'Étrangleur golgari meurt, mettez une carte créature ciblée depuis votre cimetière sur le dessu	
votre bibliothèque. Dragage 4	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	., .

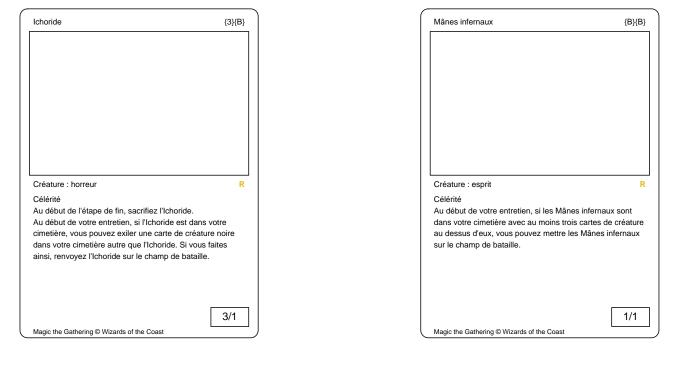
Étrangleur golgari	{1}{B}
Créature : humain et guerrier	U
Quand l'Étrangleur golgari meurt, mettez créature ciblée depuis votre cimetière su votre bibliothèque. Dragage 4	

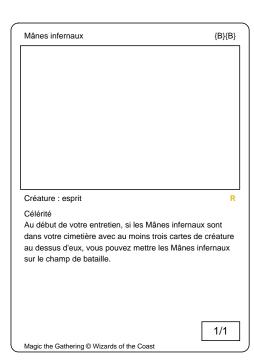






Ichoride	{3}{B}
Créature : horreur	R
Célérité Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Ichoride	•
Au début de votre entretien, si l'Ichoride est	
cimetière, vous pouvez exiler une carte de c	
dans votre cimetière autre que l'Ichoride. Si ainsi, renvoyez l'Ichoride sur le champ de ba	
,,,,,,,,,,,	
	3/1
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	





Mânes infernaux

Créature : esprit

Célérité

Au début de votre entretien, si les Mânes infernaux sont dans votre cimetière avec au moins trois cartes de créature au dessus d'eux, vous pouvez mettre les Mânes infernaux sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mânes infernaux	{B}{B}		Phantasmagorien	{5}{B}{B}
Créature : esprit	R		Créature : horreur	U
Célérité Au début de votre entretien, si les Mânes infernaux dans votre cimetière avec au moins trois cartes de au dessus d'eux, vous pouvez mettre les Mânes inf	créature		Quand vous lancez le Phantasmagorien, n'impi joueur peut se défausser de trois cartes. Si un ainsi, contrecarrez le Phantasmagorien. Défaussez-vous de trois cartes: Renvoyez le	joueur fait
sur le champ de bataille.			Phantasmagorien depuis votre cimetière dans	votre main.
	1/1			6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Phantasmagorien	{5}{B}{B}
Créature : horreur	U
Quand vous lancez le Phantasmagorien, n' joueur peut se défausser de trois cartes. Si ainsi, contrecarrez le Phantasmagorien. Défaussez-vous de trois cartes: Renvoyez	un joueur fait
Phantasmagorien depuis votre cimetière da	ans votre main.
	6/6

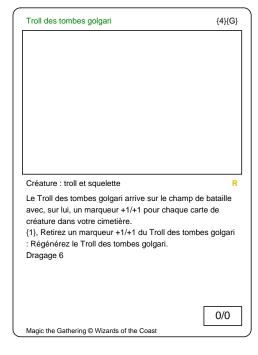
Créature : horreur	U
Quand vous lancez le Phantasmagorien, n' joueur peut se défausser de trois cartes. Si	
ainsi, contrecarrez le Phantasmagorien.	
Défaussez-vous de trois cartes : Renvoyez	
Phantasmagorien depuis votre cimetière da	ans votre main.
	0.12
	6/6

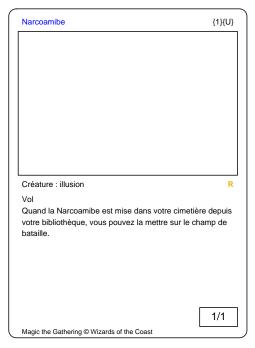
Phantasmagorien	{5}{B}{B}
Créature : horreur	U
Quand vous lancez le Phantasmagorien, n'in	mporte quel
joueur peut se défausser de trois cartes. Si	un joueur fait
ainsi, contrecarrez le Phantasmagorien.	I=
Défaussez-vous de trois cartes : Renvoyez le Phantasmagorien depuis votre cimetière dat	
Thantasmagorieri depuis votre cimettere dal	is voire main.
	6/6
	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

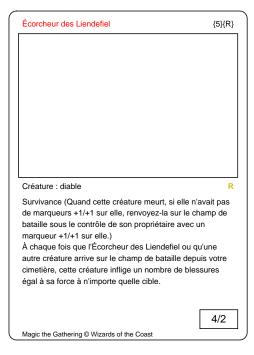
Troll des tombes golgari	{4}{G}
Créature : troll et squelette	R
Le Troll des tombes golgari arrive sur le champ avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque ca	
créature dans votre cimetière.	arte de
{1}, Retirez un marqueur +1/+1 du Troll des tom	bes golgari
: Régénérez le Troll des tombes golgari. Dragage 6	
	0/0

Troll des tombes golgari	{4}{G}
Créature : troll et squelette	R
Le Troll des tombes golgari arrive sur l avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour créature dans votre cimetière.	
{1}, Retirez un marqueur +1/+1 du Tro	Il des tombes golgari
: Régénérez le Troll des tombes golga	ri.
Dragage 6	
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Troll des tombes golgari	{4}{G}
Créature : troll et squelette	R
Le Troll des tombes golgari arrive sur le	e champ de bataille
avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour c créature dans votre cimetière.	chaque carte de
{1}, Retirez un marqueur +1/+1 du Trol	l des tombes golgari
<ul> <li>: Régénérez le Troll des tombes golgar</li> <li>Dragage 6</li> </ul>	ri.
Dragage 6	
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Narcoamibe

Créature : illusion

Vol

Quand la Narcoamibe est mise dans votre cimetière depuis
votre bibliothèque, vous pouvez la mettre sur le champ de
bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narcoamibe	{1}{U}	Chancelière de l'Annexe {4}{W}{W}{W}	W}
Créature : illusion	R	Créature : phyrexian et ange	R
Vol Quand la Narcoamibe est mise dans votre votre bibliothèque, vous pouvez la mettre s bataille.	•	Vous pouvez révéler cette carte depuis votre main de départ. Si vous faites ainsi, quand chaque adversaire lance son premier sort de la partie, contrecarrez ce sort à moins que ce joueur ne paie {1}.  Vol  À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, contrecarrez ce sort à moins que ce joueur ne paie {1}.	S
	1/1	5/6	;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
<u> </u>	·		

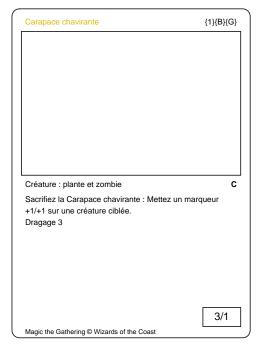
Narcoamibe	{1}{U}
Créature : illusion	R
Vol	
Quand la Narcoamibe est mise dans votre cir votre bibliothèque, vous pouvez la mettre sur	
bataille.	io onamp do
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

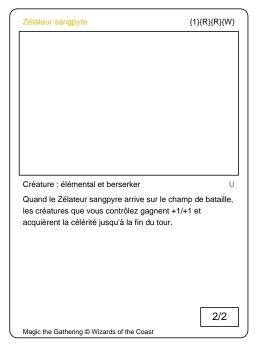
Amalgame prisé	{1}{U}{B}
Créature : zombie	R
À chaque fois qu'une créature arr bataille, si elle est arrivée ou que votre cimetière, renvoyez sur le cl l'Amalgame prisé depuis votre cin prochaine étape de fin.	vous l'avez lancée depuis namp de bataille, engagé,
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Co	

Amalgame prisé	{1}{U}{B}	Amalgame prisé	{1}{U}{B}
Créature : zombie	R	Créature : zombie	R
À chaque fois qu'une créature arrive sur bataille, si elle est arrivée ou que vous l' votre cimetière, renvoyez sur le champ d l'Amalgame prisé depuis votre cimetière prochaine étape de fin.	avez lancée depuis de bataille, engagé,	À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ bataille, si elle est arrivée ou que vous l'avez lancé votre cimetière, renvoyez sur le champ de bataille, l'Amalgame prisé depuis votre cimetière au début of prochaine étape de fin.	e depuis engagé,
	3/3		3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Amalgame prisé	{1}{U}{B}
Créature : zombie	R
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ bataille, si elle est arrivée ou que vous l'avez land votre cimetière, renvoyez sur le champ de bataille l'Amalgame prisé depuis votre cimetière au débur prochaine étape de fin.	cée depuis e, engagé,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

Carapace chavirante	{1}{B}{G}
Créature : plante et zombie	С
Sacrifiez la Carapace chavirante : Mettez un ma	arqueur
+1/+1 sur une créature ciblée. Dragage 3	
Dragage 3	
	3/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





Progénitus

(W){W}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}

Créature légendaire : hydre et avatar

M

Protection contre tout
Si Progénitus devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révélez Progénitus et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

Retour de l'effroi

Rituel

C

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.
Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Retour de l'effroi {2}{B}{B}	Retour de l'effroi {2}{B}	-{B}
Rituel C Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)	Rituel  Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.  Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lanc cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)	<b>C</b>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Retour de l'effroi {2}{B}{B}	Thérapie de la Coterie	{B}

Retour de l'effroi	2}{B}{B}	( -	Thérapie de la Coterie	{B}
Rituel Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ bataille depuis votre cimetière. Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)	<b>C</b> de		Rituel Choisissez un nom de carte non-terra révèle sa main et se défausse de tou nom. Flashback ? Sacrifiez une créature.	U sin. Un joueur ciblé
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Thérapie de la Coterie {E	}	Thérapie de la Coterie {B
Rituel Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom. Flashback ? Sacrifiez une créature.		Rituel Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom. Flashback ? Sacrifiez une créature.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Thérapie de la Coterie {E	}	Sonde gitaxienne {UP}

Thérapie de la Coterie	{B}
Rituel	U
Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé	
révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec nom.	ce
Flashback ? Sacrifiez une créature.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sonde gitaxienne	{UP}
Rituel	С
({UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux point	s de
vie.) Regardez la main d'un joueur ciblé.	
Piochez une carte	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pont des enfers {B}{B}	B}	Pont des enfers {B	}{B}{B}
Enchantement À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, si le Pont des enfers est dans votre cimetière, créez un jeton de créatur 2/2 noire Zombie.  Quand une créature est mise dans le cimetière d'un adversaire depuis le champ de bataille, si le Pont des enfers est dans votre cimetière, exilez le Pont des enfers.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	l l	Enchantement À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dar votre cimetière depuis le champ de bataille, si le Pont enfers est dans votre cimetière, créez un jeton de cré 2/2 noire Zombie.  Quand une créature est mise dans le cimetière d'un adversaire depuis le champ de bataille, si le Pont des enfers est dans votre cimetière, exilez le Pont des en	t des éature
wagic the Gathering @ wizards of the Coast		wayte the Gathering & Wizards of the Coast	
Pont des enfers {B}{B}	B}	Pont des enfers {B	}{B}{B}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, si le Pont des enfers est dans votre cimetière, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Quand une créature est mise dans le cimetière d'un adversaire depuis le champ de bataille, si le Pont des enfers est dans votre cimetière, exilez le Pont des enfers.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont des enfers	{B}{B}{B}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, si le Pont des enfers est dans votre cimetière, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Quand une créature est mise dans le cimetière d'un adversaire depuis le champ de bataille, si le Pont des enfers est dans votre cimetière, exilez le Pont des enfers.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Færie macabre	{1}{B}{B}		Færie macabre	{1}{B}{B}
Créature : peuple fée et gredin			Créature : peuple fée et gredin	
Vol			Vol	
Défaussez-vous de la Færie macabre : Exilez j	usqu'à deux		Défaussez-vous de la Færie macabre : Exilez jus	qu'à deux
cartes ciblées dans des cimetières.			cartes ciblées dans des cimetières.	
	0/0			0/0
Maria da Carla da Carla da Carra	2/2		Maria II. Oalla ia OW and All Oan	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Færie macabre	{1}{B}{B}
Créature : peuple fée et gredin	С
Vol	
Défaussez-vous de la Færie macabre : Exile cartes ciblées dans des cimetières.	ez jusqu'à deux
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	·

Færie macabre	{1}{B}{B}
Créature : peuple fée et gredin	С
Vol Défaussez-vous de la Færie maca cartes ciblées dans des cimetière	

Banc maladif {X}{B}{E	3}	Banc maladif {X}	}{B}{B}
Éphémère : arcane  Vous pouvez exiler une carte noire avec un coût converti de mana de X de votre main au lieu de payer le coût de mana de ce sort.  La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.	R	Éphémère : arcane  Vous pouvez exiler une carte noire avec un coût conv de mana de X de votre main au lieu de payer le coût de mana de ce sort.  La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Ranc maladif (Y)(R)(F	21	Ranc maladif (Y)	(B)(B)

Banc maladif {X}{B	}{B}
Éphémère : arcane	R
Vous pouvez exiler une carte noire avec un coût convert de mana de X de votre main au lieu de payer le coût de	i
mana de ce sort. La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.	
, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Banc maladif {X	:}{B}{B}
Éphémère : arcane	R
Vous pouvez exiler une carte noire avec un coût con de mana de X de votre main au lieu de payer le coût mana de ce sort.	
La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Wagio the Gathering & Wizards of the Coast	

Contagion	{3}{B}{B}	Contagion	{3}{B}{B}
fall for lar	U	Éali (as bas	U
Éphémère		Éphémère	_
Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une de votre main à la place de payer le coût de ma		Vous pouvez payer 1 point de vie et exile de votre main à la place de payer le coût	
sort.		sort.	
Répartissez deux marqueurs -2/-1 entre un ou d	deux	Répartissez deux marqueurs -2/-1 entre	un ou deux
créatures ciblées.		créatures ciblées.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Contagion	{3}{B}{B}
Éphémère	U
/ous pouvez payer 1 point de vie de votre main à la place de payer sort.	
sort. Répartissez deux marqueurs -2/-1 créatures ciblées.	entre un ou deux
Magic the Gathering © Wizards of the Co	

Contagion	{3}{B}{B}
Éphémère	U
Vous pouvez payer 1 point de vi de votre main à la place de paye	
sort. Répartissez deux marqueurs -2/	1 ontro un ou doux
créatures ciblées.	- i entre un ou deux

