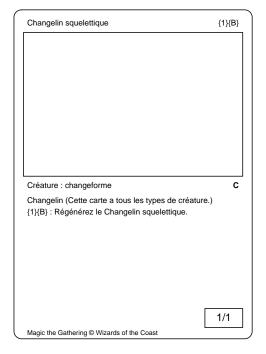


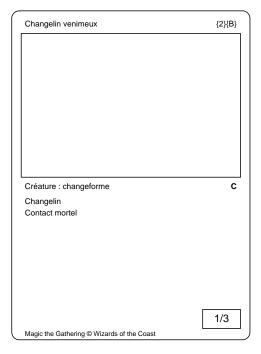
Mimique métallique	{2}
Créature-artefact : changeforme	R
Au moment où le Mimique métallique arrive sur l	e champ
de bataille, choisissez un type de créature. Le Mimique métallique a le type choisi en plus de	e ses
autres types.	0 000
Chaque autre créature du type choisi que vous c arrive sur le champ de bataille avec un marqueul	
supplémentaire sur elle.	1 +1/+1
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mimique métallique	{2}		Changelin de dig	itale lunaire	{2}{B}
Créature-artefact : changeforme	R		Créature : chang	eforme	С
Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.			{B} : Le Changeli	carte a tous les types de créatu in de digitale lunaire acquiert le c 39;à la fin du tour.	
Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez					
arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.					
2/1					2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	╝.	J	Magic the Gathering	© Wizards of the Coast	

Changelin de digitale lunaire	{2}{B}
Créature : changeforme	С
Changelin (Cette carte a tous les types de créat {B}: Le Changelin de digitale lunaire acquiert le mortel jusqu'à la fin du tour.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Changelin squelettique	{1}{B}
Créature : changeforme	С
Changelin (Cette carte a tous les types de créature.) {1}{B}: Régénérez le Changelin squelettique.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1





Changelin venimeux

(2){B}

Créature : changeforme C

Changelin

Contact mortel

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut du tourment

Créature-enchantement : démon

Grâce (3}{B}{B} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Vol

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie.
La créature enchantée gagne +3/+3 et a le vol.

Héraut du tourment	{1}{B}{B}	Incarnation des agonies	{1}{B}{B}
Créature-enchantement : démon	R	Créature : démon	R
Grâce {3}{B}{B} (Si vous lancez cette carte pou de grâce, c'est un sort d'aura ave : créature. Elle redevient une créature si elle né pas attachée à une créature.) Vol Au début de votre entretien, vous perdez 1 poir La créature enchantée gagne +3/+3 et a le vol.	c enchanter 'est nt de vie.	Vol, contact mortel L'Incarnation des agonies art bataille avec un marqueur +1/+1 su de mana différent parmi les cartes r cimetière. (Par example, {2}{B} et {1 de mana différents.)	r elle pour chaque coût non-terrain de votre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3	Magic the Gathering © Wizards of the Coa	0/0 st

Incarnation des agonies	{1}{B}{B}
Créature : démon	R
Vol, contact mortel	
L'Incarnation des agonies arrive : bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle	•
de mana différent parmi les cartes non-	
cimetière. (Par example, {2}{B} et {1}{B}	}{B} sont des coûts
de mana différents.)	
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	ر استنتا

Proscrit changelin	{B}
Créature : changeforme	С
Changelin (Cette carte a tous les types de creature.) Le Proscrit changelin ne peut pas bloquer et ne peut pa être bloqué.	as
1	/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Proscrit changelin	{B}		Varragoth, père Ciel-de-sang {2	2}{B}
Créature : changeforme	С		Créature légendaire : démon et gredin	R
Changelin (Cette carte a tous les types de creature.)			Contact mortel	
Le Proscrit changelin ne peut pas bloquer et ne peut pa	as		Vantardise ? {1}{B} : Un joueur ciblé cherche une carte	
être bloqué.			dans sa bibliothèque, puis mélange sa bibliothèque et r cette carte au-dessus d'elle. (N'activez ce	
			capacité que si cette créature a attaqué ce tour-ci et	
			qu'une seule fois par tour.)	
1	/1		2	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Varragoth, père Ciel-de-sang	{2}{B}
Créature légendaire : démon et gredin	R
Contact mortel	
Vantardise ? {1}{B} : Un joueur ciblé cherche une	
dans sa bibliothèque, puis mélange sa bibliothèq cette carte au-dessus d'elle. (N'acti	
capacité que si cette créature a attaqué ce tour-c	ci et
qu'une seule fois par tour.)	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Varragoth, père Ciel-de-sang	{2}{B
Créature légendaire : démon et gredin	R
Contact mortel	
Contact mortel Vantardise ? {1}{B} : Un joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque, puis mélange sa biblio	une carte thèque et met
Contact mortel Vantardise ? {1}{B}: Un joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque, puis mélange sa biblio cette carte au-dessus d'elle. (N' capacité que si cette créature a attaqué ce te	une carte thèque et met ;activez cette
Contact mortel Vantardise ? {1}{B}: Un joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque, puis mélange sa biblio cette carte au-dessus d'elle. (N'	une carte thèque et met ;activez cette
Contact mortel Vantardise ? {1}{B}: Un joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque, puis mélange sa biblio cette carte au-dessus d'elle. (N' capacité que si cette créature a attaqué ce te	une carte thèque et met ;activez cette

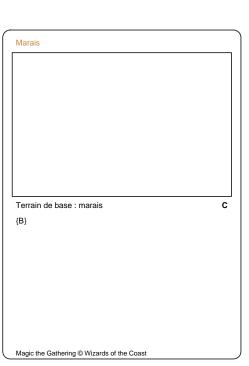
Varragoth, père Ciel-de-sang	{2}{B}		P	Précepteur sinistre	{1}{B}{B}
Créature légendaire : démon et gredin Contact mortel Vantardise ? {1}{B} : Un joueur ciblé cherche une ca dans sa bibliothèque, puis mélange sa bibliothèque cette carte au-dessus d'elle. (N'activez capacité que si cette créature a attaqué ce tour-ci et qu'une seule fois par tour.)  Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	et met cette		C p	Rituel Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mette carte dans votre main, puis mélangez. Vous perde coints de vie.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		-			

Précepteur sinistre	{1}{B}{B
Rituel	N
Cherchez une carte dans votre bibliothè carte dans votre main, puis mélangez. \	•
points de vie.	

Précepteur sinistre	{1}{B}{B}
Rituel	М
Cherchez une carte dans votre biblio carte dans votre main, puis mélange points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	t

Précepteur sinistre {1}-	<sub>{B}</sub> (B)	Marais
Rituel	M	Terrain de base : marais C
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez carte dans votre main, puis mélangez. Vous perdez 3		{B}
points de vie.		
pointo de viol		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais	
Will all a second and a second	
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		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

Marais	
Will all a second and a second	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Affliction malveillante	{B}{B}
Éphémère	R
Morbidité ? Quand vous lancez ce sort, si une créatumorte ce tour-ci, vous pouvez copier l'Afflictio malveillante et choisir une nouvelle cible pour la cop Détruisez la créature non-noire ciblée.	n
Detruisez la creature non-noire ciblee.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Affliction malveillante	{B}{B}	Droit à la gorge	{1}{B}
Éphémère	R	Éphémère	U
Morbidité ? Quand vous lancez ce sort, si une créatur morte ce tour-ci, vous pouvez copier l'Affliction malveillante et choisir une nouvelle cible pour la copie Détruisez la créature non-noire ciblée.		Détruisez une créature non-artefact ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Affliction malveillante	{B}{B
Éphémère	F
Morbidité ? Quand vous lancez ce sort, si une créa morte ce tour-ci, vous pouvez copier l'Afflicti malveillante et choisir une nouvelle cible pour la co Détruisez la créature non-noire ciblée.	ion
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
= -	

Droit à la gorge	{1}{B}
Éphémère	U
Détruisez une créature non-artefact ciblée.	

Éliminer	{1}{B}	( ,	Victime de la nuit	{B}{B}
Éphémère Détruisez une cible, créature ou planeswalker, dont	U le coût		Éphémère Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou,	С
converti de mana est inférieur ou égal à 3.		'	non-Zombie ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éliminer	{1}{B}
Éphémère	U
Détruisez une cible, créature ou planeswalker, de converti de mana est inférieur ou égal à 3.	ont le coût
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	{B}{B}
Éphémère	С
Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou non-Zombie ciblée.	,

Pacte de Liliana {3}{B}{B}		Pacte de Liliana	{3}{B}{B}
Enchantement  Quand le Pacte de Liliana arrive sur le champ de bataille, vous piochez quatre cartes et vous perdez 4 points de vie.  Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins quatre démons avec des noms différents, vous gagnez la partie.		Enchantement  Quand le Pacte de Liliana arrive sur le champ de vous piochez quatre cartes et vous perdez 4 poi  Au début de votre entretien, si vous contrôlez au quatre démons avec des noms différents, vous gartie.	nts de vie. I moins
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Pacte de Liliana {3}{B}{B}		Pacte de Liliana	{3}{B}{B}

Pacte de Liliana	{3}{B}{B}
Enchantement	R
Quand le Pacte de Liliana arrive sur le champ d vous piochez quatre cartes et vous perdez 4 po	
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au quatre démons avec des noms différents, vous partie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	-)(-)
Enchantement	R
Quand le Pacte de Liliana arrive sur le champ de batai vous piochez quatre cartes et vous perdez 4 points de	
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moin- quatre démons avec des noms différents, vous gagnez partie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pacte de Liliana {3}{B}{B}		Pacte de Liliana	{3}{B}{B}
Enchantement  Quand le Pacte de Liliana arrive sur le champ de bataille, vous piochez quatre cartes et vous perdez 4 points de vie.  Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins quatre démons avec des noms différents, vous gagnez la partie.		Enchantement  Quand le Pacte de Liliana arrive sur le champ de vous piochez quatre cartes et vous perdez 4 poi  Au début de votre entretien, si vous contrôlez au quatre démons avec des noms différents, vous gartie.	nts de vie. I moins
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Pacte de Liliana {3}{B}{B}		Pacte de Liliana	{3}{B}{B}

Pacte de Liliana	{3}{B}{B}
Enchantement	R
Quand le Pacte de Liliana arrive sur le champ d vous piochez quatre cartes et vous perdez 4 po	
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au quatre démons avec des noms différents, vous partie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	-)(-)
Enchantement	R
Quand le Pacte de Liliana arrive sur le champ de batai vous piochez quatre cartes et vous perdez 4 points de	
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moin- quatre démons avec des noms différents, vous gagnez partie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

