Berger de cauchemar	{2}{B}{B}	Démon de profanation {2}{	{B}{B}
Créature-enchantement : démon Vol Å chaque fois qu'une autre créature non-jet vous contrôlez meurt, vous pouvez l'exiler. : faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de ce créature, excepté qu'elle est 1/1 et que c&# un cauchemar en plus de ses autres types.</td><td>Si vous tte</td><th>Créature : démon Vol Au début de chaque combat, n'importe quel adversaire peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, engagez le Démon de profanation et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.</th><td>R t</td></tr><tr><td></td><td>4/4</td><th>(</th><td>6/6</td></tr><tr><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td></td><th>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</th><td></td></tr><tr><td></td><td></td><th></th><td></td></tr></tbody></table>			

Berger de cauchemar	{2}{B}{B}
Créature-enchantement : démon	R
Vol	K
À chaque fois qu'une autre créature no	on-jeton que
vous contrôlez meurt, vous pouvez l'ex faites ainsi, créez un jeton qui est une copie d	
créature, excepté qu'elle est 1/1 et que	
un cauchemar en plus de ses autres types.	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éternel ammout	{2}{B}
Créature : zombie et crocodile et démon	R
Affliction 3 (À chaque fois que cette créature de bloquée, le joueur défenseur perd 3 point de vie	
À chaque fois qu'un adversaire lance un	,
un marqueur -1/-1 sur l'Éternel ammout. À chaque fois que l'Éternel ammout inflig	a das
blessures de combat à un joueur, retirez-lui tous	
marqueurs -1/-1.	
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature : zombie et crocodile et démon R Créature : zombie	U
Affliction 3 (À chaque fois que cette créature devient Quand le Marchand gris d'Aspho	
bloquée, le joueur défenseur perd 3 point de vie.) À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, mettez X étant votre dévotion au noir. Vous ga	
un marqueur -1/-1 sur I'Éternel ammout. points de vie que ceux perdus de cette	manière. (Chaque
À chaque fois que l'Éternel ammout inflige des blessures de combat à un joueur, retirez-lui tous ses (B) dans les coûts de mana des perma contrôlez compte pour votre dévotion a	•
marqueurs -1/-1.	,
5/5	2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Griselbrand	{4}{B}{B}{B}{B
Créature légendaire : démon	N
Vol, lien de vie	
Payez 7 points de vie : Piochez sept cartes	
. ayez : penne de vie : : ibenez cept dante	•
	7/7
	1//

Marchand gris d'Asphodèle	{3}{B}{B}
Créature : zombie Quand le Marchand gris d'Asphodèl	U o orrivo our lo
champ de bataille, chaque adversaire perd	
X étant votre dévotion au noir. Vous gagne	
noints de vie que ceux perdus de cette ma	
points de vie que ceux perdus de cette ma {B} dans les coûts de mana des permanen	
{B} dans les coûts de mana des permanen	
{B} dans les coûts de mana des permanen	

U

Marchand gris d'Asphodèle {3}{B}{B		Razaketh au sang immonde {5}{B}{B}	_{ {B}
]		
]		
Créature : zombie		Créature légendaire : démon	M
Quand le Marchand gris d'Asphodèle arrive sur le		Vol, piétinement	
champ de bataille, chaque adversaire perd X points de vie,		Payez 2 points de vie, sacrifiez une autre créature :	_
X étant votre dévotion au noir. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière. (Chaque		Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cett- carte dans votre main, puis mélangez.	3
{B} dans les coûts de mana des permanents que vous			
contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)			
2/4	7	8/3	R I
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	」	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
g I I I I I I I I I I I I I I I			

Marchand gris d'Asphodèle	{3}{B}{B}
Créature : zombie	U
Quand le Marchand gris d'Asphodèle arr	
champ de bataille, chaque adversaire perd X po X étant votre dévotion au noir. Vous gagnez au	
points de vie que ceux perdus de cette manière {B} dans les coûts de mana des permanents qu	
contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)	
	2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Taborax, tueur de l'espoir	{2}{B}
Créature légendaire : démon et clerc	U
Vol Taborax, tueur de l'espoir a le lien de vie t	ant
qu'il a au moins cinq marqueurs +1/+1 sur	
À chaque fois qu'une autre créature non-je vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1	•
Taborax. Si cette créature était un clerc, vous po	
piocher une carte. Si vous faites ainsi, vous perd de vie.	ez 1 point
ue vie.	
ue vie.	2/2

Taborax, tueur de I'espoir	{2}{B}	Vito, Epine de la Rose du crépuscule {2}{	B}
Créature légendaire : démon et clerc	U	Créature légendaire : vampire et clerc	R
Vol Taborax, tueur de I'espoir a le lien de vie tant qu'il a au moins cinq marqueurs +1/+1 sur lui À chaque fois qu'une autre créature non-jet vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 su Taborax. Si cette créature était un clerc, vous pouve piocher une carte. Si vous faites ainsi, vous perdez de vie.	n que ır əz	À chaque fois que vous gagnez des points de vie, l'adversaire ciblé perd autant de points de vie. {3}{B}{B}: Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast	2/2	1/3 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vilis, courtier de sang	{5}{B}{B}{B}
Créature légendaire : démon	R
Vol {B}, payez 2 points de vie : Une créature cibl	ée gagne -1/-1
jusqu'à la fin du tour.	9-9
À chaque fois que vous perdez des points de autant de cartes. (Les blessures provoquent	
points de vie.)	ia perte de
	8/8
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vito, Épine de la Rose du crépuscule	{2}{B}
Créature légendaire : vampire et clerc	R
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, l'adversaire ciblé perd autant de points de v {3}{B}{B}: Les créatures que vous contrôlez acqu lien de vie jusqu'à la fin du tour.	vie.
	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chuchotements nocturnes	{1}{B}	Chuchotements nocturnes {	1}{B}
	(-,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,		-,,,,,
Rituel	С	Rituel	С
Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points d	de vie.	Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de v	ie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Chuchotements nocturnes	{1}{B}	Chuchotements nocturnes {	1){B}

Chuchotements nocturnes	{1}{B}
Rituel	С
Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de	vie.
Maria da Orda da Olifa da Arta da Orda	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chuchotements nocturnes	{1}{B}
Rituel	С
Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points d	e vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chuchotements nocturnes	{1}{B}	Chuchotements nocturnes {	1}{B}
	(-,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,		-,,,,,
Rituel	С	Rituel	С
Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points d	de vie.	Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de v	ie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Chuchotements nocturnes	{1}{B}	Chuchotements nocturnes {	1){B}

Chuchotements nocturnes	{1}{B}
Rituel	С
Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de	vie.
Maria da Orda da Olifa da Arta da Orda	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chuchotements nocturnes	{1}{B}
Rituel	С
Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points d	e vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Saisie des pensées	{B}	[_	Saisie des pensées	{B}
Rituel	R	L	Rituel	R
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une c	carte		Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une ca	
non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.	5		non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Saisie des pensées	{B}	\bigcap	Saisie des pensées	{B}

Saisie des pensées	{B}
Rituel	R
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une onn-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Saisie des pensées	{B}
Rituel	R
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une conneterrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.	arte
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Abbaye du Val d'Orient		Château Locthwain
Terrain {T}: Ajoutez {C}. {5}: {T}, payez 1 point de vie : Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Humain et Clerc. {5}: {T}, sacrifiez cinq créatures : Transformez 1'Abbaye du Val d'Orient, puis dégagez-la.		Terrain Le Château Locthwain arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais. {T} : Add {B}. {1}{B}{B}, (T} : Piochez une carte, puis vous perdez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans votre main.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast) (Magic the Gathering © Wizards of the Coast

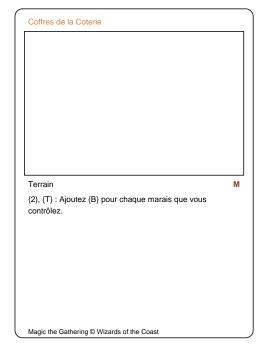
Abbaye du Val d'Orient	
Terrain	
{T}: Ajoutez {C}.	
(5), (T), payez 1 point de vie : Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Humain et Clerc.	,
{5}, {T}, sacrifiez cing créatures : Transformez	
l'Abbaye du Val d'Orient, puis dégagez-la.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

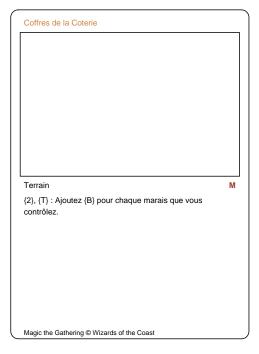
Terrain R

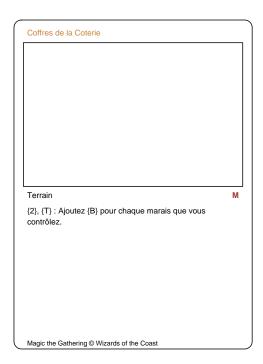
Le Château Locthwain arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais.

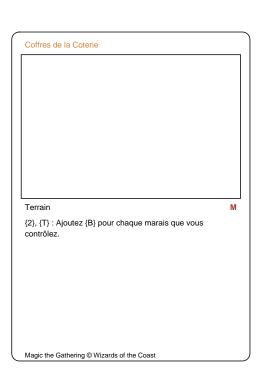
{T} : Add {B}.

{1}{(B}{(B)}, {T} : Piochez une carte, puis vous perdez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans votre main.









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}	

Mutecaveau	Nykthos, reliquaire de Nyx
Terrain {T}: Ajoutez {C}. {1}: Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Terrain légendaire {T}: Ajoutez {C}. {2}, {T}: Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Mutecaveau	Nykthos, reliquaire de Nyx
Terrain (T): Ajoutez {C}. (1): Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est	Terrain légendaire R {T}: Ajoutez {C}. {2}, {T}: Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette
toujours un terrain.	couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul	Chute du héros	{1}{B}{B}
Terrain légendaire M	Éphémère	U
Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.	Détruisez une cible, créature ou planeswalker.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Urborg, tombe de Yaugzebul	Chute du héros	{1}{B}{B}

Urborg, tombe de Yaugzebul	
Terrain légendaire	М
Chaque terrain est un marais en plus de ses autres typ de terrain.	es

Chute du héros	{1}{B}{B}
Éphémère	U
Détruisez une cible, créature ou planeswalker.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chute du héros	{1}{B}{B}		Chute du héros	{1}{B}{B}
Éphémère	U		Éphémère	U
Détruisez une cible, créature ou planeswalker.			Détruisez une cible, créature	e ou planeswalker.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards o	f the Coast
		_	-	
Chute du héros	{1}{B}{B}		Chute du héros	{1}{B}{B}

Chute du héros	{1}{B}{B}
Éphémère	U
Détruisez une cible, créature ou planeswalker.	Ü
•	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

<u></u>	
Chute du héros	{1}{B}{B}
Éphémère	U
Détruisez une cible, créature ou planeswalker.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chute du héros	{1}{B}{B}		Mépris de Vraska	{2}{B}{B}
Éphémère	U		Éphémère	R
Détruisez une cible, créature ou planeswalker.			Exilez une cible, créature ou planeswalker.	Vous gagnez 2
			points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chute du héros	{1}{B}{B}
<u></u>	
Éphémère	U
Détruisez une cible, créature ou planeswalker.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mépris de Vraska	{2}{B}{B}
Éphémère	R
Exilez une cible, créature ou planeswalker. Vous points de vie.	gagnez 2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Arène phyrexiane	{1}{B}{B}		Pacte de Liliana	{3}{B}{B}
Enchantement	R		Enchantement	R
Au début de votre entretien, vous piochez une ca perdez 1 point de vie.	arte et vous		Quand le Pacte de Liliana arrive su vous piochez quatre cartes et vous Au début de votre entretien, si vous quatre démons avec des noms diffé partie.	perdez 4 points de vie. contrôlez au moins
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coa	st
Arène phyrexiane	{1}{B}{B}		Pacte de Liliana	{3}{B}{B}

Arène phyrexiane	{1}{B}{B}
Enchantement	R
Au début de votre entretien, vous piochez une perdez 1 point de vie.	e carte et vous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pacte de Liliana	{3}{B}{B}
Enchantement	R
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	moins
quatre démons avec des noms différents, vous ç 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 de vous piochez quatre cartes et vous perdez 4 poir	
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au quatre démons avec des noms différents, vous g partie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

(4)	(-)(-)
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 gagne: partie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pacte de Liliana	{3}{B}{B}		Serviteur propagateur	{1}{B}
Enchantement	R		Créature : vampire	
			,	-
Quand le Pacte de Liliana arrive sur le c vous piochez quatre cartes et vous perd			Quand le Serviteur propagateur meurt, cr créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion. Il a créature : Ajoutez {C}. »	•
Au début de votre entretien, si vous con	trôlez au moins		creature : Ajoutez {C}. "	
quatre démons avec des noms différents	s, vous gagnez la			
partie.				
				0/4
				2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pacte de Liliana	{3}{B}{B}
Enchantement	R
Quand le Pacte de Liliana arrive sur le vous piochez quatre cartes et vous pe	
Au début de votre entretien, si vous co	
quatre démons avec des noms différe partie.	ents, vous gagnez la

Serviteur propagateur	{1}{B}
Créature : vampire	С
Quand le Serviteur propagateur meurt, créez créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion. Il a « S créature : Ajoutez {C}. »	

Serviteur propagateur	{1}{B}		Mutilation	{2}{B}{B}
Créature : vampire	С		Rituel	R
Quand le Serviteur propagateur meurt, créez un créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion. Il a « Sact créature : Ajoutez {C}. »			Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la tour pour chaque marais que vous contrôlez.	i fin du
	2/1			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Serviteur propagateur	{1}{B}
Créature : vampire	
,	
Quand le Serviteur propagateur meurt, créez un jet créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion. Il a « Sacrifie	
créature : Ajoutez {C}. »	
Γ	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mutilation	{2}{B}{B}
Rituel	R
Toutes les créatures gagnent -1/- tour pour chaque marais que vous	

Nourrir I'essaim {	1}{B}		Ĺ	Nourrir I'essaim	[1]{B}
Rituel	С			Rituel	С
Détruisez une cible, créature ou enchantement, qu'un adversaire contrôle. Vous perdez un				Détruisez une cible, créature ou enchantement, qu'un adversaire contrôle. Vous perdez un	
nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce permanent.	€			nombre de points de vie égal à la valeur de mana de c permanent.	е
Magic the Gathering © Wizards of the Coast				Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Nourrir I'essaim {	1}{B}			Marécage de Bojuka	
		1	ıl		

Nourrir l'essaim	{1}{B}
Rituel	С
Détruisez une cible, créature ou enchantement,	
qu'un adversaire contrôle. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de d	
permanent.	,0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marécage de Bojuka	
Terrain C Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, exilez le cimetière d'un joueur ciblé. {T}: Ajoutez {B}.	」
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marécage de Bojuka	Fouet d'Érébos	(2){B}{B}
Terrain C Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, exilez le cimetière d'un joueur ciblé. {T}: Ajoutez {B}.	Artefact-enchantement légendaire Les créatures que vous contrôlez ont le lien de vie. {2}{B}{B}, {T} : Renvoyez une carte de créature cibl depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochai étape de fin. Si elle devait quitter le champ de batai	ne lle,
	exilez-la à la place de la mettre autre part. N', que lorsque vous pourriez lancer un rituel.	activez
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Fouet d'Érébos {2}{B}{B}	Souiller	{B}

Artefact-enchantement légendaire Les créatures que vous contrôlez ont le lien de vie. {2}{B}{B}, {T}: Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin. Si elle devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.	Fouet d'Érébos	{2}{B}{B
Les créatures que vous contrôlez ont le lien de vie. {2}{B}{B}, {T} : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin. Si elle devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part. N'activez		
Les créatures que vous contrôlez ont le lien de vie. {2}{B}{B}, {T} : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin. Si elle devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part. N'activez		
Les créatures que vous contrôlez ont le lien de vie. {2}{B}{B}, {T} : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin. Si elle devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part. N'activez		
Les créatures que vous contrôlez ont le lien de vie. {2}{B}{B}, {T} : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin. Si elle devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part. N'activez		
Les créatures que vous contrôlez ont le lien de vie. {2}{B}{B}, {T} : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin. Si elle devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part. N'activez		
Les créatures que vous contrôlez ont le lien de vie. {2}{B}{B}, {T} : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin. Si elle devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part. N'activez		
Les créatures que vous contrôlez ont le lien de vie. {2}{B}{B}, {T} : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin. Si elle devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part. N'activez		
Les créatures que vous contrôlez ont le lien de vie. {2}{B}{B}, {T} : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin. Si elle devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part. N'activez		
{2}{B}{B}, {T} : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin. Si elle devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part. N'activez	Artefact-enchantement légendaire	F
depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin. Si elle devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part. N'activez	•	
acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin. Si elle devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part. N'activez		
exilez-la à la place de la mettre autre part. N'activez	•	
	étape de fin. Si elle devait quitter le champ de ba	taille,
que iorsque vous pournez iancer un niuei.		89;activez
	que lorsque vous pournez lancer un rituel.	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast		

Souiller		{B}
Éphémère		U
Une créature ciblée gag pour chaque marais que	ne -1/-1 jusqu'à la fin d e vous contrôlez.	u tour
Magic the Gathering © Wiza	rds of the Coast	

Souiller	{B}
fall (a) a	U
Éphémère	
Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à l	a fin du tour
pour chaque marais que vous contrôlez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	