′	Vraska, éminence de I'essaim	{2}{BG}{BG}
	Planeswalker légendaire : Vraska	U
	À chaque fois qu'une créature avec le c que vous contrôlez inflige des blessures à un planeswalker, mettez un marqueur +1/+1 sur créature.	joueur ou un
	{-2}: Créez un jeton de créature 1/1 noire Ass contact mortel et « À chaque fois que cette cr des blessures à un planeswalker, détruisez ce planeswalker. »	éature inflige
		5/
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Henrika Domnathi	{2}{B}{B}
Créature légendaire : vampire	M
Vol	
Au début du combat pendant votre tour, chois	issez
l'un qui n'a pas été choisi ?	
? Chaque joueur sacrifie une créature.	
? Vous piochez une carte et vous perdez 1 po	int de vie.
? Transformez Henrika Domnathi.	
? Transformez Henrika Domnathi.	
	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vraska, éminence de I'essaim	{2}{BG}{BG}
Planeswalker légendaire : Vraska	U
À chaque fois qu'une créature avec le que vous contrôlez inflige des blessures à un planeswalker, mettez un marqueur +1/+1 sur créature.	n joueur ou un
{-2}: Créez un jeton de créature 1/1 noire As contact mortel et « À chaque fois que cette c	
des blessures à un planeswalker, détruisez o planeswalker. »	Ü
	5/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature : vampire et gredin Vol, contact mortel, lien de vie La force du Charognard faucon de nuit est égale à 1 pl nombre de types de carte parmi les cartes dans les cimetières de vos adversaires.	
Vol, contact mortel, lien de vie La force du Charognard faucon de nuit est égale à 1 pl nombre de types de carte parmi les cartes dans les cimetières de vos adversaires.	B}{B}
Vol, contact mortel, lien de vie La force du Charognard faucon de nuit est égale à 1 pl nombre de types de carte parmi les cartes dans les cimetières de vos adversaires.	
Vol, contact mortel, lien de vie La force du Charognard faucon de nuit est égale à 1 pl nombre de types de carte parmi les cartes dans les cimetières de vos adversaires.	
Vol, contact mortel, lien de vie La force du Charognard faucon de nuit est égale à 1 pl nombre de types de carte parmi les cartes dans les cimetières de vos adversaires.	
Vol, contact mortel, lien de vie La force du Charognard faucon de nuit est égale à 1 pl nombre de types de carte parmi les cartes dans les cimetières de vos adversaires.	
Vol, contact mortel, lien de vie La force du Charognard faucon de nuit est égale à 1 pl nombre de types de carte parmi les cartes dans les cimetières de vos adversaires.	
Vol, contact mortel, lien de vie La force du Charognard faucon de nuit est égale à 1 pl nombre de types de carte parmi les cartes dans les cimetières de vos adversaires.	
Vol, contact mortel, lien de vie La force du Charognard faucon de nuit est égale à 1 pl nombre de types de carte parmi les cartes dans les cimetières de vos adversaires.	
Vol, contact mortel, lien de vie La force du Charognard faucon de nuit est égale à 1 pl nombre de types de carte parmi les cartes dans les cimetières de vos adversaires.	
Vol, contact mortel, lien de vie La force du Charognard faucon de nuit est égale à 1 pl nombre de types de carte parmi les cartes dans les cimetières de vos adversaires.	
La force du Charognard faucon de nuit est égale à 1 pl nombre de types de carte parmi les cartes dans les cimetières de vos adversaires.	R
nombre de types de carte parmi les cartes dans les cimetières de vos adversaires.	
cimetières de vos adversaires.	us le
1.	
1.	
1.	
1.	
1.	
1 1 1	*/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	-*/3

Chevalier de la légion d'ébène	{B}	Faucon de nuit vampire	{1}{B}{B}
Créature : vampire et chevalier	R	Créature : vampire et shamane	U
{2}{B}: Le Chevalier de la légion d'ébène gagne +3/+3 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin ctour. Au début de votre étape de fin, si un joueur a perdu au moins 4 points de vie ce tour-ci, mettez un marqueur +1 sur Knight of the Ebon Legion. (Les blessures provoque la perte de points de vie.)	/+1	Vol Contact mortel (Le nombre de blessuri inflige à une créature, quel qu'il pour la détruire.) Lien de vie (Les blessures infligées pa font aussi gagner autant de points de v	soit, est suffisant
1, Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/3

_		
	Faucheuse vengeresse	{3}{B}
	Créature : ange et cleric	U
	Vol, contact mortel, célérité	
	Prédiction {1}{B} (Pendant votre tour, vous pouvez {2} et exiler cette carte depuis votre main face cach	
	Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)	
	,	
		2/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature légendaire : éthérien et gredin

Contact mortel
Quand Gonti, seigneur de l'opulence arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé, exilez l'une d'elles face cachée, puis mettez le reste au-dessous de cette bibliothèque dans un ordre aléatoire. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort.

 $\{2\}\{B\}\{B\}$

Gonti, seigneur de l'opulence

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieur de peste	{2}{B}	Pestecroc o	cagoulard {2}{B}
Créature : phyrexian et propagateur	R	Créature :	serpent R
Contact mortel Au moment où I'Ingénieur de peste al champ de bataille, choisissez un type de cré Les créatures du type choisi que vos advers gagnent -1/-1.	eature.	Contact mo À chaque fo que vous ci de vie et vo À chaque fo que vous ci	·
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	2/2	Magic the Ga	1/4 thering © Wizards of the Coast

_		
,	Isareth I'éveilleuse	{1}{B}{B}
	Créature légendaire : humain et sorcier	U
	Contact mortel	
	À chaque fois qu'Isareth I'éveilleuse vous pouvez payer {X}. Quand vous faites ainsi, i	
	sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, u	
	de créature avec une valeur mana de X ciblée av	
	marqueur « cadavre » sur elle. Si cette créature e	
	quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de autre part.	e la mettre
	·	
		3/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vampire de la lune sinistre	{B}
Créature : vampire	U
Contact mortel (Le nombre de blessures	
inflige à une créature, quel qu'il soi pour la détruire.)	it, est suffisant
Lien de vie (Les blessures infligées par ce	
font aussi gagner autant de points de vie.)
	1/1
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 u	
dans sa bibliothèque, puis mélange sa biblioth cette carte au-dessus d'elle. (N'a	
capacité que si cette créature a attaqué ce tou	
qu'une seule fois par tour.)	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Boue acide	{3}{G}{G}
Créature : limon	U
Contact mortel	
Quand la Boue acide arrive sur le champ de b détruisez une cible, artefact, enchantement ou	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bête de Quête	{2}{G}{G}
Créature légendaire : bête	M
Vigilance, contact mortel, célérité	
La Bête de Quête ne peut pas être bloquée par le	S
créatures de force inférieure ou égale à 2. Les blessures de combat qui devraient être infliqé	oe par
des créatures que vous contrôlez ne peuvent pas prévenues.	•
À chaque fois que la Bête de Quête inflige des ble	essures
de combat à un adversaire, elle inflige autant de b	
à un planeswalker ciblé que ce joueur contrôle.	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

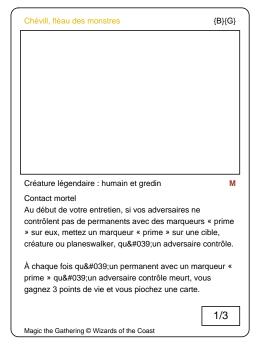
Dryade de bois noueux	{G}
Créature : dryade et horreur	U
Contact mortel Délire ? La Dryade de bois noueux gagne +2/+2 tant	
qu'il y a au moins quatre types de carte parmi le cartes de votre cimetière.	es
	1/1

Fynn, le porteur de croc	{1}{G}
Créature légendaire : humain et guerrier Contact mortel (Le nombre de blessures qu8 inflige à une créature, quel qu'il soit, e pour la détruire.) À chaque fois qu'une créature avec le que vous contrôlez inflige des blessures de d joueur, ce joueur gagne deux marqueurs « p joueur qui a au moins dix marqueurs « poiso partie.)	est suffisant contact mortel combat à un oison ». (Un
Manin the Gatherina @ Wizards of the Coast	1/3

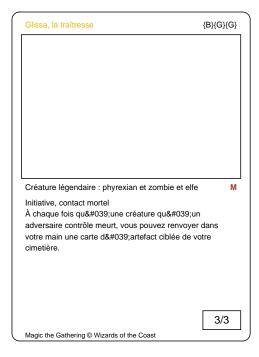
Renégat de Narnam	{G}
Créature : elfe et guerrier	U
Contact mortel	
Révolte ? Le Renégat de Narnam arrive s bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui si	
que vous contrôliez a quitté le champ de l	•
	1/2

Rhonas I'Éternel-dieu	{3}{G}{G}
Créature légendaire : zombie et dieu	M
Contact mortel	
Quand Rhonas I'Éternel-dieu arrive sur	•
bataille, doublez la force de chaque autre créa vous contrôlez jusqu'à la fin du tour. Ce	•
acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du	
Quand Rhonas I'Éternel-dieu meurt ou exil depuis le champ de bataille, vous pouvez	
dans la bibliothèque de son propriétaire en tro	
position à partir du dessus.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Terrasseur de gemmes	{3}{G}
Créature : bête	R
Mutation {1}{G}{G}	
Portée, piétinement	
À chaque fois que cette créature subit une m	
détruisez une cible, artefact ou enchantemer adversaire contrôle.	nt, qu'un
	4/4



Rôdeur des lignes ley	{1}{B}{G}
Créature : cauchemar et bête	U
Contact mortel, lien de vie	
$\{T\}$: Ajoutez un mana de la couleur de votre cho	ix.
{I}: Ajoutez un mana de la couleur de votre cho	IX.
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Éveil d'Agadeem

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées ayant chacune un coût converti de mana différent inférieur ou égal à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du Thanatophile	{2}{B}		Implore	z les morts	{X}{X}{B}{B}{B}
Rituel Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cin jusqu'à deux cartes de créature ciblées avec				ez sur le champ de bataille X cartes depuis votre cimetière.	R de créature
yaleur de mana totale inférieure ou égale à 3. Mett marqueur « contact mortel » sur l'une d elles. Puis mettez un marqueur « menace » sur l&# d'entre elles.	ez un 39;entre		Miracle coût de	depuis votre cimenters. (X){B}{B} (Vous pouvez lancez cette miracle quand vous la piochez si c& e carte que vous avez piochée ce to	#039;est la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the	e Gathering © Wizards of the Coast	
Damnation	{2\{B\{B\}		Saisie d	des pensées	{B}

_			
	Damnation	{2}{B}{B}	
]
	Rituel	R	J
	Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pa régénérées.	s être	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
\	g		

- Caloic des perioces	(0)
Rituel	R
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.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

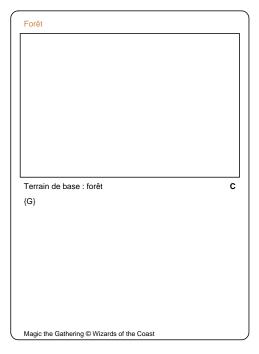
Soif de la chef de sang	(B)	Bastion de Karn
Rituel Kick {2}{B} (Vous pouvez payer {2}{B} supplémentaires moment où vous lancez ce sort.) Détruisez une cible, créature ou planeswalker, avec un		Terrain R {T}: Ajoutez {C}. {4}, {T}: Proliférez.
converti de mana inférieur ou égal à 2. Si ce sort a été kické, à la place détruisez une cible, créature ou planeswalker.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Sortir de terre	(B)	Bastion de Karn

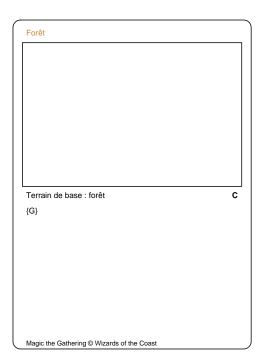
Sortir de terre	{B}
Rituel	С
Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetièr	е
une carte de créature ciblée avec une valeur de mana	
inférieur ou égal à 3.	h
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Pioc une carte.)	nez
and canely	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

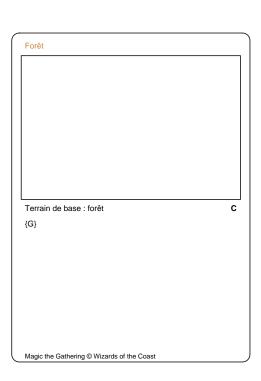
Bastion de Karn	
Terrain	P
Terrain (T): Aioutez (C)	R
Terrain {T} : Ajoutez {C}. {4}, {T} : Proliférez.	R
{T}: Ajoutez {C}.	R

	_	
Bourbiers sifflants		Château Locthwain
Terrain Les Bourbiers sifflants arrivent sur le champ de bataille engagées. {T}: Ajoutez {B} ou {G}. {1}{B}{G}: Les Bourbiers sifflants deviennent une créature 2/2 noire et verte Élémental avec le contact mortel jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.		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	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Catacombes verdoyantes		Cimetière des sylves
Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.		Terrain Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt. {T}: Ajoutez {B} ou {G}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain légendaire	R
{T}: Ajoutez {C}.	
(G), (T): Régénérez une créature ciblée.	

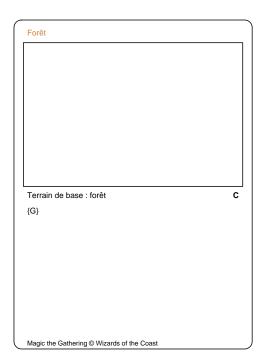


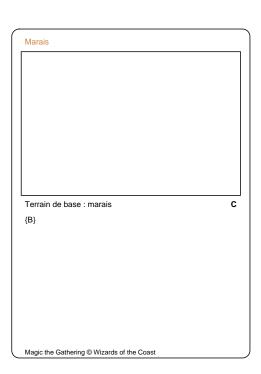




Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forêt	
Terrain de base : forêt	
	C
(G)	C
	C
	C
	C
	C
	C
	C





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		Passage des malandrins
Terrain de base : marais C		Terrain U
(B)		 {T}: Ajoutez {C}. {4}, {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Noirepercée	
Terrain	R
{T} : Ajoutez {B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Passage des malandrins		
Terrain	U	
{T} : Ajoutez {C}.		
{4}, {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.		
tour-ci.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Tombeau luxuriant	Tunnel d'accès	
Terrain: marais et forêt Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.	Terrain {T}: Ajoutez {C}. {3}, {T}: Une créature ciblée de force inférieure ou ég 3 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.	U alle à
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Tour de commandement	Cachet d'ésotérisme	{2}
Terrain C	Artefact	С
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.	T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mépris de Vraska {2	}{B}{B}		Decomposition abrupte {B}{C	i }
Éphémère	R		Éphémère	R
			·	K
Exilez une cible, créature ou planeswalker. Vous gag points de vie.	nez 2		Ce sort ne peut pas être contrecarré. Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

١	ntervention héroïque	{1}{G}
E	Éphémère	M
	Les permanents que vous contrôlez acquièrent la déf	ense
	alismanique et l'indestructible usqu'à la fin du tour.	
,	aoquaap,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Putréfier	{1}{B}{G}	
Éphémère	U	
Détruisez une cible, artefact ou créature. Ils ne peuvent pas être régénérés.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Trophée de I'assassin {B}	{G}	Action pernicieuse {1}{B	}{G}
Éphémère	R	Enchantement	М
Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.		{X}, sacrifiez l'Action pernicieuse : Détruisez chaq artefact, créature et enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.	ue
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Trophée de l'assassin	{B}{G}
Éphémère	R
Détruisez un permanent ciblé qu'un advers	aire
contrôle. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettr	e sur le
champ de bataille, puis mélanger.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Emprisonnement des dieux anciens	{2}{B}{G}
Enchantement : saga	U
(Au moment où cette saga arrive et après votre é pioche, ajoutez un marqueur	tape de
"sapience". Sacrifiez après	III.)
{S1}	
Détruisez un permanent non-terrain ciblé	
qu'un adversaire contrôle.	
(00)	
(S2) Cherchez dans votre bibliothèque une carte de	e forêt
Magic the Gathering Cowizards of the Coast and care of	

{S3}

Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

