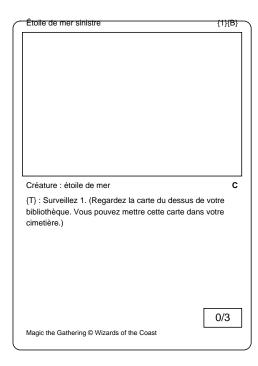
	(4)(1)(5)			0	(0) (D) (D)
Mirko, théoriste obsessionnel	{1}{U}{B}		_	Chuchoteur de mort	{3}{B}{B}
Créature légendaire : vampire et détective	М			Créature : cauchemar et démon	М
Vol, vigilance À chaque fois que vous surveillez, mettez un marquent/+1/+1 sur Mirko, théoriste obsessionnel. Au début de votre étape de fin, vous pouvez renvoy le champ de bataille, depuis votre cimetière, une ca créature ciblée de force inférieure à celle de Mirko a marqueur « fatalité » sur elle. (Si elle devait mourir, exilez-la à la place.)	er sur arte de avec un		F c r	Vol, piétinement Payez 2 points de vie : Surveillez 2. (Regardez les cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mette: n'importe quel nombre d'entre elles di votre cimetière et le reste au-dessus de votre biblio dans n'importe quel ordre.)	z ans
	1/3				6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	( n	L Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		-			

Brigadier des damnés	{5}{B}{B}
Créature : démon	
	R
Vol  Quand le Brigadier des damnés arrive sur le cl	hamp do
bataille, vous pouvez détruire une créature cib	
À chaque fois qu'une créature non-jetor	
adversaire contrôle meurt, créez, engagé, un j	eton de
créature 2/2 noire Zombie.	
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chupacabra vorace {	2}{B}{B}
Créature : bête et horreur	U
Quand le Chupacabra vorace arrive sur le champ de	Э
bataille, détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.	
_	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Détective obstiné	{1}{B}	
1		
1		
1		
Créature : humain et gredin	R	
Quand le Détective obstiné arrive su	r le champ de bataille,	
surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre		
bibliothèque, puis mettez n'im		
d'entre elles dans votre cimeti au-dessus de votre bibliothèque dans		
votre choix.)	s id#055,0iule de	
À chaque fois qu'un adversaire	e pioche sa deuxième	
carte à chaque tour, vous pouvez rer	•	
le Détective obstiné depuis votre cim	etière.	
	2/1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Guivre du massacre	{3}{B}{B}{B}
Créature : phyrexian et guivre	M
Quand la Guivre du massacre arrive sur le cha	•
bataille, les créatures que vos adversaires con gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.	trôlent
À chaque fois qu'une créature qu'	;un
adversaire contrôle meurt, ce joueur perd 2 po	ints de vie.
	6/5
	1 0/0



Hurlegueule	{4}{B}
Créature : élémental	U
Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée ex	cepté par
des créatures-artefacts et/ou des créatures noires	,
Quand le Hurlegueule arrive sur le champ de bata détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée	
Évocation {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour	
d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrif	
il arrive sur le champ de bataille.)	
	3/2
Maria the Cathorina @ Wissanda of the Coast	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

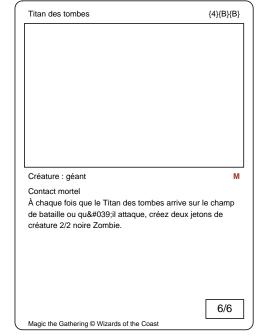
Mouchard chuchotant {1}{B}		Prophétesse du crépuscule	{2}{B}{B}
Créature : vampire et gredin U		Créature : vampire et clerc	M
À chaque fois que vous surveillez pour la première fois à		Vol	
chaque tour, le Mouchard chuchotant inflige 1 blessure à		Ascension (Si vous contrôlez au moins dix perma	
chaque adversaire et vous gagnez 1 point de vie.		vous gagnez I'agrément de la cité pour le r partie.)	este de la
		Au début de votre entretien, si vous avez l'	-
		de la cité, révélez la carte du dessus de votre bible et mettez-la dans votre main. Chaque adversaire	
		points de vie et vous gagnez X points de vie, X ét	
		valeur de mana de cette carte.	
1/3			2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

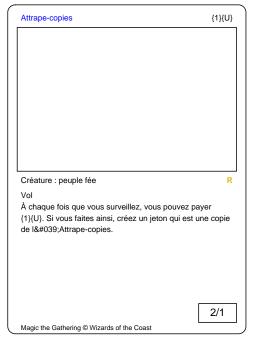
_		
	Privé inébranlable	{2}{B}
	Créature : zombie et détective	R
	Quand le Privé inébranlable arrive sur le champ de et au début de votre entretien, surveillez 1. À chaque fois qu'au moins une carte de créa mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un a avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte {2}, sacrifiez un indice : Renvoyez dans votre main inébranlable depuis votre cimetière.	ature est e, rtefact e. »)
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2

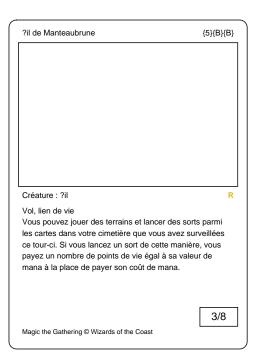
Syr Konrad, le Sinistre	{3}{B}{B}
Créature légendaire : humain et chevalie	r U
À chaque fois qu'une autre créatur qu'une carte de créature est mise	re meurt, ou dans un cimetière
À chaque fois qu'une autre créatur qu'une carte de créature est mise depuis autre part que le champ de bataill	re meurt, ou dans un cimetière e, ou re cimetière, Syr
Créature légendaire : humain et chevalier À chaque fois qu'une autre créatur qua'une carte de créature est mise depuis autre part que le champ de bataill qu'une carte de créature quitte vot Konrad, le Sinistre inflige 1 blessure à ch {1}{B} : Chaque joueur meule une carte. ( dessus de sa bibliothèque dans son cime	re meurt, ou dans un cimetière e, ou re cimetière, Syr aque adversaire. (Il met la carte du
À chaque fois qu'une autre créatur qu'une carte de créature est mise depuis autre part que le champ de bataill qu'une carte de créature quitte vot Konrad, le Sinistre inflige 1 blessure à ch {1}{B}: Chaque joueur meule une carte. (	re meurt, ou dans un cimetière e, ou re cimetière, Syr aque adversaire. (Il met la carte du

{2}{B}{B}

M







Créature : cauchemar et sphinx

Flash

Vol

Quand le Dévoreur de rêves arrive sur le champ de bataille, surveillez 4. Quand vous faites ainsi, vous pouvez renvoyer un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire. (Pour surveiller 4, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

 $\{4\}\{U\}\{U\}$ 

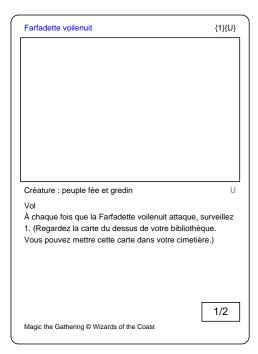
Dévoreur de rêves

Fantôme au dernier mot	{2}{U}
Créature : esprit et détective	R
Flash	
Vol	advanaina vava
Pendant I' étape de fin de chaque a pouvez lancer des sorts comme s'	
	4/4
Maria the Catherine & Winanda of the Coast	1/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

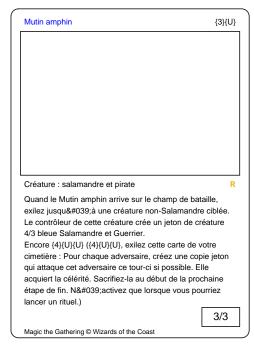
Gardien des heures	{5}{U}
Créature : sphinx	R
Vol, parade {3}	
À chaque fois que vous retirez un marqueur « tem Gardien des heures pendant qu'il est exilé, 1.	•
Suspend 6 ? {1}{U} (Plutôt que lancer cette carte	•
votre main, vous pouvez payer {1}{U} et l'e: six marqueurs « temps » sur elle. Au début de voi	
entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand l	
marqueur est retiré, vous pouvez la lancer sans p	ayer son

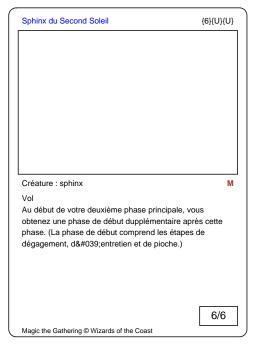
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

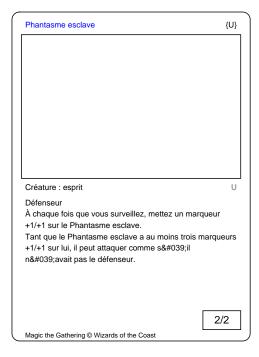
6/6



Métamorphe phyrexian	{3}{UP}
Créature-artefact : phyrexian et chang	geforme R
({PU} peut être payé au choix avec {U vie.)	I) ou avec 2 points de
Vous pouvez faire que cette créature	
copie de n'importe quel ar n'importe quelle créature s	
bataille, excepté que c'est	
de ses autres types.	
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Vagabond des pensées

Créature : élémental

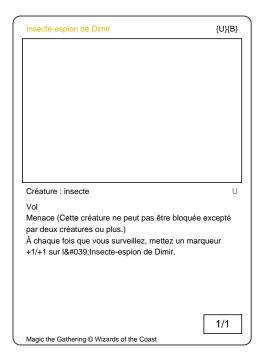
Vol

Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.

Évovation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

Vizir aux nombreux visages	{2}{U}{U}
Créature : changeforme et clerc	R
Vous pouvez faire que le Vizir aux nom	•
sur le champ de bataille comme une co n'importe quelle créature sur le c	•
excepté que si le Vizir aux nombreux vi	
embaumé, le jeton n'a pas de co	
blanc et que c'est un zombie en types.	plus de ses autres
Embaumement {3}{U}{U}	
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lazav, I'Hétérogène	{U}{B
Créature légendaire : changeforme	F
Quand Lazav, I'Hétérogène arrive	sur le champ de
bataille, surveillez 1. (Regardez la carte d	
bibliothèque. Vous pouvez mettre cette c	arte dans votre
cimetière.) {X}: Lazav, I'Hétérogène devient u	ine conie
d':une carte de créature ciblée dan	
ayant une valeur de mana de X, excepté	
Lazav, I'Hétérogène, qu'il e	st légendaire en
plus de ses autres types et qu'il a	cette capacité.
	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	.,,
wagic the Gathering & Wizards of the Coast	



_	Maître de la mort	{1}{U}{B}
	Créature : zombie et sorcier	R
	Quand le Maître de la mort arrive sur le champ de surveillez 2.  Au début de votre entretien, si le Maître de la mo votre cimetière, vous pouvez payer 1 point de vie faites ainsi, renvoyez-le dans votre main.	rt est dans
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/1

Marvo, agent des profondeurs	{3}{U}{B}		A	Ascension des Royaumes obscurs	{7}{B}{B}
Créature légendaire : gredin et pieuvre	M		╎└	Rituel	М
À chaque fois que Marvo, agent des profondeur				Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôl	e, toutes
confrontez le joueur défenseur. (Chaque joueur dans la confrontation révèle la carte du dessus d			16	es cartes de créature de tous les cimetières.	
bibliothèque, puis met cette carte au-dessus ou					
de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte avait un					
mana plus élevée.)	o valour do				
À chaque fois que vous gagnez une confrontation	on, piochez				
une carte. Puis vous pouvez lancer un sort avec	une valeur				
de mana inférieure ou égale à 8 depuis votre ma	ain sans				
payer son coût de mana.					
	1/8				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	( N	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		-			

Sinistre strix	{U}{B}
Officer of the	(0)(0)
Créature-artefact : oiseau	R
Vol, contact mortel	
Quand le Sinistre strix arrive sur le	e champ de bataille,
piochez une carte.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Co	oast

Déluge toxique	{2}{B}
Rituel	
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sor	R t povoz
X points de vie.	ı, payez
Toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la	a fin du
tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Réanimation	{B}		Zénith de Noirsoleil	{X}{B}{B}
Rituel	M		Rituel	R
Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une			Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature	
carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perde			Zénith de Noirsoleil dans la bibliothèque de so	
un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.			propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
mayor the Gaulethig & Wizards of the Coast	J		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		`		

Sérénade de charnier	{4}{B}{B}
Rituel	R
Natuellez 3, puis renvoyez sur le ch votre cimetière, une carte de créatu fatalité » sur elle. Exilez la Sérénad marqueurs « temps » sur elle.	amp de bataille, depuis re avec un marqueur «
Suspension 3 ? {2}{B} (Plutôt que la votre main, vous pouvez payer {2}{E trois marqueurs « temps » sur elle.	B} et l'exiler avec
entretien, retirez un marqueur « tem marqueur est retiré, vous pouvez la coût de mana.)	•
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	st

Analyse en profondeur {3}{U} Rituel Un joueur ciblé pioche deux cartes. Flashback ? {1}{U}, payez 3 points de vie. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.) Magic the Gathering © Wizards of the Coast

 $\{X\}\{B\}\{B\}$ 

Connivence // Concoction {2}{UB}{JUB}{3}{U}{B}	Aqueduc de Dimir
Rituel  ⁢b>Connivence {2}{UB}{UB}  Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une force inférieure ou égale à 2.  ⁢b>Concoction	Terrain  U  L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.  Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.  {T} : Ajoutez {U}{B}.
{3}{U}{B} Surveillez 3, puis renvoyez une carte de créature sur le champ de bataille depuis votre cimetière.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast
Pluie de notions {1}{U}{B}	Bassins fétides

_		
	Pluie de notions {1}{U}{B}	
	Rituel C	J
	Surveillez 2, puis piochez deux cartes. La Pluie de notions vous inflige 2 blessures. (Pour surveiller 2, regardez les	
	deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez	
	n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque	
	dans n'importe quel ordre.)	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Terrain: île et marais

({T}: Ajoutez {U} ou {B}.)
Les Bassins fétides arrivent sur le champ de bataille engagés.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte: Piochez une carte.)

Catacombes de Sombreau	Désert hostile
Tarreit	Terrain : désert R
Terrain R {1}, {T}: Ajoutez {U}{B}.	Terrain : désert  {T} : Ajoutez {C}.  {2}, exilez une carte de terrain depuis votre cimetière : Le  Désert hostile devient une créature 3/4 Élémental  jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Dépression engloutie	Estuaire asphyxié

Terrain : île et marais

({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)

La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain

Au moment où I'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'ile ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, I'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille engagé.

{T}: Ajoutez {U} ou {B}.







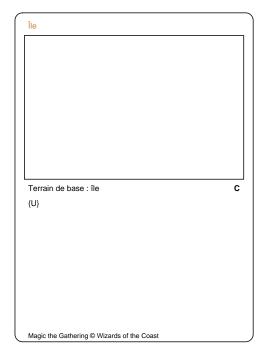


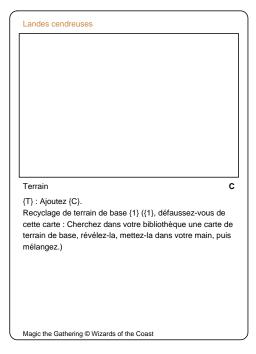


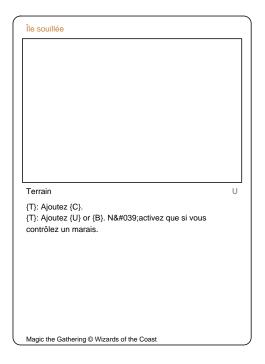












Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
(B)  Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{B}  Magic the Gathering © Wizards of the Coast
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus of the Coast

_		_
,	Marais	
	Terrain de base : marais	
	{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)  Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{B}  Magic the Gathering © Wizards of the Coast
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus of the Coast

_		_
,	Marais	
	Terrain de base : marais	
	{B}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marécage de Bojuka		Passage des malandrins
Terrain C Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, exilez le cimetière d'un joueur ciblé. {T}: Ajoutez {B}.		Terrain  {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 des malandrins		Paysage myriadaire
Terrain  {T}: Ajoutez {C}.  {4}, {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.		Terrain  Ce terrain arrive engagé. {T}: Ajoutez {C}. {2}, {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de Karfell	Sanctuaire mystique
Terrain U	Terrain : île C
Le Port of Karfell arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {U}. {3}{U}{B}{B}, {T}, sacrifiez le Port de Karfell : Meulez quatre cartes, puis renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de créature depuis votre cimetière. (Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)	({T}: Ajoutez {U}.) Le Sanctuaire mystique arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres îles. Quand le Sanctuaire mystique arrive sur le champ de bataille dégagée, vous pouvez mettre une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

RIVI	re de larmes	
Terr	ain	R
{T}:	Ajoutez {U}. Si vous avez joué un terrain ce tour-ci,	
	ez {B} à la place.	

Site de fouilles de Tocasia	
Terrain	
	·
<ul><li>{T}: Ajoutez {C}.</li><li>{3}, {T}: Surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de la carte del la carte de la cart</li></ul>	le
votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte da	ans
votre cimetière.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Temple de la fausse divinité	Tour de commandement
Terrain  {T}: Ajoutez {C}{C}. N' activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.	Terrain C {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
Temple du cimetière marin	Tour du Reliquaire
Terrain R {T}: Ajoutez {C}. {3}: Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Temple du cimetière marin depuis votre cimetière.	Terrain  U Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.  {T}: Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

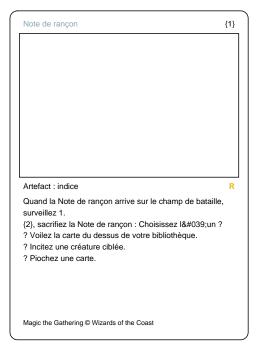
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

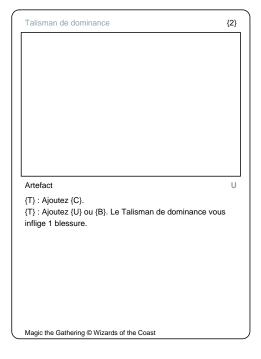
Anneau solaire	{1}
Artefact	U
{T} : Ajoutez {C}{C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the C	Coast

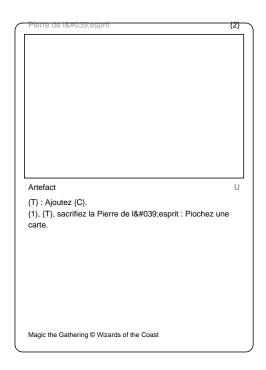
Cachet de Dimir	{2}
Artefact	U
{1}, {T} : Ajoutez {U}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cachet d'ésotérisme	{2}
Artefact	С
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.	

Calice toujours ruisselant	{0}
Artefact	U
Multikick {2}	
Cet artefact arrive avec, sur lui, un marqueur	
"charge" pour chaque fois qu'il a été kické.	
{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur	
"charge" sur cet artefact.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

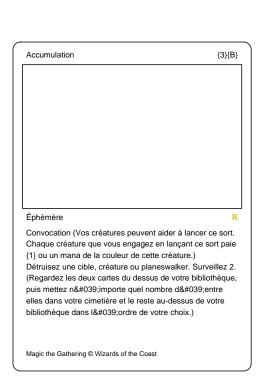






Urne de pensée	{2}
Artefact	U
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans main.	votre
{T} : Ajoutez {C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic and dathorning of the area of the obtain	

Bateau á vapeur angoissant	{3}{B}{B}
Artefact : véhicule	R
Quand le Bateau à vapeur angoissant arrive sur le de bataille, chaque joueur choisit deux créatures i non-Véhicule qu'il contrôle. Exilez-les jusqu ce que le Bateau à vapeur angoissant quitte le ch bataille.	non-jeton, u'à
À chaque fois que le Bateau à vapeur angoissant mettez une carte exilée par lui dans le cimetière d propriétaire. Si vous faites ainsi, enquêtez. Pilotage 2	
	5/7
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Prix de la célébrité	{3}{B}
Éphémère	U
Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il d	cible une
créature légendaire.  Détruisez une créature ciblée.	
Surveillez 2. (Regardez les deux cartes du des	sus de votre
bibliothèque, puis mettez n'importe quel	
d'entre elles dans votre cimetière et le re	
au-dessus de votre bibliothèque dans n'	importe quel
ordre.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dispersion d'Éphara	{2}{U}
Éphémère	С
Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il cible un	Ť
créature attaquante.	
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Surveillez 2. (Regardez les deux cartes d	
dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'imp	
quel nombre d'entre elles dans votre cimetière	
reste au-dessus de votre bibliothèque dans l'or	dre
de votre choix.)	

Gestion	{1}{U}	Remue-méninges	{U}
Éphémère	c	Éphémère	c
Surveillez 2. (Regardez les deux cartes du d bibliothèque, puis mettez n'importe qu d'entre elles dans votre cimetière et le au-dessus de votre bibliothèque, dans l votre choix.) Piochez une carte.	e reste		mettez ensuite deux cartes de votre tre bibliothèque dans l'ordre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wiz	ards of the Coast

Regard fantasmagorique	{U
Éphémère	(
Surveillez 3. (Regardez les trois cartes di bibliothèque, puis mettez n'importe d'entre elles dans votre cimetière e	e quel nombre
au-dessus de votre bibliothèque dans l&# votre choix.)	#039;ordre de
	tte carte depuis

Réunion de mission	{U}{U}
Éphémère  Surveillez 2, puis choisissez une carte dou de rituel de votre cimetière. Vous poutour-ci. Si ce sort devait être mis dans votour-ci, exilez-la à la place. (Pour surveil deux cartes du dessus de votre bibliothèn'importe quel nombre d'er votre cimetière et le reste au-dessus de dans n'importe quel ordre.)	uvez la lancer ce otre cimetière ce ller 2, regardez les eque, puis mettez otre elles dans
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Scruter	{U}
Éphémère	С
Surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votroimetière.)	е
Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Contrepoint	{3}{U}{B}
Éphémère	R
Contrecarrez un sort ciblé. Vous pouvez lancer un sort de créature, d'éphémère, de rituel ou de planeswalker depuis votre cimetière avec une valeur de mana inférieure ou égale à la valeur de mana de ce sort sans payer son coût de mana.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Révélation // Répartition	{1}{UB}{3}{U}{B}	
Éphémère / Rituel	U	
<b>Révélation</b>		
{1}{UB} Rituel		
Kituei		
Surveillez 2, puis piochez une carte. (Pour surveiller 2,		
regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre		
elles dans votre cimetière et le res		
bibliothèque dans n'importe	e quel ordre.)	
<b&qt;répartition< b&qt;<="" td=""><td></td></b&qt;répartition<>		
Magig the Gathering © Wizards of the C	oast	
Éphémère		

Chaque adversaire renvoie un permanent non-terrain qu'il contrôle avec la valeur de mana la plus élevée parmi les permanents qu'il contrôle dans la main de son propriétaire, puis se défausse d'une carte.

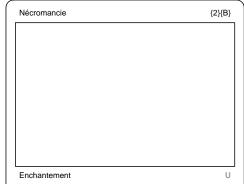
Animation des morts	{1}{B}
Enchantement : aura	U
Enchanter : carte de créature d'un cimetière	
Quand I' Animation des morts arrive sur le char bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd	•
Enchanter : carte de créature d'un cimetière »	
acquiert « Enchanter : créature mise sur le champ de	•
bataille avec I'Animation des morts. » Renvoye	
carte de créature enchantée sur le champ de bataille votre contrôle et attachez-lui l'Animation des n	
Quand I'Animation des morts quitte le champ of	
bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.	20
La créature enchantée gagne -1/-0.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

ı	
L	Enchantement : affaire
	Au début de votre entretien, surveillez 1.
	À résoudre ? Il y a au moins quinze cartes dans votre cimetière. (Si l'affaire n'est pas résolue, résolvez-la au début de votre étape de fin.)
	Résolue ? À chaque fois que vous lancez un sort de créature non-légendaire, copiez ce sort. (La copie devient un jeton.)

{1}{U}{U}

Affaire du visage changeant



Vous pouvez lancer la Nécromancie comme si elle avait le flash. Si vous I'avez lancé à tout moment où un rituel n'aurait pas pu être lancé, le contrôleur du permanent qu'elle devient la sacrifie au début de la prochaine étape de nettoyage.

Lorsque vous jouez la Nécromancie choisissez une créature ciblée dans n'importe quel cimetière.

Quand la Nécromancie arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille, elle devient une aura avec

« Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec la Nécromancie ». Mettez une carte de créature ciblée ህሬያዘና ዜጎ ሚያስተው የሚያስተው የተመከተ የመጀመሪያ bataille et attachez-lui

la Nécromancie. Quand la Nécromancie quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

Enchantement

Vous pouvez regarder deux cartes supplémentaires à chaque fois que vous surveillez.

Exilez la Surveillance accrue : Mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Campagne de désinformation	{1}{U}{B}	
Enchantement	U	
Quand la Campagne de désinformation arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et chaque adversaire se défausse d' une carte.		
À chaque fois que vous surveillez, renvoyez la Campagne		
de desinformation dans la main de son proprietair	e.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
	Enchantement Quand la Campagne de désinformation arrive sur de bataille, vous piochez une carte et chaque adv défausse d'une carte.	