Archifielleux de la dépravation	{3}{B}{B}	Familier nyctasophe	{1}{B}
Créature : démon	R	Créature : zombie	С
Vol		Les sorts bleus et les sorts rouges que vous lan	cez coûtent
Au début de l'étape de fin de chaque adversaire choisit jusqu'à deux créatures qu'il contrôle, puis		{1} de moins à lancer.{1}{B} : Régénérez le Familier nyctasophe.	
le reste.	3 II Sacrille	(1) Dy . Negerierez le l'ariiller hydiasophie.	
	5/4		1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

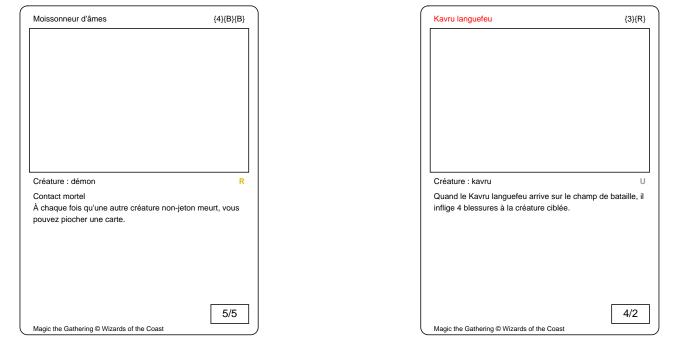
	Brigadier des damnés	{5}{B}{B}
L	Créature : démon	R
	Vol	
	Quand le Brigadier des damnés arrive sur le chan bataille, vous pouvez détruire une créature ciblée	
	À chaque fois qu'une créature non-jeton qu'un ad contrôle meurt, créez, engagé, un jeton de créatu	
	noire Zombie.	.0 2/2
		5/5
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Familier nyctasophe	{1}{B}
Créature : zombie	С
Les sorts bleus et les sorts rouges que vous la {1} de moins à lancer. {1}{B} : Régénérez le Familier nyctasophe.	ncez coûtent

Faucon de nuit vampire {1}{B}{B	3}	Glaneur d'os	{3}{B}
Créature : vampire et shamane	U	Créature : oiseau	U
Vol Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.) Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)		Ce sort coûte {3} de moins à lancer si une cr morte ce tour-ci. Vol, contact mortel	éature est
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2

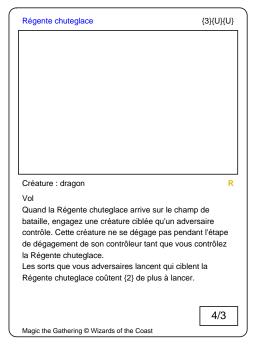
Faucon de nuit vampire	{1}{B}{B}
Créature : vampire et shamane	U
Vol	
Contact mortel (Le nombre de blessur	es que cette créature
inflige à une créature, quel qu'il soit, e	•
détruire.)	
Lien de vie (Les blessures infligées pa	
font aussi gagner autant de points de	vie.)
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Glaneur d'os	{3}{B}
Créature : oiseau	U
Ce sort coûte {3} de moins à lancer si une créature morte ce tour-ci. Vol, contact mortel	est
voi, contact morter	
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

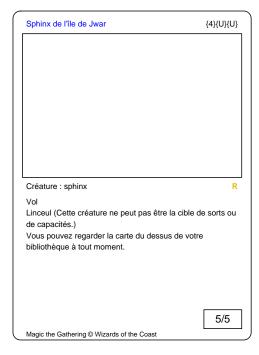


ſ	Régente portemort	{5}{B}{B}
	Créature : dragon	R
	Vol	
	Quand la Régente portemort arrive sur le champ bataille, si vous l'avez lancée depuis votre main e	
	au moins cinq autres créatures sur le champ de détruisez toutes les autres créatures.	
		5/6
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Kavru languefeu	{3}{R}
Créature : kavru	U
Quand le Kavru languefeu arrive sur le champ d inflige 4 blessures à la créature ciblée.	e bataille, il
3	
	4/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,



Sphinx des auspices	{3}{U}{U}
Créature : sphinx	R
Vol	
Défaussez-vous d'une carte : Le Sph	•
acquiert la défense talismanique jusq Engagez-le.	qu'a la fin du tour.
À chaque fois que le Sphinx des aus	pices attaque, regard
3.	
	3/5



Sinistre strix

(U){B}

Créature-artefact : oiseau

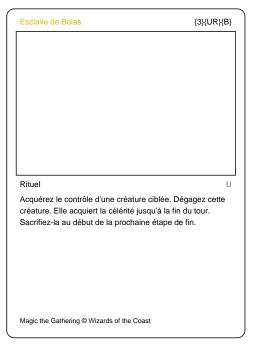
Vol, contact mortel

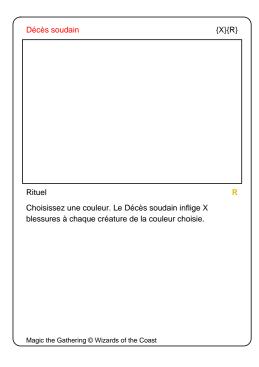
Quand le Sinistre strix arrive sur le champ de bataille,
piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyran de sang	{4}{U}{B}{R}
Créature : vampire	R
Vol, piétinement	
Au début de votre entretien, chaqu	
vie. Mettez un marqueur +1/+1 sur	
chaque 1 point de vie perdu de cet À chaque fois qu'un joueur perd la	
marqueurs +1/+1 sur le Tyran de s	
	5/5
Magic the Cathering @ Wizards of the Co.	



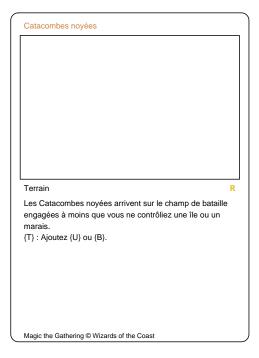


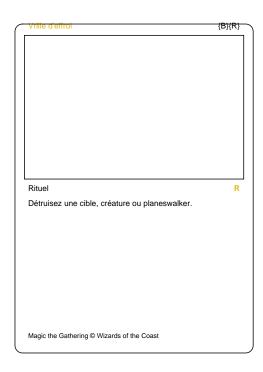
Rituel

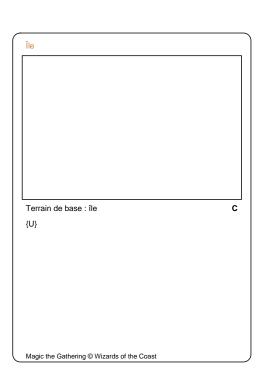
Chaque joueur meule deux cartes. Ensuite, vous mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultimatum cruel	{U}{U}{B}{B}{B}{R}R
Rituel	R
trois cartes et perd ensuite 5 dans votre main une carte d	une créature, se défausse de points de vie. Vous renvoyez e créature de votre cimetière,
piochez trois cartes et gagne	ez ensuite 5 points de vie.
Magic the Gathering © Wizards of	f the Coast
5 5	















Lac des hautes terres	Marais
Terrain U	Terrain de base : marais C
Le Lac des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagé.	{B}
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Lac des hautes terres	Marais
Terrain	Terrain de base : marais C

Le Lac des hautes terres arrive sur le champ de bataille

engagé. {T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{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 Garrening @ Wizurds or die Godst

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

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Montagne
Terrain de base : marais C		Terrain de base : montagne C
{B}		{R}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne	
Tomain de base a mante ma	С
Terrain de base : montagne {R}	C

Nécropole croulante	Nécropole croulante
Terrain La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez {U}, {B} ou {R}.	Terrain La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez {U}, {B} ou {R}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Nécropole croulante	Nécropole croulante
Terrain U La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez {U}, {B} ou {R}.	Terrain La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée. {T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

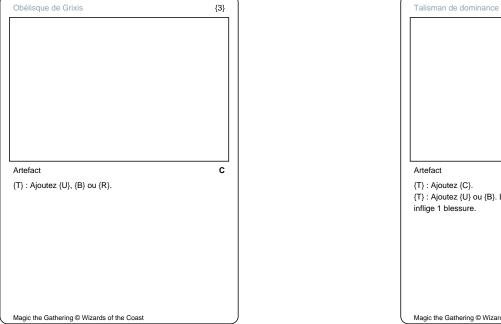
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

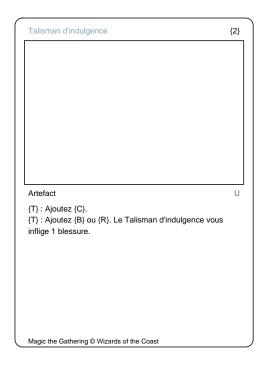
Ossuaire submergé	Sommet du Crânedragon
Terrain L'Ossuaire submergé arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {U} ou {B}.	Terrain Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne. {T}: Ajoutez {B} ou {R}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Panorama de Grixis	Obélisque de Grixis {3}

<i>(</i> '	Panorama de Grixis		
	Terrain	С	
	{T}: Ajoutez {C}.		
	{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Grixis : Cherchez dans		
	votre bibliothèque une carte d'île, de marais ou de		
	montagne de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.		
	ongagoo, palo molangoz.		
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Obélisque de Grixis	{3}
Artefact	С
{T}: Ajoutez {U}, {B} ou {R}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Talisman de dominance	{2}
Artefact	U
{T} : Ajoutez {C}.	
{T}: Ajoutez {U} ou {B}. Le Talisman de dominance vous	
inflige 1 blessure.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Nicol Bolas, planeswalker	{4}{U}{B}{B}{R}
Planeswalker légendaire : Bolas	M
{+3} : Détruisez un permanent non-cré	eature ciblé.
{-2} : Acquérez le contrôle d'une créate	ure ciblée.
{-9}: Nicol Bolas, planeswalker inflige cible, joueur ou planeswalker. Ce joue ce planeswalker se défausse de sept de ensuite sept permanents.	eur ou le contrôleur de
	5/
Magic the Cathering © Wizards of the Coast	3/

Lame du destin	{1}{B}		Rancune téméraire	{1}{B}{B}
<u> </u>			<u> </u>	
Éphémère	U		Éphémère	U
Détruisez une créature non-noire ciblée.			Détruisez deux créatures non-noires ciblées.	. Vous perdez
			5 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lame du destin	{1}{B}
Éphémère	U
Détruisez une créature non-noire ciblée.	

Rancune téméraire	{1}{B}{B}
Éphémère	U
Détruisez deux créatures non-noires ciblées. 5 points de vie.	Vous perdez
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Foudre	{R}
Éphémère	С
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
wayic the Gathering & wizards of the Codst	

Foudre	{R}
Éphémère	С
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.	

Rançon de l'âme	2}{U}{B}
Enchantement : aura	R
Enchanter : créature	
Vous contrôlez la créature enchantée.	
Défaussez-vous de deux cartes : Le contrôleur de la	
Rançon de l'âme la sacrifie, puis pioche deux cartes	. Seuls
vos adversaires peuvent activer cette capacité.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	