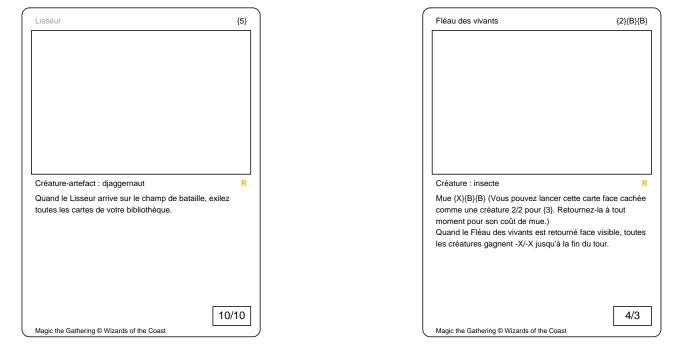


Jolle bombe de bronze	{4}
Créature-artefact : construction	
	R
Quand un joueur autre que son propriétaire contrôle bombe de bronze, ce joueur la sacrifie. Si ce joueur la	
la Jolie bombe de bronze inflige 7 blessures à ce joue	
_	. 1
	4/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Lisseur	{5}
Créature-artefact : djaggernaut	R
Quand le Lisseur arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les cartes de votre bibliothèque.	
10/	10

Misérable loqueteux	{B}{B}
0//	
Créature : zombie et clerc {1} : Exilez la carte ciblée d'un cimetière.	U
(1). Exilez la carte ciblee d'un cimetière.	
	2/2

Nécrovore	{2}{B}{B}	Phage l'Intouchable	{3}{B}{B}{B}{B}
Créature : Ihurgoyf	R	Créature légendaire : avatar et mignor	n M
La force et l'endurance du Nécrovore sont chacu au nombre de cartes de créature dans tous les c {B}: Régénérez le Nécrovore.	-	Quand Phage l'Intouchable arrive sur si vous ne l'avez pas lancée depuis vo perdez la partie. À chaque fois que Phage l'Intouchable de combat à une créature, détruisez c peut pas être régénérée. À chaque fois que Phage l'Intouchable de combat à un joueur, ce joueur perd	e inflige des blessures ette créature. Elle ne e inflige des blessures
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	*/*	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4

Nécrovore	{2}{B}{B}
Créature : Ihurgoyf	R
La force et l'endurance du Néc au nombre de cartes de créatu	rovore sont chacune égales
{B} : Régénérez le Nécrovore.	
	*/*
Magic the Gathering © Wizards of th	e Coast

Damnation	{2}{B}{B}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent régénérées.	pas être
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

3}	Damnation	{2}{B}{B}
	Pituel	R
	régénérées.	5 6116
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	R	Rituel Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pa régénérées.

Damnation	{2}{B}{B}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuve régénérées.	ent pas être
3	

Décret de souffrance	{6}{B}{B}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent	
régénérées. Piochez une carte pour chaque cré détruite de cette manière.	eature
Recyclage {3}{B}{B} ({3}{B}{B}, défaussez-vous carte : Piochez une carte.)	de cette
Quand vous recyclez le Décret de souffrance, to	outes les
créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Echange sanglant	{2}{B}{B}		Echange sanglant	{2}{B}{B}
Rituel	U		Rituel	U
Chaque joueur sacrifie deux créatures.			Chaque joueur sacrifie deux créatures.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		,		

Échange sanglant	{2}{B}{B}
Rituel	U
Chaque joueur sacrifie deux créatures.	
Mariata Callada ONF antarida Ca	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Échange sanglant	{2}{B}{B}
Rituel	U
Chaque joueur sacrifie deux créatures.	

Edit cruel	{1}{B}		Edit cruel	{1}{B}
Rituel	U		Rituel	U
L'adversaire ciblé sacrifie une créature.			L'adversaire ciblé sacrifie une créature.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Édit cruel	{1}{B}
Rituel	U
L'adversaire ciblé sacrifie une créature.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Édit cruel	{1}{B}
Rituel L'adversaire ciblé sacrifie une créature.	U

Fragments d'os	{B}			Infestation	(1){B}{B}
Rituel	С			Rituel	U
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,				Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du	tour.
sacrifiez une créature.  Détruisez une créature ciblée.					
Detraises and dreature distret.					
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fragments d'os	{B}
Rituel	С
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,	
sacrifiez une créature. Détruisez une créature ciblée.	
Detruisez une creature cipiee.	
Magic the Cathering © Wizards of the Coast	

Infestation	{1}{B}{E
Rituel	
Toutes les créatures gagnent -	-2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Infestation	{1}{B}{B}		Mutilation	{2}{B}{B}
Rituel	U		Rituel	R
Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à I	a fin du tour.		Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusq	u'à la fin du tour
			pour chaque marais que vous contrôlez	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Infestation	{1}{B}{B}
Rituel	U
Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fir	n du tour.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mutilation	{2}{B}{B}
Rituel	R
Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin de pour chaque marais que vous contrôlez.	u tour
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Précepteur démoniaque	{2}{B}{B}		Sang des innocents	{B}
Rituel	U		Rituel	С
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, m			Chaque joueur sacrifie une créature.	
carte dans votre main, puis mélangez.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Précepteur démoniaque	{2}{B}{B}
Rituel	U
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez carte dans votre main, puis mélangez.	z cette
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Sang des innocents	{B}
Rituel	С
Chaque joueur sacrifie une créature.	Ū
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

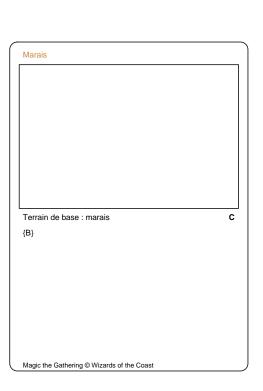
Sang des innocents	{B}	Sort de dessèchement {	1}{B}
Rituel	С	Rituel	С
Chaque joueur sacrifie une créature.		Le Sort de dessèchement inflige 1 blessure à chaque	
		créature et à chaque joueur.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sang des innocents	{B}
Rituel	C
Chaque joueur sacrifie une créature.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sort de dessèchement	{1}{B}
Rituel	С
Le Sort de dessèchement inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.	
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	,

Vent de peste {7}	{B}{B}		Coffres de la Coterie	
Rituel	R		Terrain	M
Détruisez toutes les créatures que vous ne contrôlez pelles ne peuvent pas être régénérées.	oas.		{2}, {T}: Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Coffres de la Coterie	
Terrain	М
{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.	



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
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}	

Lame du destin	{1}{B}	Lame du destin	{1}{B}
Éphémère	U	Éphémère	U
Détruisez une créature non-noire ciblée.		Détruisez une créature non-noire ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lame du destin	{1}{B}
Éphémère	U
Détruisez une créature non-noire ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Messe noire	{B}
Éphémère	С
Ajoutez {B}{B}{B}.	

Messe noire	{B}
Éphémère	С
Ajoutez {B}{B}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éphémère	С
Ajoutez {B}{B}{B}.	Ū
Ajoutez (BABAB).	

Messe noire {E	3}
Éphémère	С
Ajoutez {B}{B}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Terreur	{1}{B}
Éphémère	С
Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée	. Elle
ne peut pas être régénérée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Terreur	{1}{B}		Terreur	{1}{B}
Éphémère			Éphémère	
Détruisez une créature non-artefact, non-noire			Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée.	
ne peut pas être régénérée.	Sibiee. Lile		ne peut pas être régénérée.	. LIIC
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

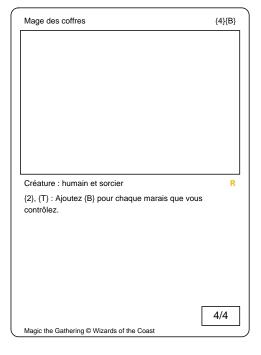
Terreur	{1}{B}
Éphémère	С
Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblé ne peut pas être régénérée.	e. Elle
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

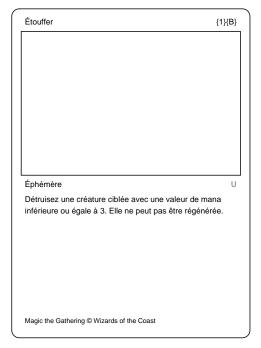
Chuchotements interminables	{2}{B}{B}
Enchantement	R
Chaque créature a « Quand cette créature me choisissez un adversaire ciblé. Ce joueur met depuis le cimetière de son propriétaire sur le c bataille sous son contrôle au début de la proch de fin. »	cette carte hamp de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

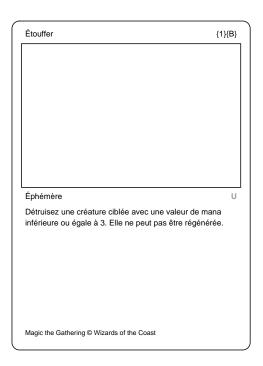
Chuchotements interminables {2}{B}{B}		Chuchotements interminables	{2}{B}{B}
Enchantement R		Enchantement	R
Chaque créature a « Quand cette créature meurt, choisissez un adversaire ciblé. Ce joueur met cette carte depuis le cimetière de son propriétaire sur le champ de bataille sous son contrôle au début de la prochaine étape de fin. »		Chaque créature a « Quand cette créature meur choisissez un adversaire ciblé. Ce joueur met ce depuis le cimetière de son propriétaire sur le chabataille sous son contrôle au début de la procha de fin. »	ette carte amp de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Chuchotements interminables {2}{B}{B}		Démon dépouilleur {4}	{B}{B}{B}{B}

Chuchotements interminables {2}{B}	
Enchantement	R
Chaque créature a « Quand cette créature	meurt,
choisissez un adversaire ciblé. Ce joueur r	
depuis le cimetière de son propriétaire sur bataille sous son contrôle au début de la p	
de fin. »	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Démon dépouilleur  Créature : démon  Vol  Quand le Démon dépouilleur arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, détruisez toutes les créatures non-artefact non-noires. Elles ne peuvent pas être régénérées.	
Vol Quand le Démon dépouilleur arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, détruisez toutes les créatures non-artefact non-noires. Elles ne	B}
Vol Quand le Démon dépouilleur arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, détruisez toutes les créatures non-artefact non-noires. Elles ne	
Vol Quand le Démon dépouilleur arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, détruisez toutes les créatures non-artefact non-noires. Elles ne	
Vol Quand le Démon dépouilleur arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, détruisez toutes les créatures non-artefact non-noires. Elles ne	
Vol Quand le Démon dépouilleur arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, détruisez toutes les créatures non-artefact non-noires. Elles ne	
Vol Quand le Démon dépouilleur arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, détruisez toutes les créatures non-artefact non-noires. Elles ne	
Vol Quand le Démon dépouilleur arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, détruisez toutes les créatures non-artefact non-noires. Elles ne	
Vol Quand le Démon dépouilleur arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, détruisez toutes les créatures non-artefact non-noires. Elles ne	
Quand le Démon dépouilleur arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, détruisez toutes les créatures non-artefact non-noires. Elles ne	R
bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, détruisez toutes les créatures non-artefact non-noires. Elles ne	
toutes les créatures non-artefact non-noires. Elles ne	
peuvent pas ette regenerees.	
0/0	$\neg$
6/6 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Étouffer	{1}{B}
Éphémère	U
Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mar inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénéré	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
g	

Langueur	{2}{B}
Enchantement	U
Les sorts blancs coûtent {3} de plus à lancer.	
Les capacités activées des enchantements blancs o	coûtent
{3} de plus à activer.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Langueur	{2}{B}
Enchantement	U
Les sorts blancs coûtent (3) de plus à lancer.	
Les capacités activées des enchantements blancs of {3} de plus à activer.	outent
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	