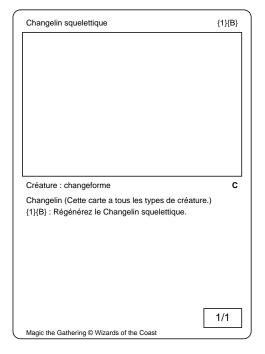


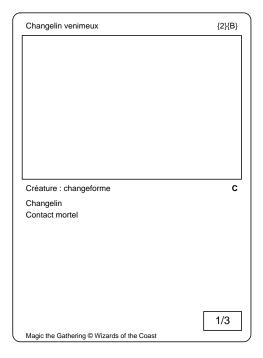
Mimique métallique	{2}
Créature-artefact : changeforme	R
Au moment où le Mimique métallique arrive sur l	e champ
de bataille, choisissez un type de créature. Le Mimique métallique a le type choisi en plus de	e ses
autres types.	0 000
Chaque autre créature du type choisi que vous c arrive sur le champ de bataille avec un marqueul	
supplémentaire sur elle.	1 +1/+1
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mimique métallique	{2}		Changelin de digitale lunaire {:	2}{B}
Créature-artefact : changeforme	R		Créature : changeforme	С
Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses)		Changelin (Cette carte a tous les types de créature.) {B}: Le Changelin de digitale lunaire acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.	t
autres types.			morter jusqu'à la lill du tour.	
Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez				
arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.				
••				
2/1	1		2	/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Changelin de digitale lunaire	{2}{B}
Créature : changeforme	С
Changelin (Cette carte a tous les types de créa {B}: Le Changelin de digitale lunaire acquiert le mortel jusqu'à la fin du tour.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Changelin squelettique	{1}{B}
Créature : changeforme	С
Changelin (Cette carte a tous les types de créature.) {1}{B}: Régénérez le Changelin squelettique.	-
Г	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





Changelin venimeux

(2){B}

Créature : changeforme
Changelin
Contact mortel

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut du tourment

Créature-enchantement : démon

Grâce {3}{B}{B} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature.

Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Vol

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie.

La créature enchantée gagne +3/+3 et a le vol.

Héraut du tourment	{1}{B}{B}	Incarnation des agonies	{1}{B}{B}
Créature-enchantement : démon	R	Créature : démon	R
Grâce (3){B}{B} (Si vous lancez cette cart de grâce, c'est un sort d'aura avec enchai Elle redevient une créature si elle n'est pa créature.) Vol Au début de votre entretien, vous perdez La créature enchantée gagne +3/+3 et a l	nter : créature. is attachée à une 1 point de vie.	Vol, contact mortel L'Incarnation des agonies arrive sur le char avec un marqueur +1/+1 sur elle pour chaq mana différent parmi les cartes non-terrain cimetière. (Par example, {2}{B} et {1}{B}{B} de mana différents.)	ue coût de de votre
	3/3		0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Incarnation des agonies	{1}{B}{B}
Créature : démon	R
	K
Vol, contact mortel	hanna da hatalila
L'Incarnation des agonies arrive sur le c avec un marqueur +1/+1 sur elle pour cl	•
mana différent parmi les cartes non-terra	•
cimetière. (Par example, {2}{B} et {1}{B}	
de mana différents.)	(D) com acc coats
,	
	0/0
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Proscrit changelin	{B}
Créature : changeforme	С
Changelin (Cette carte a tous les types de creature.) Le Proscrit changelin ne peut pas bloquer et ne peut l être bloqué.	oas
Γ	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Proscrit changelin	{B}	Varragoth, père Ciel-de-sang {2}	{B}
Créature : changeforme	С	Créature légendaire : démon et gredin	R
Changelin (Cette carte a tous les types de creature.)		Contact mortel	
Le Proscrit changelin ne peut pas bloquer et ne peut pa	S	Vantardise ? {1}{B} : Un joueur ciblé cherche une carte	
être bloqué.		dans sa bibliothèque, puis mélange sa bibliothèque et me cette carte au-dessus d'elle. (N'activez cette capacité que	
		cette créature a attaqué ce tour-ci et qu'une seule fois par	
		tour.)	
1,	′1	2/3	3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	二

Varragoth, père Ciel-de-sang	{2}{B}	Varragoth, père Ciel-de-sa
Créature légendaire : démon et gredin	R	Créature légendaire : dém
Contact mortel Vantardise ? {1}{B} : Un joueur ciblé cherch	ne une carte	Contact mortel Vantardise ? {1}{B}: Un jo
dans sa bibliothèque, puis mélange sa bibl cette carte au-dessus d'elle. (N'activez cett	othèque et met	dans sa bibliothèque, puis cette carte au-dessus d'ell
cette créature a attaqué ce tour-ci et qu'une tour.)	e seule fois par	cette créature a attaqué ce tour.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/3	Magic the Gathering © Wizards

Varragoth, père Ciel-de-sang {2}{B}

Créature légendaire : démon et gredin R

Contact mortel

Vantardise ? {1}{B} : Un joueur ciblé cherche une carte dans sa bibliothèque, puis mélange sa bibliothèque et met cette carte au-dessus d'elle. (N'activez cette capacité que si cette créature a attaqué ce tour-ci et qu'une seule fois par tour.)

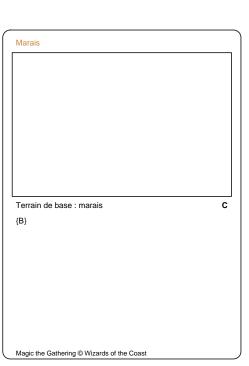
Varragoth, père Ciel-de-sang	{2}{B}	Précepte	ur sinistre	{1}{B}{B}
Créature légendaire : démon et gredin Contact mortel Vantardise ? {1}{B} : Un joueur ciblé cherche une ca dans sa bibliothèque, puis mélange sa bibliothèque cette carte au-dessus d'elle. (N'activez cette capacit cette créature a attaqué ce tour-ci et qu'une seule fo tour.)	et met é que si		: une carte dans votre bibliothèque, mette s votre main, puis mélangez. Vous perde vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the 0	Gathering © Wizards of the Coast	

Précepteur sinistre	{1}{B}{B}
Rituel	М
Cherchez une carte dans votre bibliothè carte dans votre main, puis mélangez. V points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

-	
Précepteur sinistre	{1}{B}{B}
Rituel	М
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, carte dans votre main, puis mélangez. Vous points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Précepteur sinistre {1}-	_{B} (B)	Marais
Rituel	M	Terrain de base : marais C
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez carte dans votre main, puis mélangez. Vous perdez 3		{B}
points de vie.		
pointo de vioi		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



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 {B}	Terrain de base : marais C {B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
magicine dunning a vizand of the occasi	magic the outreining a Wizards of the occus

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

Affliction malveillante	{B}{B}
Éphémère	R
<i>Morbidité</i> ? Quand vous lancez c	
une créature est morte ce tour-ci, vous pouvez co l'Affliction malveillante et choisir une nouvelle cibl	
copie.	e pour la
Détruisez la créature non-noire ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Affliction malveillante {B}	}{B}		Droit à la gorge {1	}{B}
Éphémère	R		Éphémère	R
<i>Morbidité</i> ? Quand vous lancez ce sort, une créature est morte ce tour-ci, vous pouvez copier l'Affliction malveillante et choisir une nouvelle cible pour copie. Détruisez la créature non-noire ciblée.			Détruisez une créature non-artefact ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

/	Affliction malveillante	{B}{B}
L		
1	Éphémère	R
	<i>Morbidité</i> ? Quand vous lancez ce s	
	une créature est morte ce tour-ci, vous pouvez copie l'Affliction malveillante et choisir une nouvelle cible p	
(copie.	
	Détruisez la créature non-noire ciblée.	
١,	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Droit à la gorge	{1}{B}
Éphémère	R
Détruisez une créature non-artefact ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éliminer	{1}{B}	(,	Victime de la nuit	{B}{B}
Éphémère Détruisez une cible, créature ou planeswalker, dont	U le coût		Éphémère Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou,	С
converti de mana est inférieur ou égal à 3.		'	non-Zombie ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éliminer	{1}{B}
Éphémère	U
Détruisez une cible, créature ou planeswalker, de converti de mana est inférieur ou égal à 3.	ont le coût
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	{B}{B}
Éphémère	С
Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou non-Zombie ciblée.	,

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 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.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	-)(-)
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 gagnez partie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

