

Carapace de nantuko

{2}{B}

Créature : zombie et insecte

C

Sacrifiez une créature : La Carapace de nantuko gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouetteur d'esclaves de Grixis

{5}{B}

Créature : zombie et géant

C

Quand le Fouetteur d'esclaves de Grixis quitte le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Exhumation {3}{B} ({3}{B}) : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez jouer un rituel.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace de nantuko

{2}{B}

Créature : zombie et insecte

C

Sacrifiez une créature : La Carapace de nantuko gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouetteur d'esclaves de Grixis

{5}{B}

Créature : zombie et géant

C

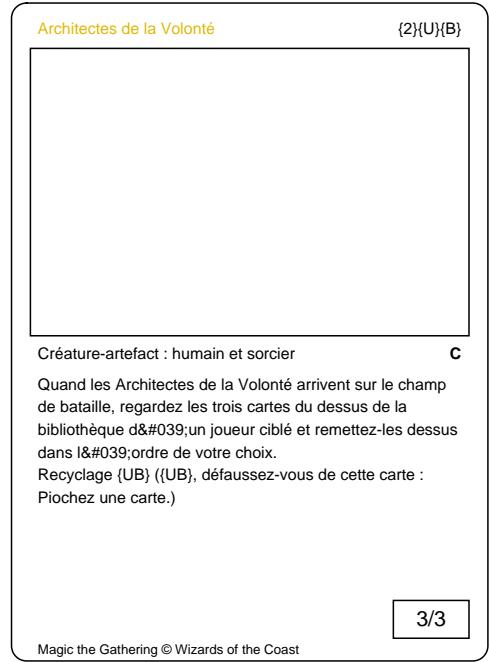
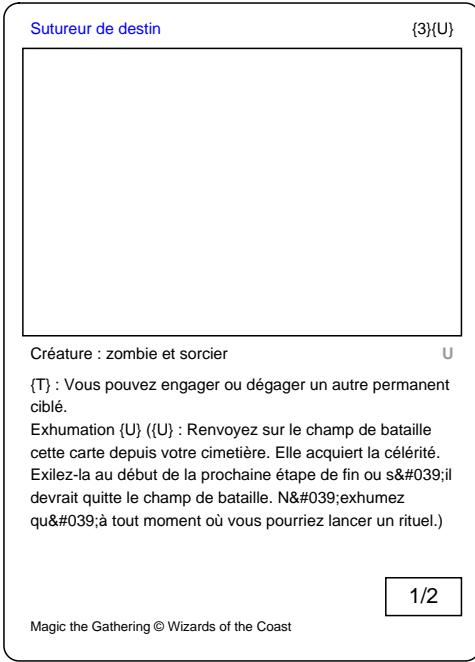
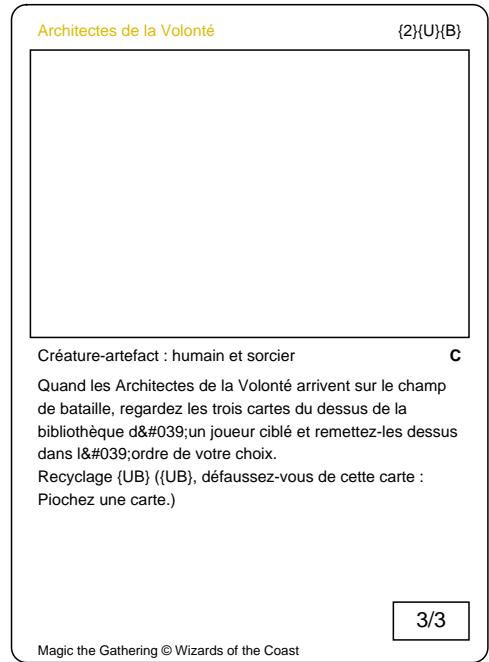
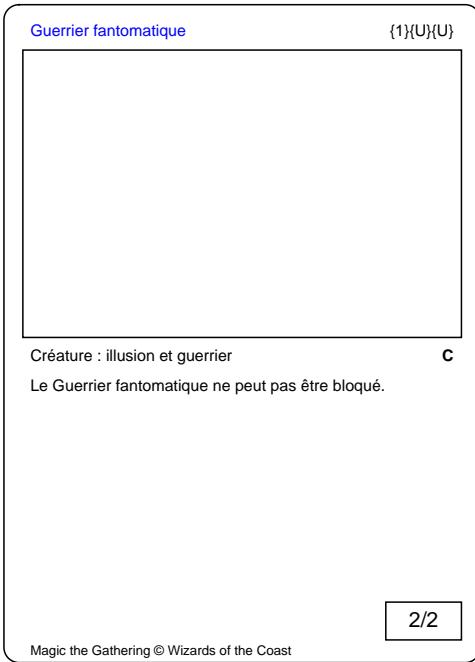
Quand le Fouetteur d'esclaves de Grixis quitte le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

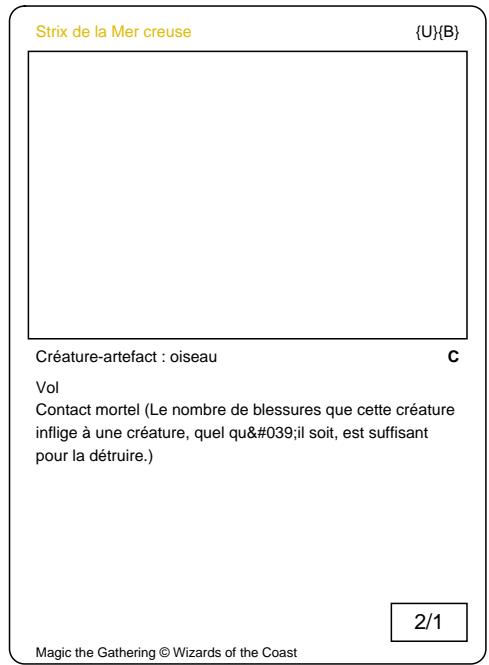
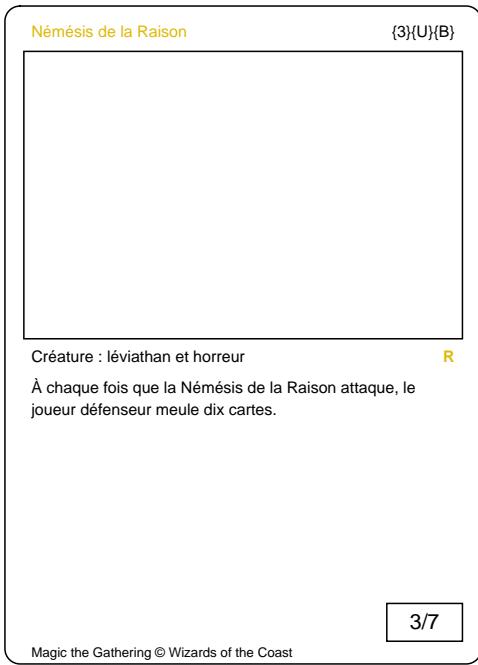
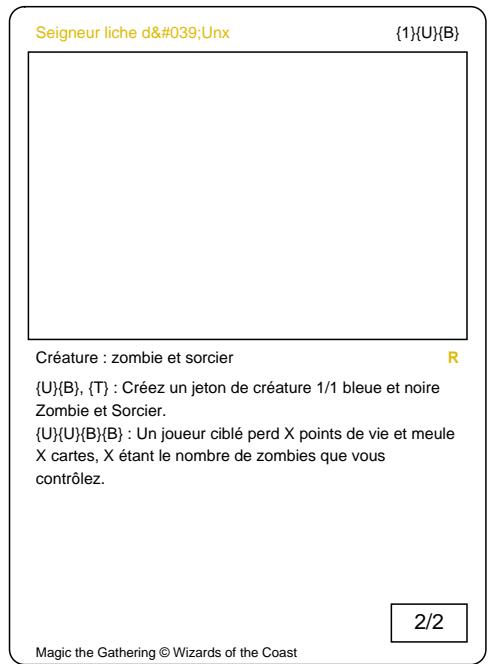
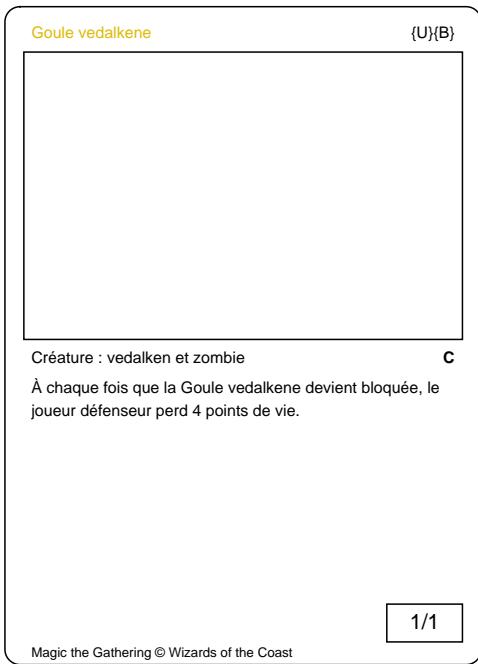
Exhumation {3}{B} ({3}{B}) : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez jouer un rituel.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

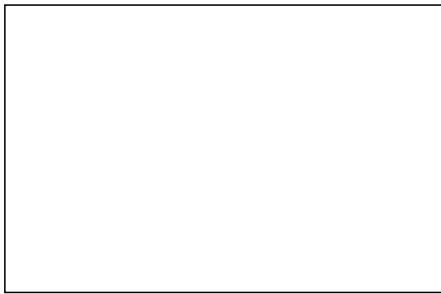
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Strix de la Mer creuse

{U}{B}



Créature-artefact : oiseau

C

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombies jhessiens

{4}{U}{B}



Créature : zombie

C

Peur

Recyclage d'île {2}, recyclage de marais {2}

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombies jhessiens

{4}{U}{B}



Créature : zombie

C

Peur

Recyclage d'île {2}, recyclage de marais {2}

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain d'essence

{4}{B}



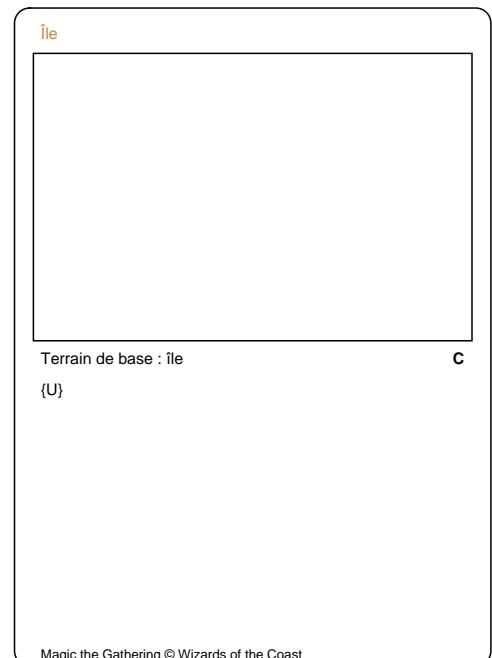
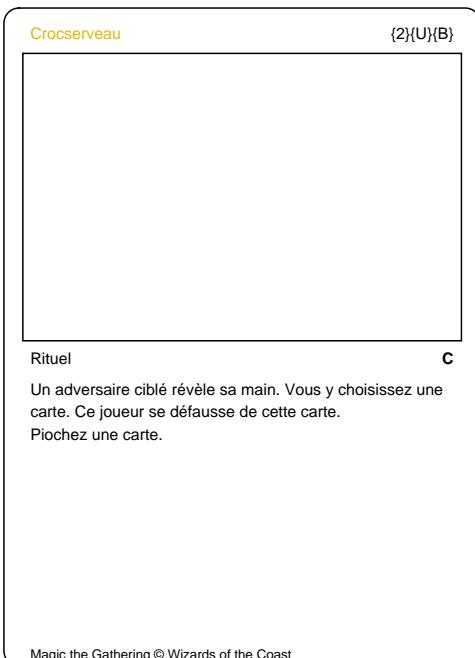
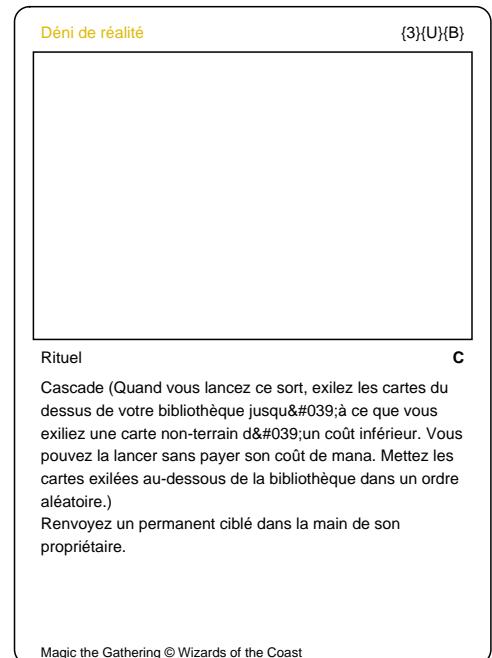
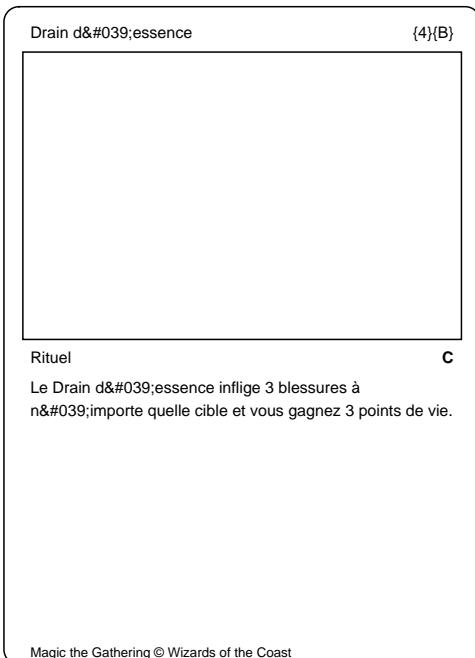
Rituel

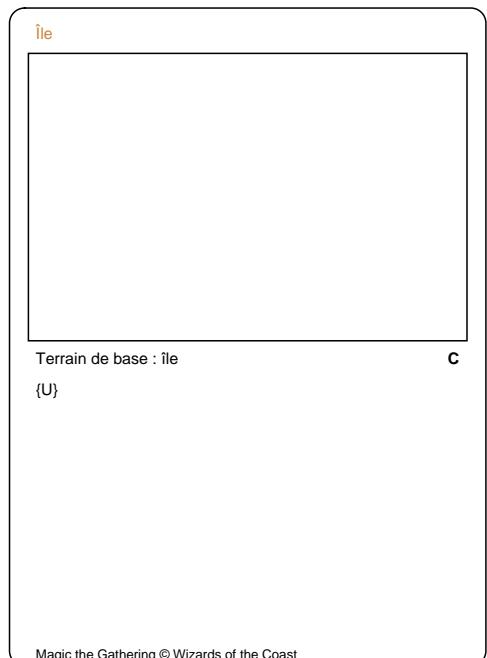
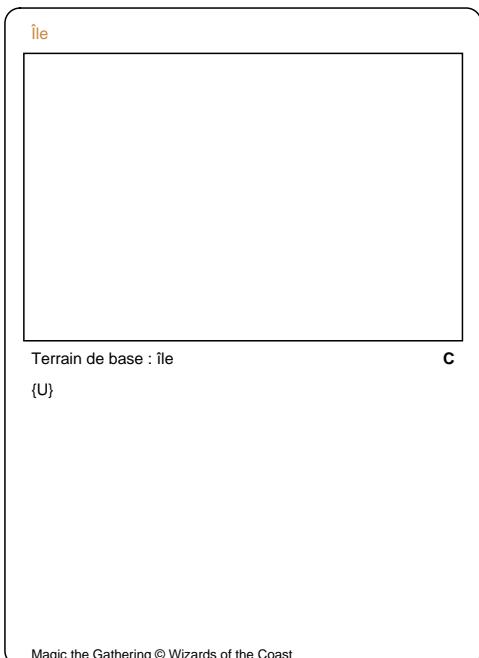
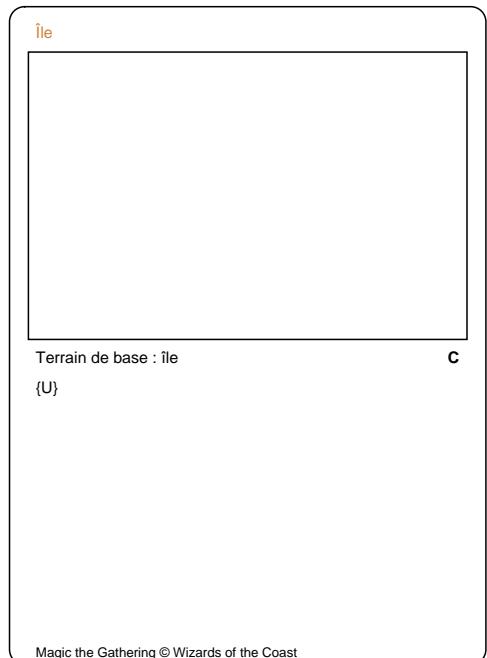
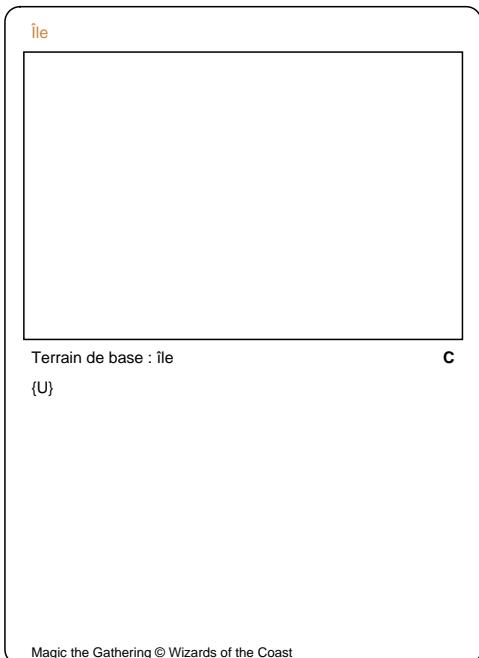
C

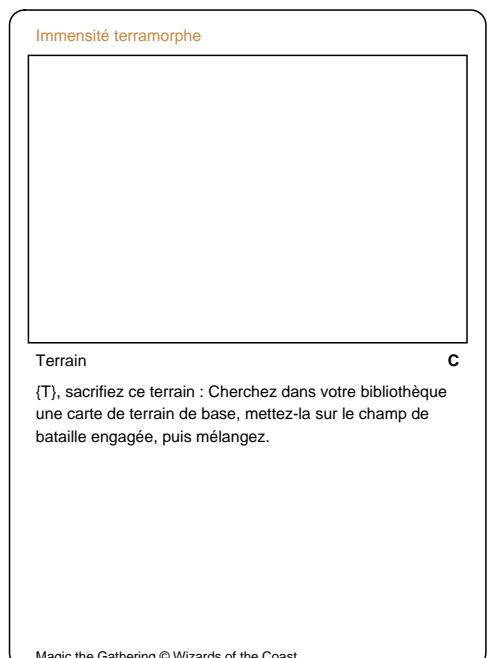
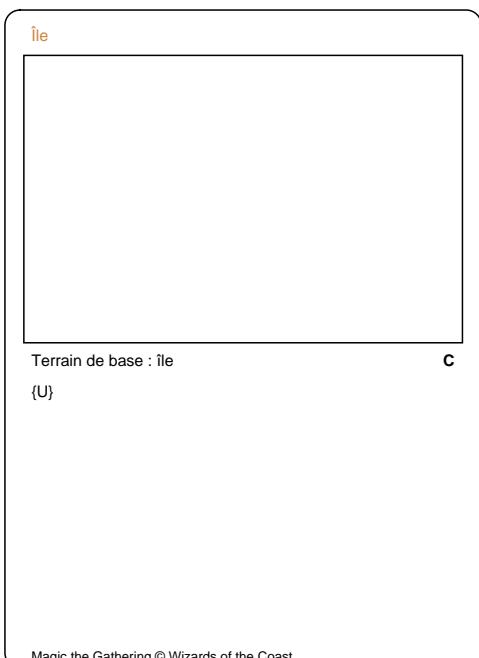
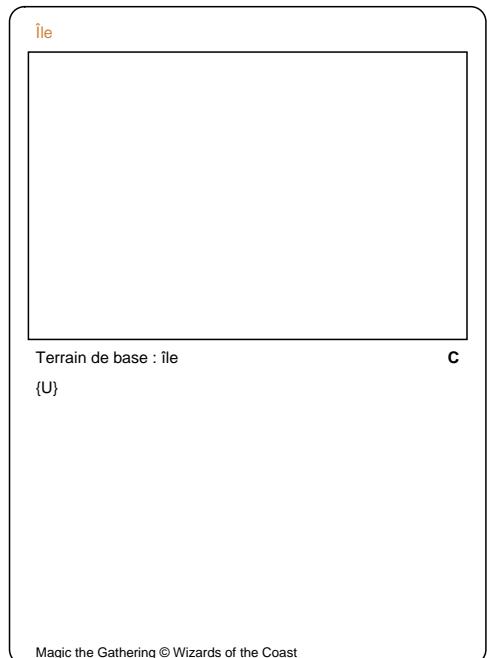
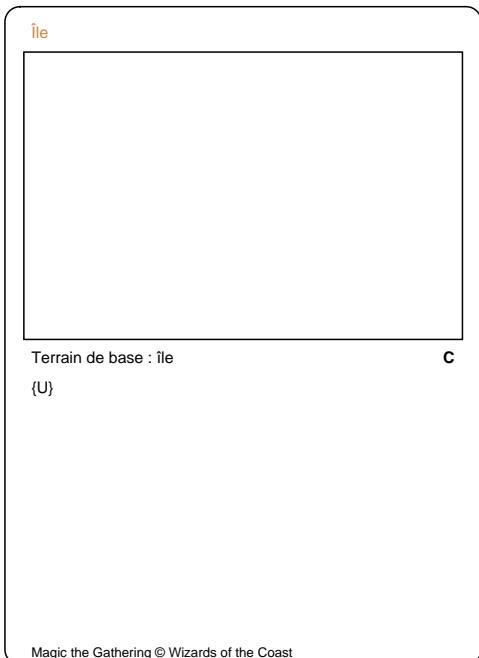
Le Drain d'essence inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

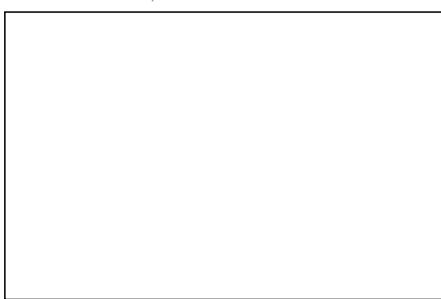
Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Immensité terramorphe



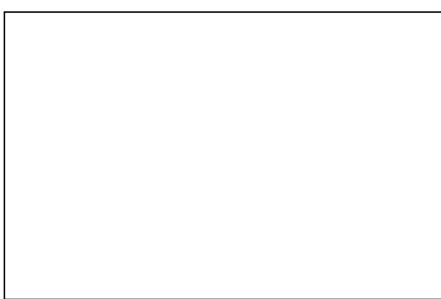
Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



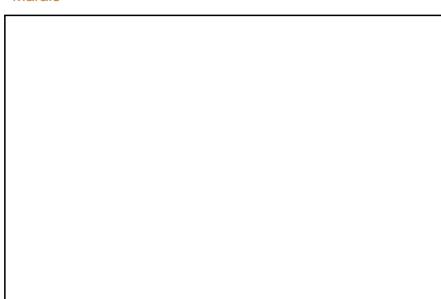
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



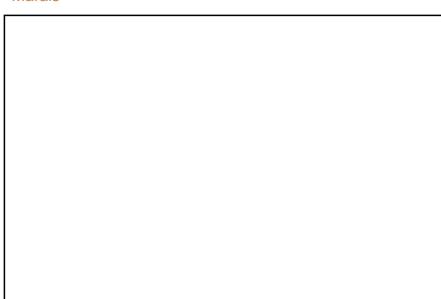
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



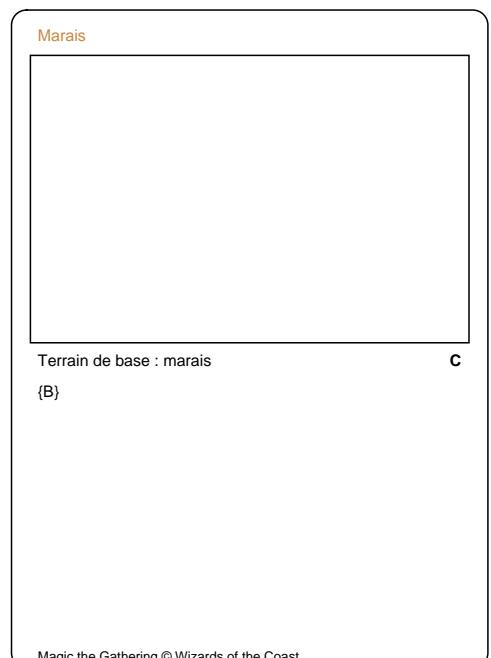
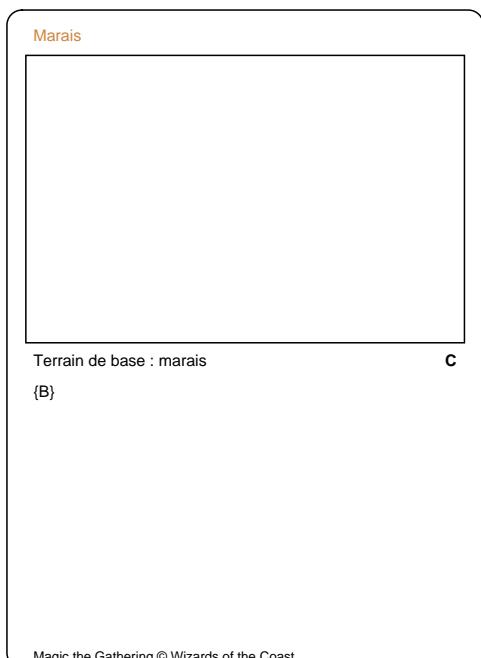
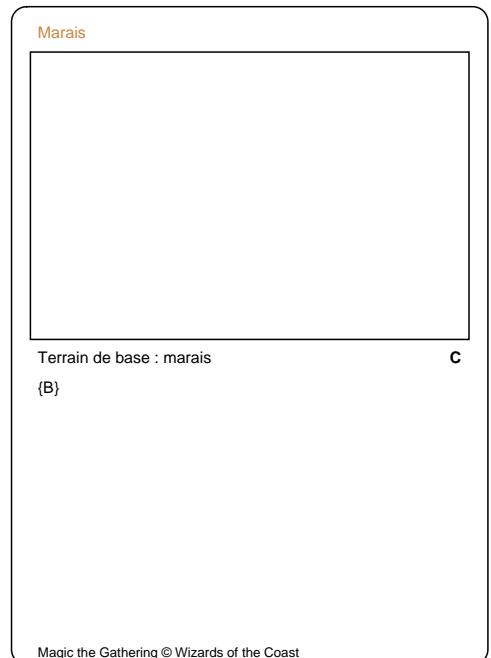
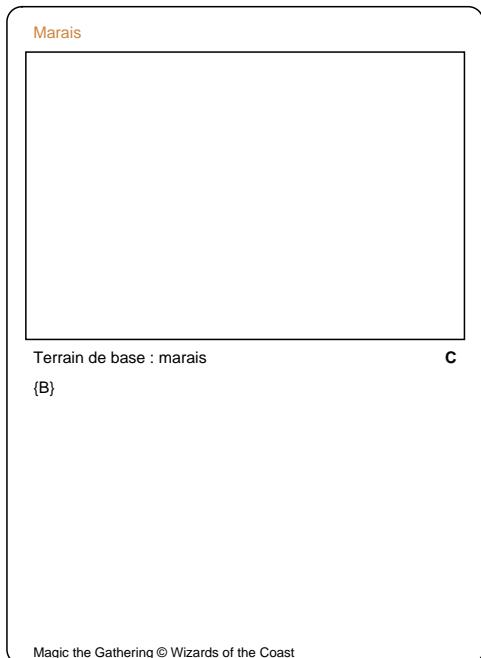
Terrain de base : marais

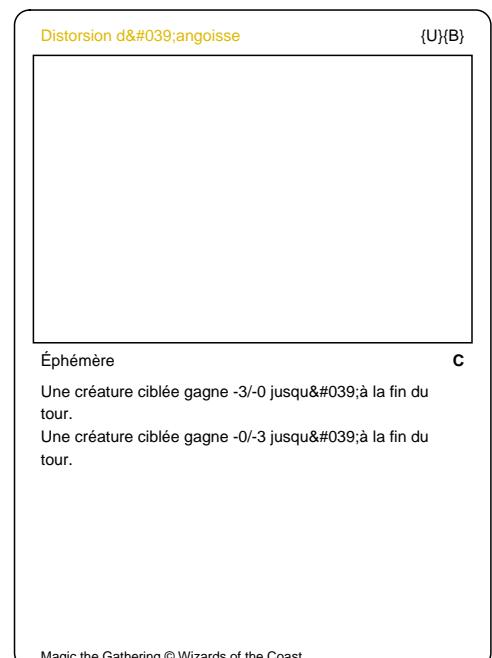
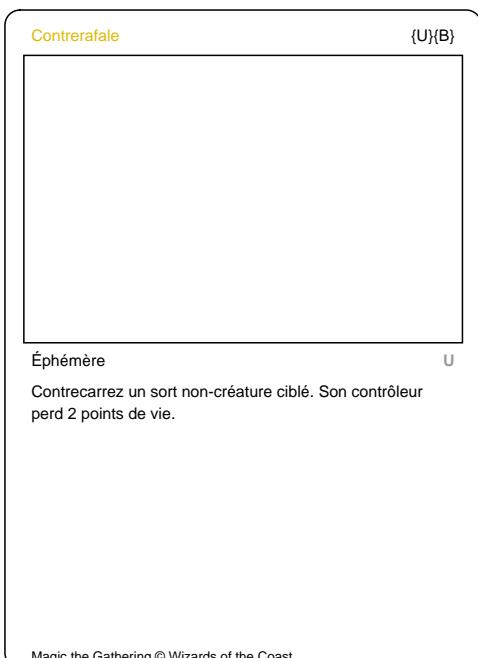
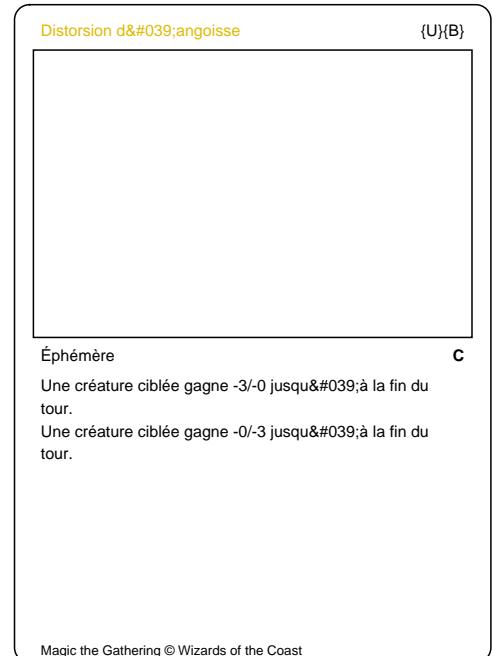
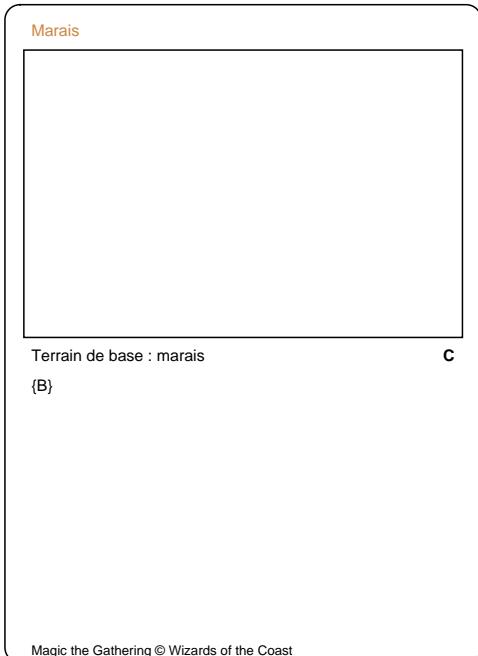
C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Manipulation de l'âme

{1}{U}{B}



Éphémère

U

Choisissez l'un ou les deux ?  
? Contrecarrez le sort de créature ciblé.  
? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre  
cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast