

Connaisseur en cadavres
{4}{B}

Créature : zombie et sorcier
U

Quand le Connaisseur en cadavres arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature, mettre cette carte dans votre cimetière, puis mélangez.

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

3/3

Connaisseur en cadavres
{4}{B}

Créature : zombie et sorcier
U

Quand le Connaisseur en cadavres arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature, mettre cette carte dans votre cimetière, puis mélangez.

Exhumation {3}{B} {3}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connaisseur en cadavres {4}{B}



Créature : zombie et sorcier U

Quand le Connaisseur en cadavres arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature, mettre cette carte dans votre cimetière, puis mélangez.

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

3/3

{4}{B}

Créature : zombie et sorcier

Quand le Connaisseur en cadavres arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature, mettre cette carte dans votre cimetière, puis mélangez.

Exhumation {3}{B} {3}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/3

Démon extracteur{4}{B}{B}

Créature : démonR

Vol

À chaque fois qu'une autre créature quitte le champ de bataille, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé mette les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Exhumation {2}{B} ({2}{B}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouetteur d'esclaves de Grixis{5}{B}

Créature : zombie et géantC

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

Démon extracteur{4}{B}{B}

Créature : démonR

Vol

À chaque fois qu'une autre créature quitte le champ de bataille, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé mette les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Exhumation {2}{B} ({2}{B}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouetteur d'esclaves de Grixis{5}{B}

Créature : zombie et géantC

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

Traîneur de viscères

{3}{B}

Créature : zombie et ogre et guerrier

C

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.) Exhumation {1}{B} ({1}{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 lancer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traîneur de viscères

{3}{B}

Créature : zombie et ogre et guerrier

C

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.) Exhumation {1}{B} ({1}{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 lancer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traîneur de viscères

{3}{B}

Créature : zombie et ogre et guerrier

C

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.) Exhumation {1}{B} ({1}{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 lancer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traîneur de viscères

{3}{B}

Créature : zombie et ogre et guerrier

C

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.) Exhumation {1}{B} ({1}{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 lancer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie de la Bourbière

{1}{B}

Créature : zombie

C

Exhumation {B} ({B}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie de la Bourbière

{1}{B}

Créature : zombie

C

Exhumation {B} ({B}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie de la Bourbière

{1}{B}

Créature : zombie

C

Exhumation {B} ({B}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie de la Bourbière

{1}{B}

Créature : zombie

C

Exhumation {B} ({B}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résidus titubants

{1}{B}{R}

Créature : zombie et horreur

U

Les Résidus titubants ne peuvent pas bloquer.

Exhumation {B}{R} ({B}{R}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le jeu. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résidus titubants

{1}{B}{R}

Créature : zombie et horreur

U

Les Résidus titubants ne peuvent pas bloquer.

Exhumation {B}{R} ({B}{R}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le jeu. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résidus titubants

{1}{B}{R}

Créature : zombie et horreur

U

Les Résidus titubants ne peuvent pas bloquer.

Exhumation {B}{R} ({B}{R}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le jeu. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résidus titubants

{1}{B}{R}

Créature : zombie et horreur

U

Les Résidus titubants ne peuvent pas bloquer.

Exhumation {B}{R} ({B}{R}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le jeu. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de flétrissement

{1}{B}{R}

Rituel

C

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de flétrissement

{1}{B}{R}

Rituel

C

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de flétrissement

{1}{B}{R}

Rituel

C

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de flétrissement

{1}{B}{R}

Rituel

C

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

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

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

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Grixis



Terrain

C

{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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Grixis



Terrain

C

{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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Grixis



Terrain

C

{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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Grixis



Terrain

C

{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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Grixis

{U}{B}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

? La créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

? Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Grixis

{U}{B}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

? La créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

? Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Grixis

{U}{B}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

? La créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

? Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Grixis

{U}{B}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

? La créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

? Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion d'angoisse

{U}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -3/-0 jusqu'à la fin du tour.
Une créature ciblée gagne -0/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion d'angoisse

{U}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -3/-0 jusqu'à la fin du tour.
Une créature ciblée gagne -0/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion d'angoisse

{U}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -3/-0 jusqu'à la fin du tour.
Une créature ciblée gagne -0/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion d'angoisse

{U}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -3/-0 jusqu'à la fin du tour.
Une créature ciblée gagne -0/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crocserveau

{2}{U}{B}

Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte. Ce joueur se défause de cette carte.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crocserveau

{2}{U}{B}

Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte. Ce joueur se défause de cette carte.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crocserveau

{2}{U}{B}

Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte. Ce joueur se défause de cette carte.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crocserveau

{2}{U}{B}

Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte. Ce joueur se défause de cette carte.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultimatum cruel

{U}{U}{B}{B}{R}{R}

Rituel

R

Un adversaire ciblé sacrifie une créature, se défausse de trois cartes et perd ensuite 5 points de vie. Vous renvoyez dans votre main une carte de créature de votre cimetière, piochez trois cartes et gagnez ensuite 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultimatum cruel

{U}{U}{B}{B}{R}{R}

Rituel

R

Un adversaire ciblé sacrifie une créature, se défausse de trois cartes et perd ensuite 5 points de vie. Vous renvoyez dans votre main une carte de créature de votre cimetière, piochez trois cartes et gagnez ensuite 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultimatum cruel

{U}{U}{B}{B}{R}{R}

Rituel

R

Un adversaire ciblé sacrifie une créature, se défausse de trois cartes et perd ensuite 5 points de vie. Vous renvoyez dans votre main une carte de créature de votre cimetière, piochez trois cartes et gagnez ensuite 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultimatum cruel

{U}{U}{B}{B}{R}{R}

Rituel

R

Un adversaire ciblé sacrifie une créature, se défausse de trois cartes et perd ensuite 5 points de vie. Vous renvoyez dans votre main une carte de créature de votre cimetière, piochez trois cartes et gagnez ensuite 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nicol Bolas, planeswalker

{4}{U}{B}{B}{R}

Planeswalker légendaire : Bolas

M

{+3} : Détruisez un permanent non-créature ciblé.

{-2} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée.

{-9} : Nicol Bolas, planeswalker inflige 7 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de sept cartes et sacrifie ensuite sept permanents.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan le Fou

{3}{B}{R}

Planeswalker légendaire : Sarkhan

M

{+0} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Sarkhan le Fou s'inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de cette carte.

{-2} : Le contrôleur de la créature ciblée la sacrifie, puis ce joueur crée un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

{-4} : Chaque créature Dragon que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, joueur ou planeswalker.

7/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan le Fou

{3}{B}{R}

Planeswalker légendaire : Sarkhan

M

{+0} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Sarkhan le Fou s'inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de cette carte.

{-2} : Le contrôleur de la créature ciblée la sacrifie, puis ce joueur crée un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

{-4} : Chaque créature Dragon que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, joueur ou planeswalker.

7/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrerafale

{U}{B}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé. Son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrerafale

{U}{B}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé. Son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrerafale

{U}{B}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé. Son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrerafale

{U}{B}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé. Son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast