

Assistant du nécromancien {2}{B}



Créature : zombie **C**
Quand l'Assistant du nécromancien arrive sur le champ de bataille, meulez trois cartes.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assistant du nécromancien {2}{B}



Créature : zombie **C**
Quand l'Assistant du nécromancien arrive sur le champ de bataille, meulez trois cartes.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assistant du nécromancien {2}{B}



Créature : zombie **C**
Quand l'Assistant du nécromancien arrive sur le champ de bataille, meulez trois cartes.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assistant du nécromancien {2}{B}



Créature : zombie **C**
Quand l'Assistant du nécromancien arrive sur le champ de bataille, meulez trois cartes.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion sanguinolent {B}



Créature : humain et guerrier R

Le Champion sanguinolent ne peut pas bloquer.
<i>Saccage</i> ? {1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille le Champion sanguinolent depuis votre cimetière. N'activez que si vous avez attaqué ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion sanguinolent {B}



Créature : humain et guerrier R

Le Champion sanguinolent ne peut pas bloquer.
<i>Saccage</i> ? {1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille le Champion sanguinolent depuis votre cimetière. N'activez que si vous avez attaqué ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion sanguinolent {B}



Créature : humain et guerrier R

Le Champion sanguinolent ne peut pas bloquer.
<i>Saccage</i> ? {1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille le Champion sanguinolent depuis votre cimetière. N'activez que si vous avez attaqué ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion sanguinolent {B}



Créature : humain et guerrier R

Le Champion sanguinolent ne peut pas bloquer.
<i>Saccage</i> ? {1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille le Champion sanguinolent depuis votre cimetière. N'activez que si vous avez attaqué ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlenuit {1}{B}{B}

Créature-enchantement : horreur R

Grâce {2}{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.)

Le Hurlenuit et la créature enchantée gagnent chacun +X/+X, X étant le nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlenuit {1}{B}{B}

Créature-enchantement : horreur R

Grâce {2}{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.)

Le Hurlenuit et la créature enchantée gagnent chacun +X/+X, X étant le nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlenuit {1}{B}{B}

Créature-enchantement : horreur R

Grâce {2}{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.)

Le Hurlenuit et la créature enchantée gagnent chacun +X/+X, X étant le nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlenuit {1}{B}{B}

Créature-enchantement : horreur R

Grâce {2}{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.)

Le Hurlenuit et la créature enchantée gagnent chacun +X/+X, X étant le nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie satyre

{1}{G}



Créature : satyre

C

Quand le Guidevoie satyre arrive sur le champ de bataille, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie satyre

{1}{G}



Créature : satyre

C

Quand le Guidevoie satyre arrive sur le champ de bataille, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie satyre

{1}{G}



Créature : satyre

C

Quand le Guidevoie satyre arrive sur le champ de bataille, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie satyre

{1}{G}



Créature : satyre

C

Quand le Guidevoie satyre arrive sur le champ de bataille, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mandrills hurleurs {5}{G}



Créature : grand singe **C**
Fouille (Chaque carte que vous exilez de votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Piétinement

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mandrills hurleurs {5}{G}



Créature : grand singe **C**
Fouille (Chaque carte que vous exilez de votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Piétinement

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mandrills hurleurs {5}{G}



Créature : grand singe **C**
Fouille (Chaque carte que vous exilez de votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Piétinement

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardecrâne sultai {1}{U}



Créature : naga et shamane **C**
Quand le Gardecrâne sultai arrive sur le champ de bataille, meulez deux cartes.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardecrâne sultaï {1}{U}



Créature : naga et shamanes **C**
Quand le Gardecrâne sultaï arrive sur le champ de bataille, meulez deux cartes.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardecrâne sultaï {1}{U}



Créature : naga et shamanes **C**
Quand le Gardecrâne sultaï arrive sur le champ de bataille, meulez deux cartes.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardecrâne sultaï {1}{U}



Créature : naga et shamanes **C**
Quand le Gardecrâne sultaï arrive sur le champ de bataille, meulez deux cartes.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur du fleuve Marang {2}{U}



Créature : humain et gremlin **U**
Le Rôdeur du fleuve Marang ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloqué.
Vous pouvez lancer le Rôdeur du fleuve Marang depuis votre cimetière tant que vous contrôlez un permanent noir ou vert.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur du fleuve Marang {2}{U}



Créature : humain et gremlin U

Le Rôdeur du fleuve Marang ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloqué.
 Vous pouvez lancer le Rôdeur du fleuve Marang depuis votre cimetière tant que vous contrôlez un permanent noir ou vert.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur du fleuve Marang {2}{U}



Créature : humain et gremlin U

Le Rôdeur du fleuve Marang ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloqué.
 Vous pouvez lancer le Rôdeur du fleuve Marang depuis votre cimetière tant que vous contrôlez un permanent noir ou vert.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur du fleuve Marang {2}{U}



Créature : humain et gremlin U

Le Rôdeur du fleuve Marang ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloqué.
 Vous pouvez lancer le Rôdeur du fleuve Marang depuis votre cimetière tant que vous contrôlez un permanent noir ou vert.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pharika, déesse de l'Affliction {1}{B}{G}



Créature-enchantement légendaire : dieu M

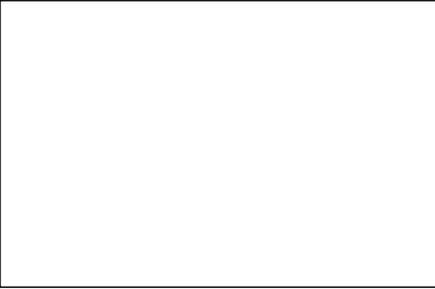
Indestructible
 Tant que votre dévotion au noir et au vert est inférieure à sept, Pharika n'est pas une créature.
 {B}{G} : Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Son propriétaire crée un jeton de créature-enchantement 1/1 noir et vert Serpent avec le contact mortel.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pharika, déesse de l’Affliction

{1}{B}{G}



Créature-enchantement légendaire : dieu **M**

Indestructible

Tant que votre dévotion au noir et au vert est inférieure à sept, Pharika n’est pas une créature.

{B}{G} : Exilez une carte de créature ciblée d’un cimetière.

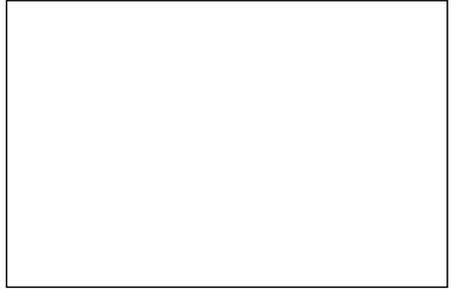
Son propriétaire crée un jeton de créature-enchantement 1/1 noir et vert Serpent avec le contact mortel.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sidisi, tyran de la Couvée

{1}{B}{G}{U}



Créature légendaire : naga et shamane **R**

À chaque fois que Sidisi, tyran de la Couvée arrive sur le champ de bataille ou attaque, meulez trois cartes.

À chaque fois qu’au moins une carte de créature est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sidisi, tyran de la Couvée

{1}{B}{G}{U}



Créature légendaire : naga et shamane **R**

À chaque fois que Sidisi, tyran de la Couvée arrive sur le champ de bataille ou attaque, meulez trois cartes.

À chaque fois qu’au moins une carte de créature est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sidisi, tyran de la Couvée

{1}{B}{G}{U}



Créature légendaire : naga et shamane **R**

À chaque fois que Sidisi, tyran de la Couvée arrive sur le champ de bataille ou attaque, meulez trois cartes.

À chaque fois qu’au moins une carte de créature est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sidisi, tyran de la Couvée

{1}{B}{G}{U}

Créature légendaire : naga et shaman

R

À chaque fois que Sidisi, tyran de la Couvée arrive sur le champ de bataille ou attaque, meulez trois cartes.
À chaque fois qu'au moins une carte de créature est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Communion avec les dieux

{1}{G}

Rituel

C

Révéléz les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de créature ou d'enchantement parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Communion avec les dieux

{1}{G}

Rituel

C

Révéléz les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de créature ou d'enchantement parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Communion avec les dieux

{1}{G}

Rituel

C

Révéléz les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de créature ou d'enchantement parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Communion avec les dieux

{1}{G}



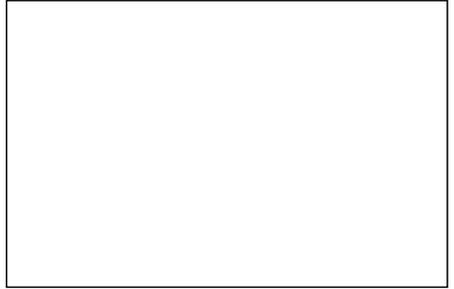
Rituel

C

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de créature ou d'enchantement parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



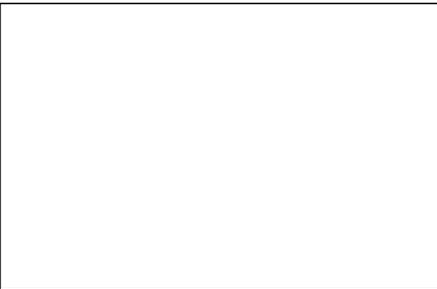
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



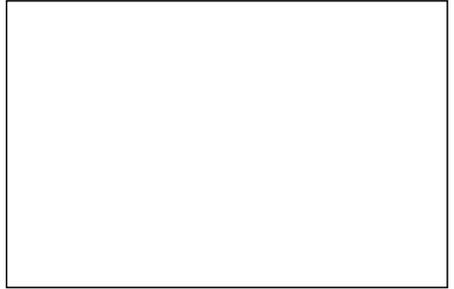
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



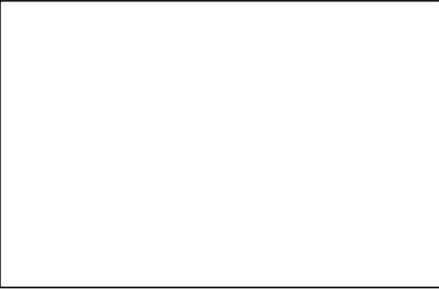
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



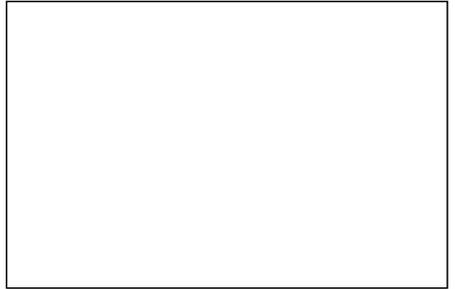
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

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
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais opulent



Terrain

U

Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

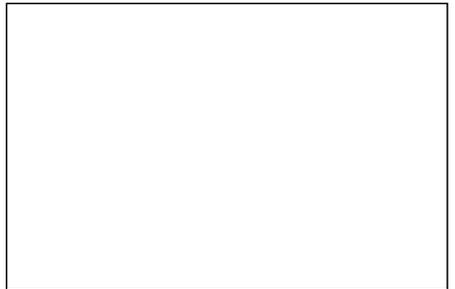


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais opulent



Terrain

U

Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais opulent



Terrain

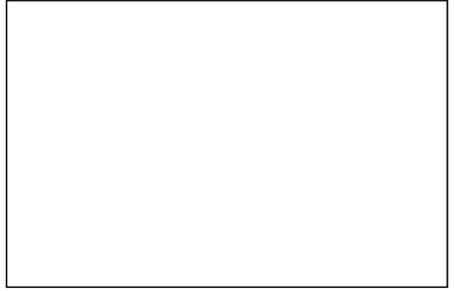
U

Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la maladie



Terrain

R

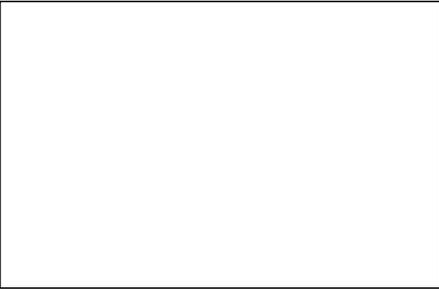
Le Temple de la maladie arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de la maladie arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais opulent



Terrain

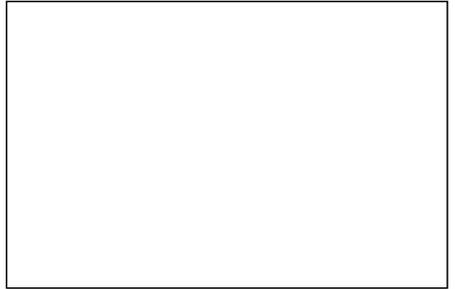
U

Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la maladie



Terrain

R

Le Temple de la maladie arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de la maladie arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la maladie



Terrain

R

Le Temple de la maladie arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de la maladie arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la maladie



Terrain

R

Le Temple de la maladie arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de la maladie arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux des nécropoles

{7}{B}{B}



Créature : démon

R

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)

Vol

{X}, {T}, exilez X cartes de votre cimetière : Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silumgar, la mort drossante

{4}{U}{B}



Créature légendaire : dragon

R

Vol, défense talismanique

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, les créatures que le joueur défenseur contrôle gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

3/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux des nécropoles

{7}{B}{B}



Créature : démon

R

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)

Vol

{X}, {T}, exilez X cartes de votre cimetière : Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}



Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}



Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}



Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}



Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entaille meurtrière

{4}{B}



Éphémère

U

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entaille meurtrière

{4}{B}



Éphémère

U

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entaille meurtrière

{4}{B}



Éphémère

U

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entaille meurtrière

{4}{B}



Éphémère

U

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrir le clan

{1}{G}



Éphémère

C

Vous gagnez 5 points de vie.
<i>Férocité</i> ? Vous gagnez 10 points de vie à la place si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrir le clan

{1}{G}



Éphémère

C

Vous gagnez 5 points de vie.
<i>Férocité</i> ? Vous gagnez 10 points de vie à la place si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrir le clan

{1}{G}



Éphémère

C

Vous gagnez 5 points de vie.
<i>Férocité</i> ? Vous gagnez 10 points de vie à la place si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast