

Carapace de nantuko

{2}{B}



Créature : zombie et insecte

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

C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace de nantuko

{2}{B}



Créature : zombie et insecte

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

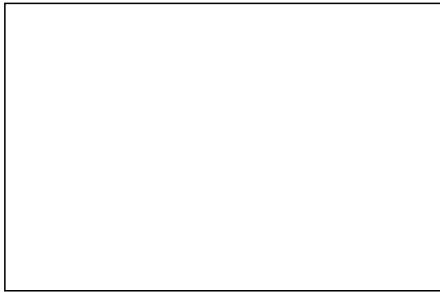
C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace de nantuko

{2}{B}



Créature : zombie et insecte

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

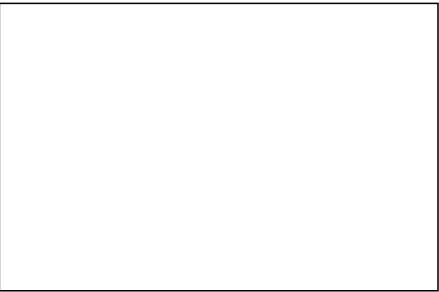
C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centaure reparu

{3}{B}



Créature : zombie et centaure

Quand le Centaure reparu arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé meule quatre cartes.

C

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centaure reparu

{3}{B}



Créature : zombie et centaure

C

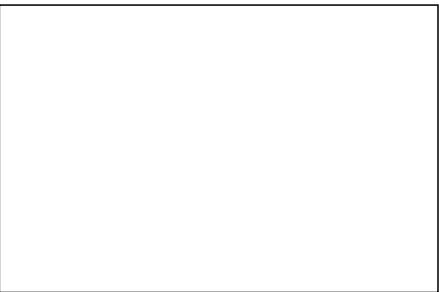
Quand le Centaure reparu arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé meule quatre cartes.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule titubante

{1}{B}



Créature : zombie

C

La Goule titubante arrive sur le champ de bataille engagée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule titubante

{1}{B}



Créature : zombie

C

La Goule titubante arrive sur le champ de bataille engagée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lustrelame de Malakir

{1}{B}



Créature : vampire et guerrier

U

À chaque fois qu'une créature que un adversaire contrôle meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Lustrelame de Malakir.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lustrelame de Malakir

{1}{B}



Créature : vampire et guerrier

U

À chaque fois qu'une créature que votre adversaire contrôle meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Lustrelame de Malakir.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revenant

{4}{B}



Créature : esprit

U

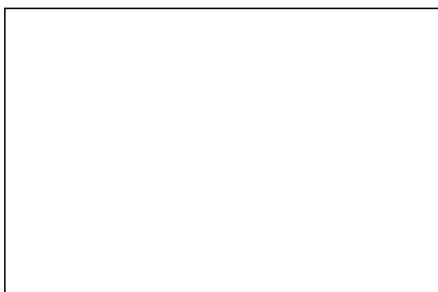
Vol  
La force et l'endurance du Revenant sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur sacpeau

{2}{B}



Créature : zombie et guerrier

U

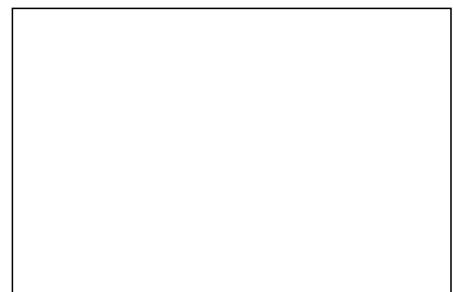
Quand le Maraudeur sacpeau arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant mort-vivant

{3}{B}



Créature : zombie

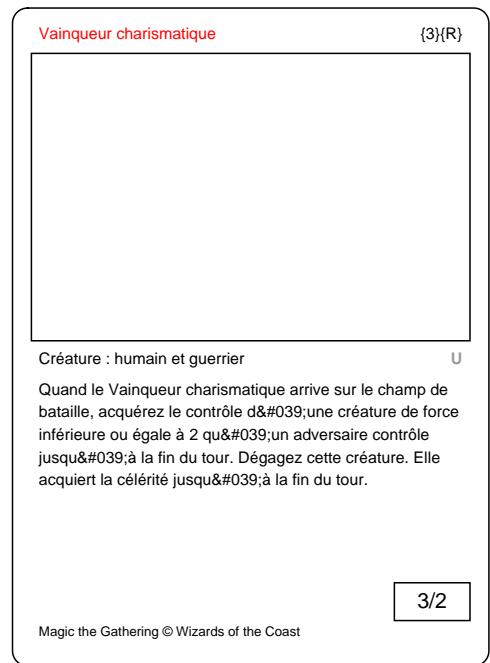
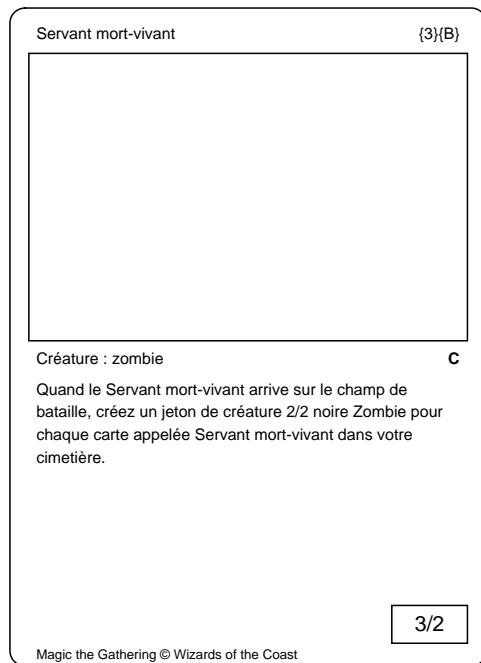
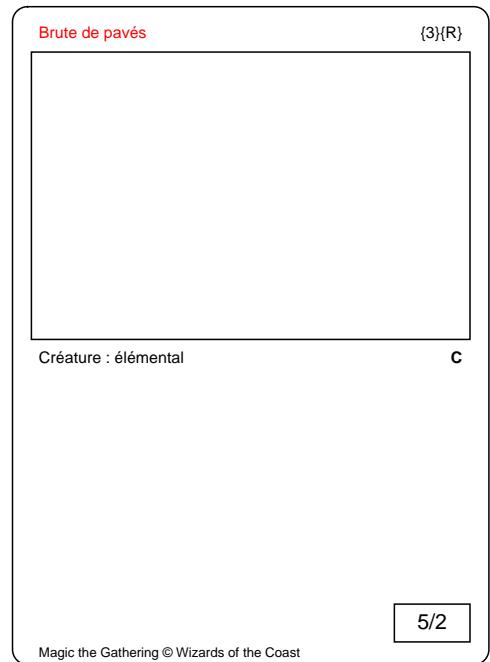
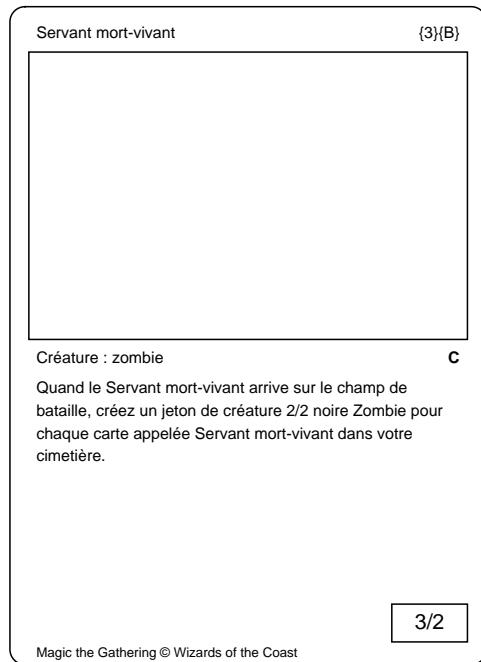
C

Quand le Servant mort-vivant arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie pour chaque carte appelée Servant mort-vivant dans votre cimetière.

3/2

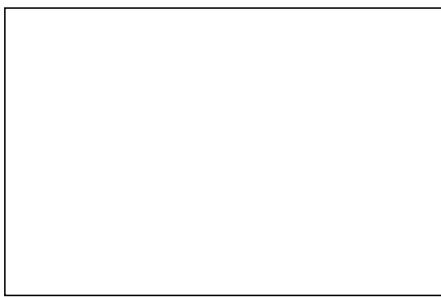
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Vainqueur charismatique

{3}{R}



Créature : humain et guerrier

U

Quand le Vainqueur charismatique arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'une créature de force inférieure ou égale à 2 qu'un adversaire contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerbère brûlant

{2}{B}{R}



Créature : élémental et chien

U

{1}, sacrifiez une autre créature : le Cerbère brûlant inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerbère brûlant

{2}{B}{R}



Créature : élémental et chien

U

{1}, sacrifiez une autre créature : le Cerbère brûlant inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet nocturne

{3}{B}



Rituel

C

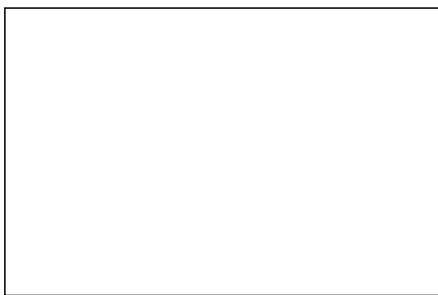
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous pouvez y choisir une carte non-terrain. Si vous faites ainsi, ce joueur se défausse de cette carte. Si vous ne le faites pas, ce joueur se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage de l'âme

{1}{B}



Rituel

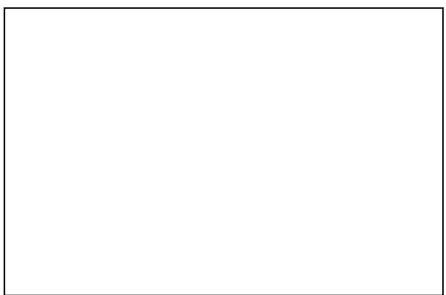
C

Détruissez une créature ciblée de force inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte de trahison

{2}{R}



Rituel

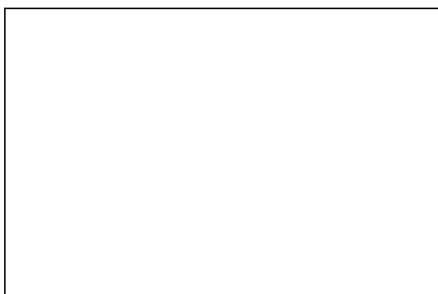
C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrutement nécromantique

{4}{B}



Rituel

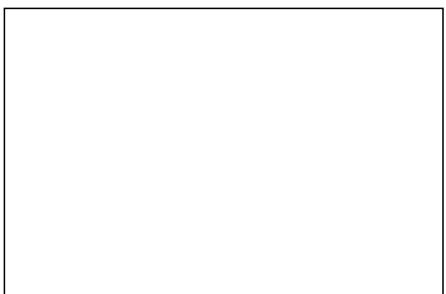
U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée d'un cimetière.  
Maîtrise de sort ? Si il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte de trahison

{2}{R}



Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte de trahison

{2}{R}



Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embrasement de Chandra

{3}{R}{R}



Rituel

R

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessure égal à sa force à chaque autre créature et à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embrasement de Chandra

{3}{R}{R}



Rituel

R

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessure égal à sa force à chaque autre créature et à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



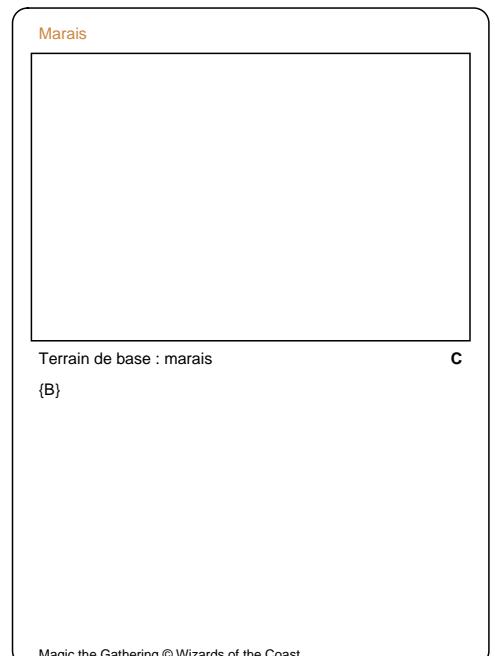
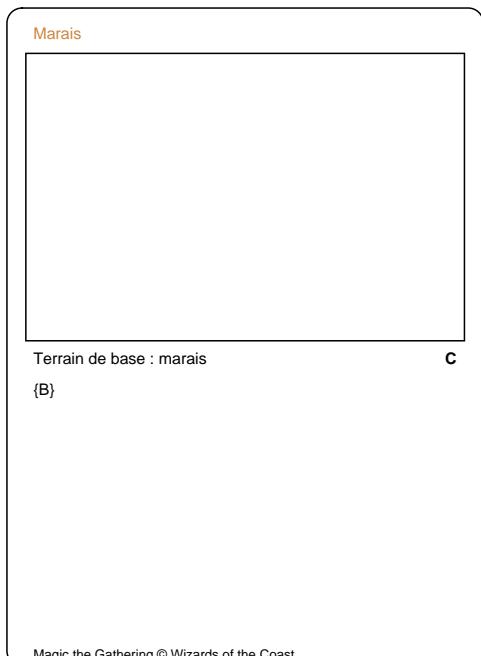
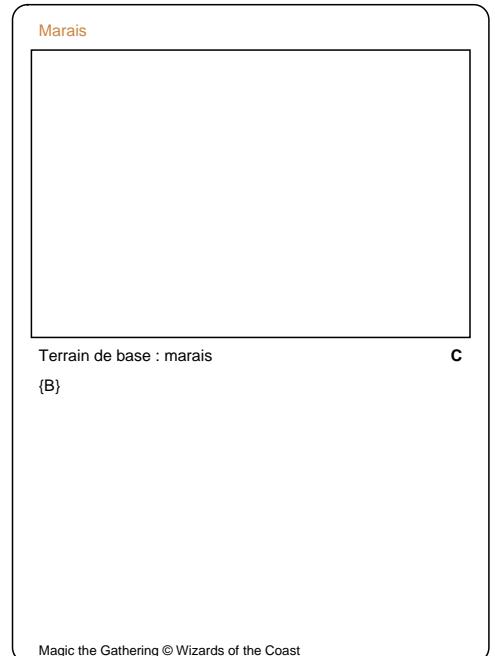
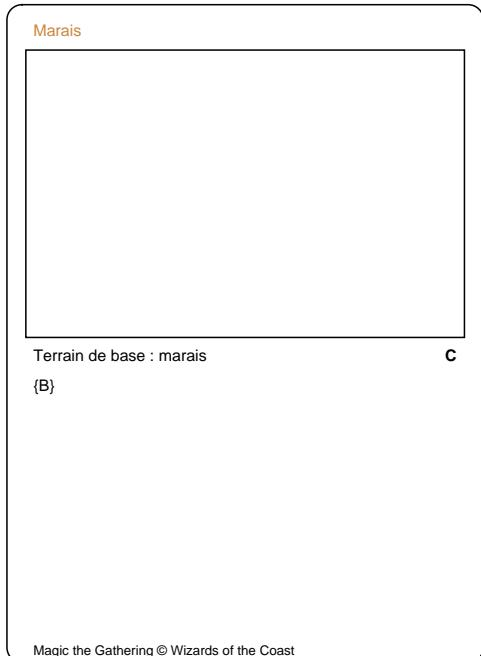
Terrain

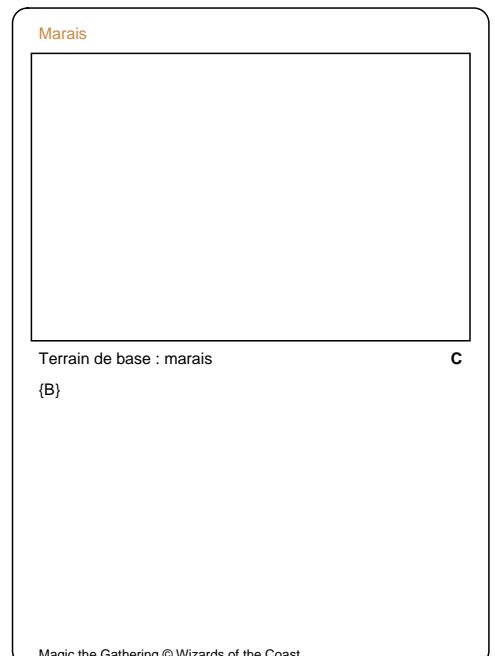
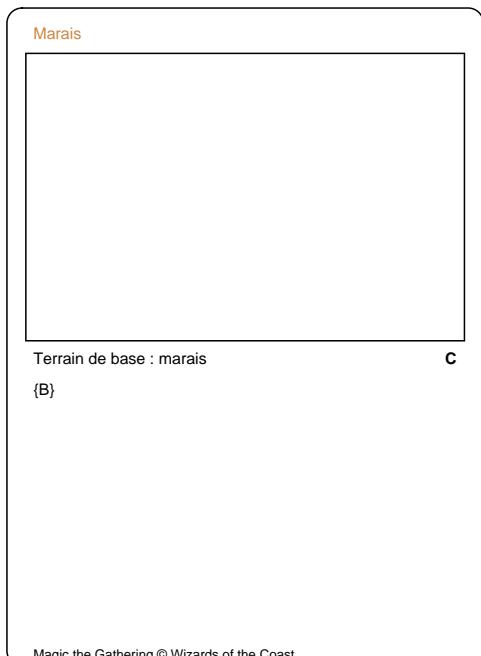
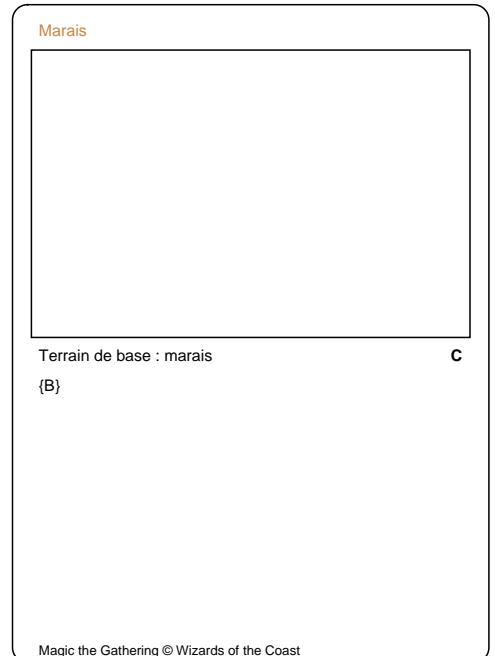
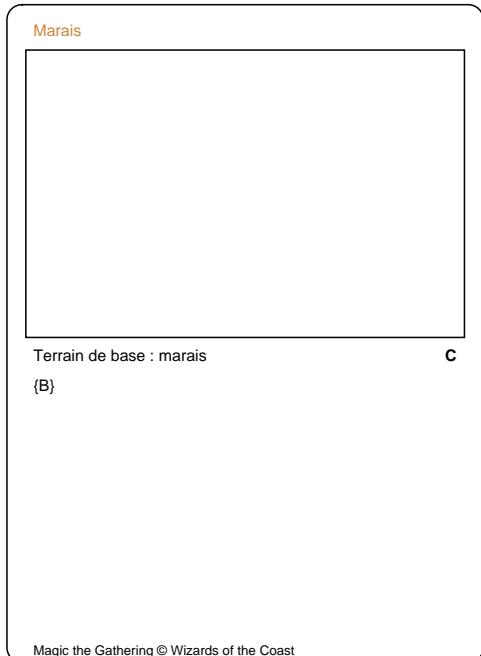
C

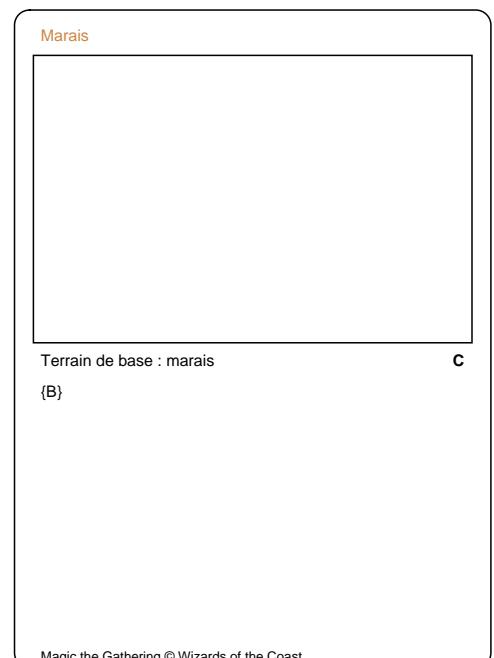
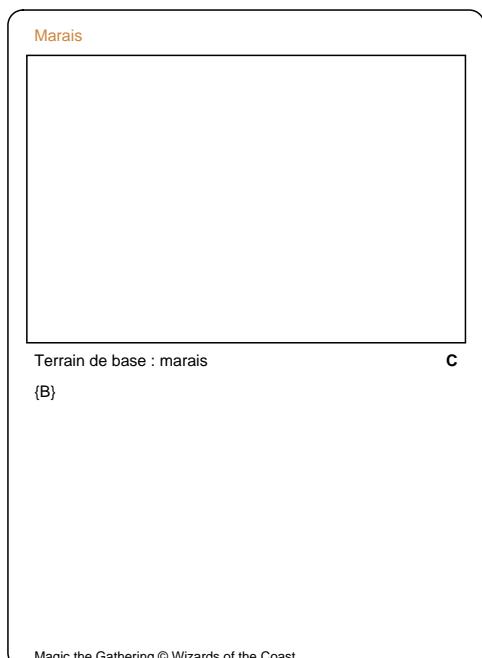
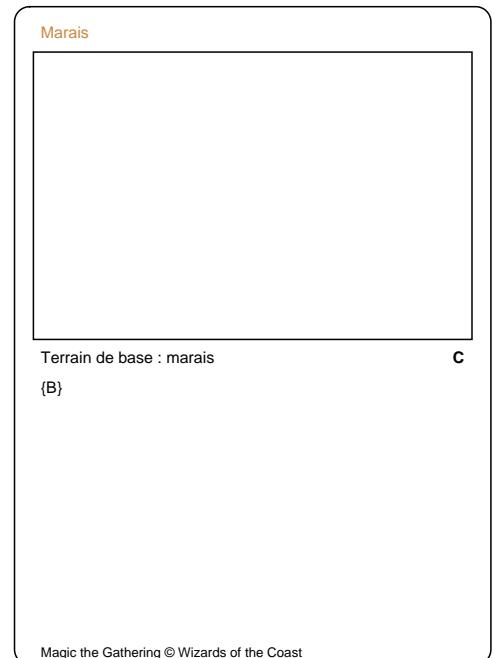
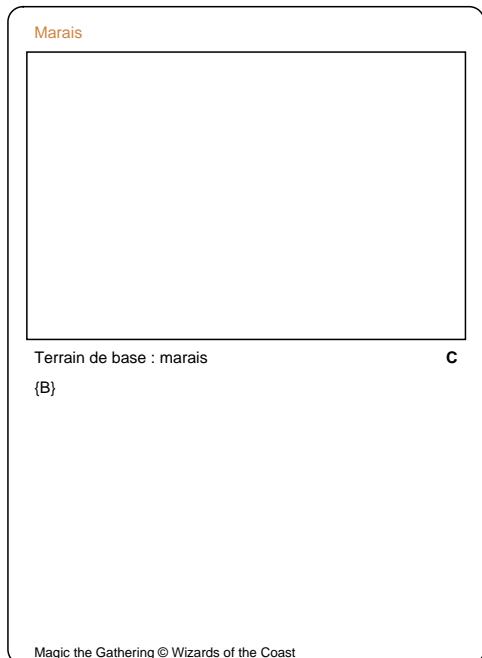
{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

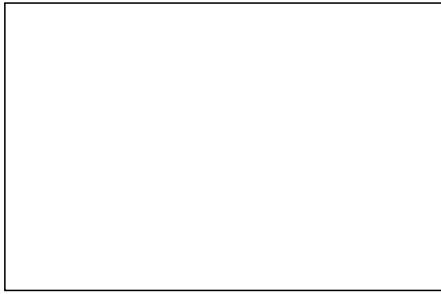
Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Marais



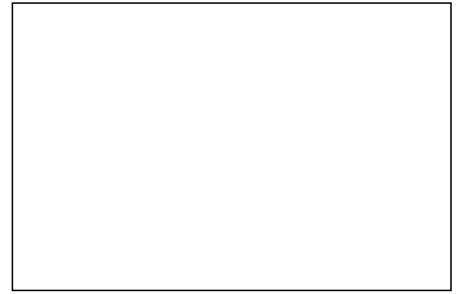
Terrain de base : marais

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&#amp;#amp;#lt;center&#amp;#amp;#gt;&#amp;#amp;#lt;img width=&#amp;#amp;#amp;#quot;65&#amp;#amp;#amp;#quot; align=&#amp;#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;#amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;#amp;quot;&#amp;#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#amp;lt;/center&#amp;#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&#amp;#amp;#lt;center&#amp;#amp;#gt;&#amp;#amp;#lt;img width=&#amp;#amp;#amp;#quot;65&#amp;#amp;#amp;#quot; align=&#amp;#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;#amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;#amp;quot;&#amp;#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#amp;lt;/center&#amp;#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="142 225 416 289" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="642 225 927 289" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="142 622 416 686" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



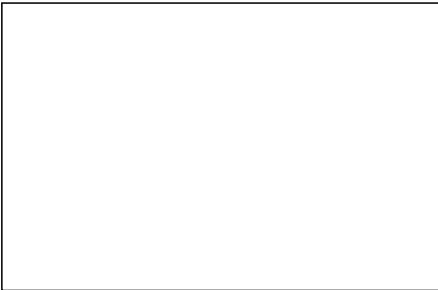
Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="642 622 927 686" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

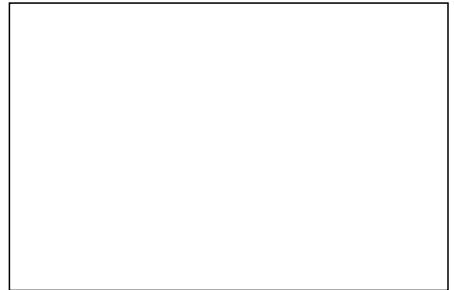


Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="142 225 416 289" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="642 225 927 289" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="142 621 416 685" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="642 621 927 685" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faim impie

{3}{B}{B}



Éphémère

C

Détruissez une créature ciblée.

Maîtrise de sort ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation cruelle

{4}{B}



Éphémère

C

Détruissez une créature non-zombie ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Renvoyez jusqu'à une carte de zombie ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation cruelle

{4}{B}



Éphémère

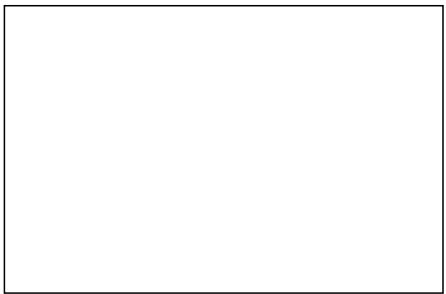
C

Détruissez une créature non-zombie ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Renvoyez jusqu'à une carte de zombie ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier dévastateur

(X){R}{R}



Éphémère

U

Le Brasier dévastateur inflige X blessure à une créature ciblée.

Maîtrise de sort ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, le Brasier dévastateur inflige aussi X blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Furie de Chandra

{4}{R}

Éphémère

C

La Furie de Chandra inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker et 1 blessure à chaque créature que ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion ardente

{R}

Éphémère

C

L'Impulsion ardente inflige 2 blessures à une créature ciblée.

Maîtrise de sort ? Si il y a au moins deux cartes éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, l'Impulsion ardente inflige 3 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion ardente

{R}

Éphémère

C

L'Impulsion ardente inflige 2 blessures à une créature ciblée.

Maîtrise de sort ? Si il y a au moins deux cartes éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, l'Impulsion ardente inflige 3 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fardeau du Monde souterrain

{3}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -3/-2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

