

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

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

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

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

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 un adversaire contrôle meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Lustrelame de Malakir.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lustrelame de Malakir

{1}{B}

Créature : vampire et guerrier

U

À chaque fois qu'une créature qu'un 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

Servant mort-vivant{3}{B}

Créature : zombieC

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

Brute de pavés{3}{R}

Créature : élémentalC

5/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant mort-vivant{3}{B}

Créature : zombieC

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

Vainqueur charismatique{3}{R}

Créature : humain et guerrierU

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

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

Pillage de l'âme

{1}{B}

Rituel

C

Détruisez 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 ? S'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

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

Embrassement 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

Embrassement 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

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



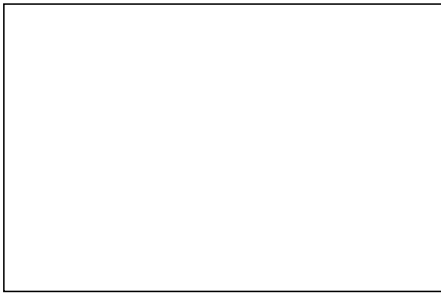
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



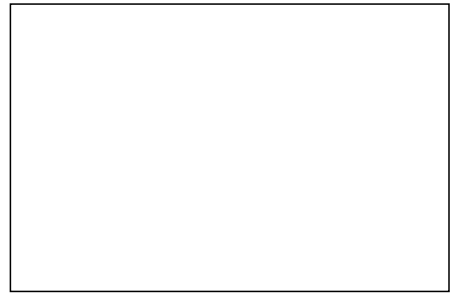
Terrain de base : marais

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

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

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

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

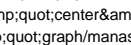
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

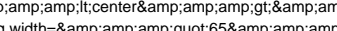
&amp;lt;center&amp;gt;&amp;
<img width=&amp;quot;65&amp;quot;
align=&amp;quot;center&amp;quot;
src=&amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&
amp;quot;&amp;gt;&amp;gt;&amp;lt;/center&am

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faim impie

{3}{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez 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

Détruisez 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

Détruisez 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

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 ? S'il y a au moins deux cartes d'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 ? S'il y a au moins deux cartes d'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

