

Momie en lambeaux

{1}{B}



Créature : zombie et chacal

Quand la Momie en lambeaux meurt, chaque adversaire perd 2 points de vie.

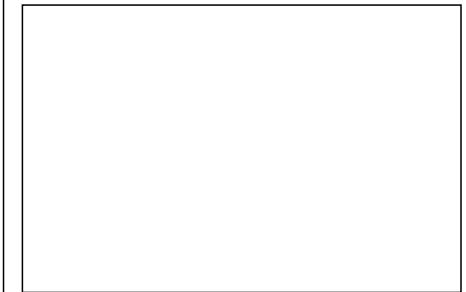
C

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{1}{B}

Momie en lambeaux



Créature : zombie et chacal

Quand la Momie en lambeaux meurt, chaque adversaire perd 2 points de vie.

C

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie en lambeaux

{1}{B}



Créature : zombie et chacal

C

Quand la Momie en lambeaux meurt, chaque adversaire perd 2 points de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{1}{B}

Momie en lambeaux



Créature : zombie et chacal

C

Quand la Momie en lambeaux meurt, chaque adversaire perd 2 points de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie pourrissante

{B}



Créature : zombie

C

Quand la Momie pourrissante meurt, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naga desséché

{2}{B}



Créature : zombie et serpent

U

{3}{B} : Un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie. Activez que si vous contrôlez un planeswalker Liliana.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naga desséché

{2}{B}



Créature : zombie et serpent

U

{3}{B} : Un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie. Activez que si vous contrôlez un planeswalker Liliana.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naga desséché

{2}{B}



Créature : zombie et serpent

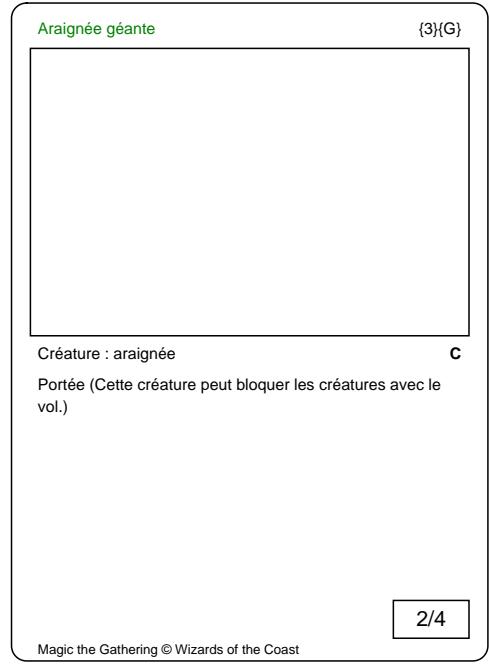
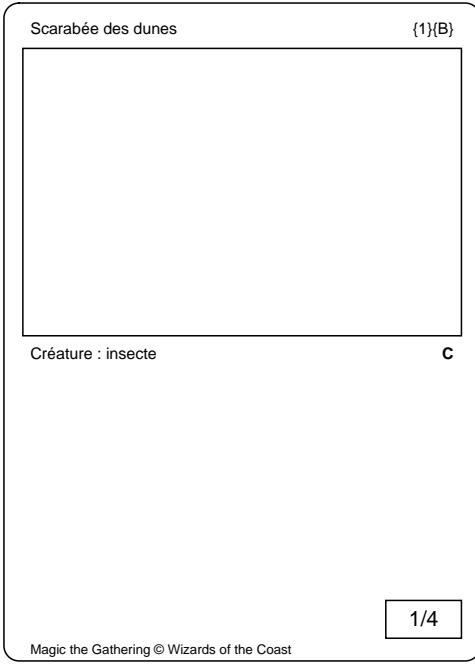
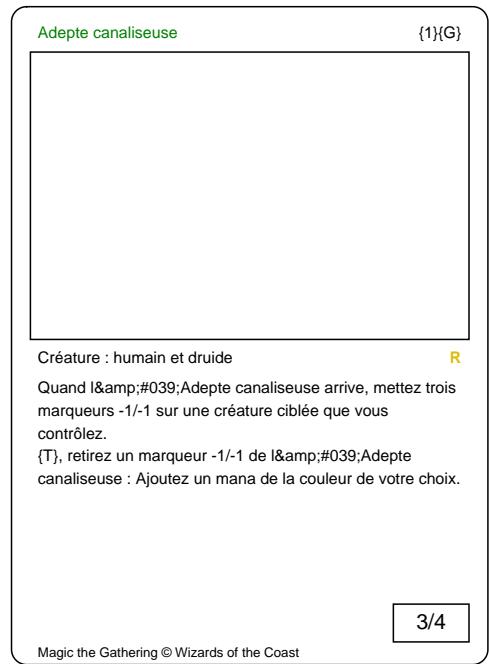
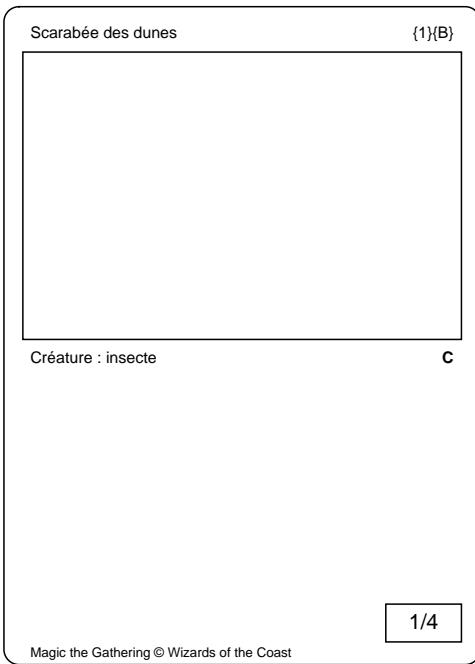
U

{3}{B} : Un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie. Activez que si vous contrôlez un planeswalker Liliana.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



**Araignée géante**

{3}{G}



Créature : araignée

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Scarabée de décimation**

{3}{B}{G}



Créature : insecte

U

Quand le Scarabée de décimation arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

À chaque fois que le Scarabée de décimation attaque, retirez un marqueur -1/-1 d'une créature ciblée que vous contrôlez, ciblez jusqu'à une créature que le joueur défenseur contrôle et mettez un marqueur -1/-1 sur elle.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Crocodile de la Traversée**

{3}{G}



Créature : crocodile

U

Célérité

Quand le Crocodile de la Traversée arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Scarabée de décimation**

{3}{B}{G}



Créature : insecte

U

Quand le Scarabée de décimation arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

À chaque fois que le Scarabée de décimation attaque, retirez un marqueur -1/-1 d'une créature ciblée que vous contrôlez, ciblez jusqu'à une créature que le joueur défenseur contrôle et mettez un marqueur -1/-1 sur elle.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Influence de Liliana

{4}{B}{B}



Rituel

R

Mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature que vous ne contrôlez pas. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Liliana, porteuse de mort, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dunes saisissantes

Terrain : désert

U

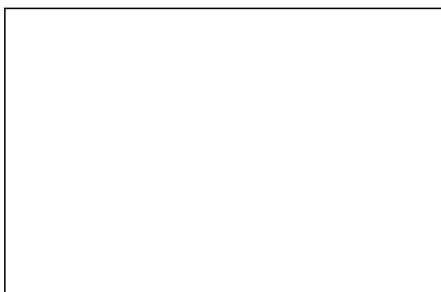
{T} : Ajoutez (C).

{1}, {T}, sacrifiez les Dunes saisissantes : Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée. Activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Influence de Liliana

{4}{B}{B}



Rituel

R

Mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature que vous ne contrôlez pas. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Liliana, porteuse de mort, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Forêt



Terrain de base : forêt

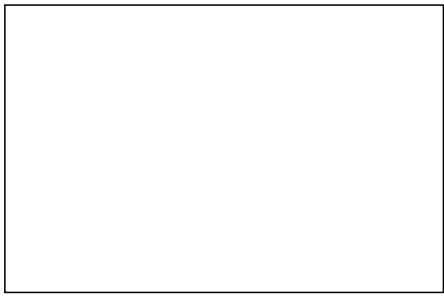
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



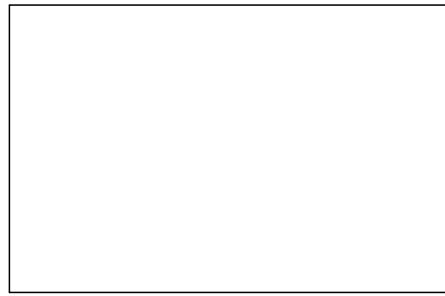
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



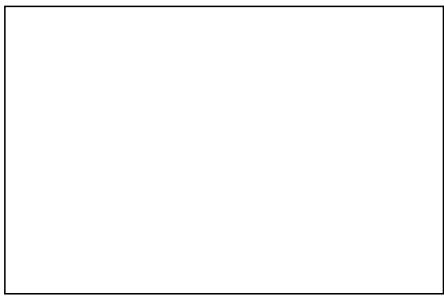
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



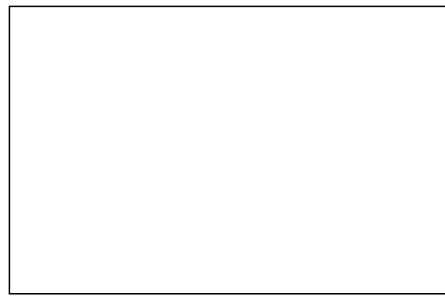
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



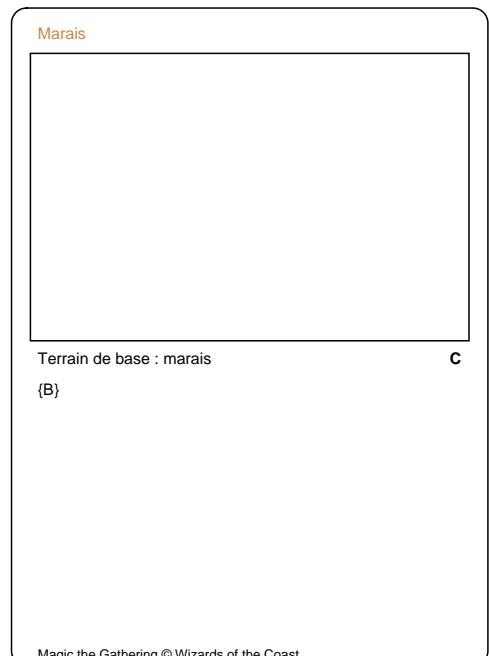
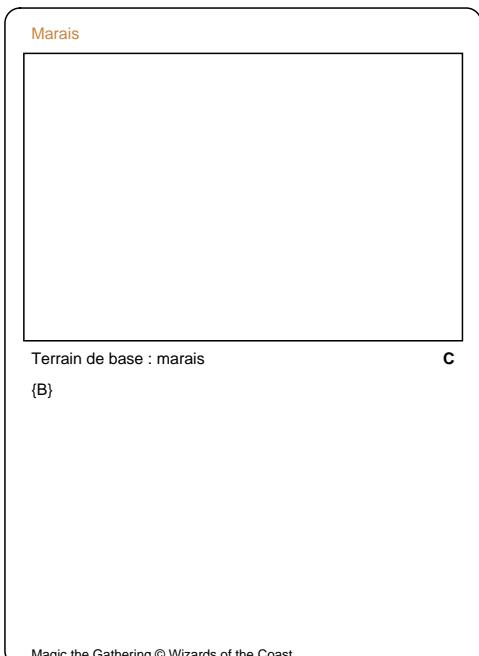
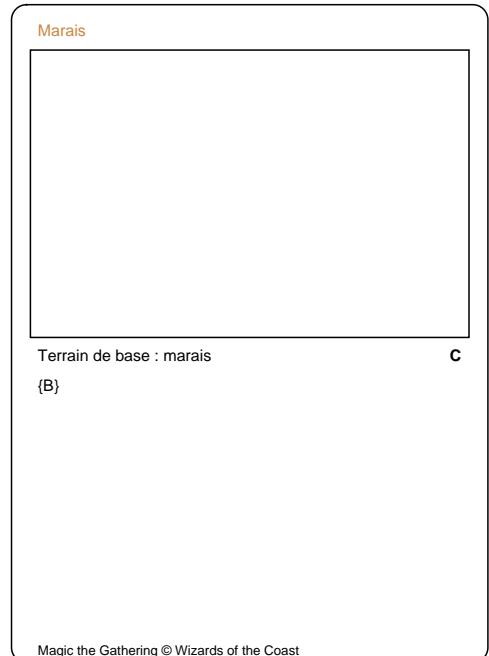
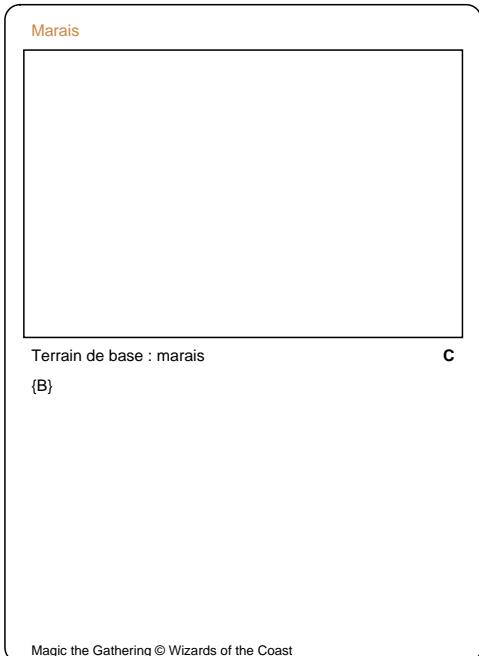
Terrain de base : forêt

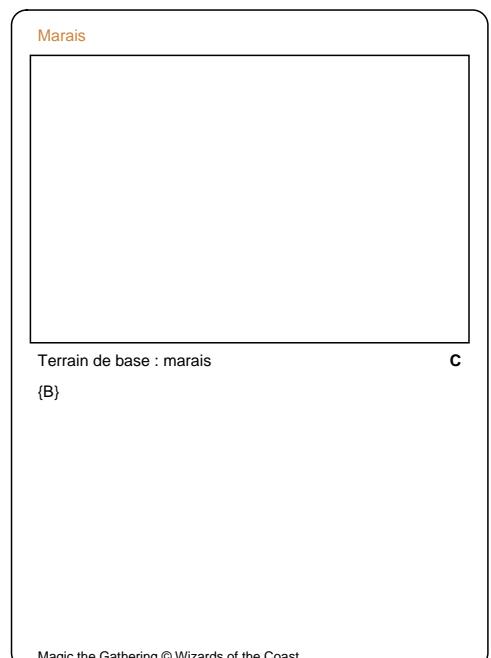
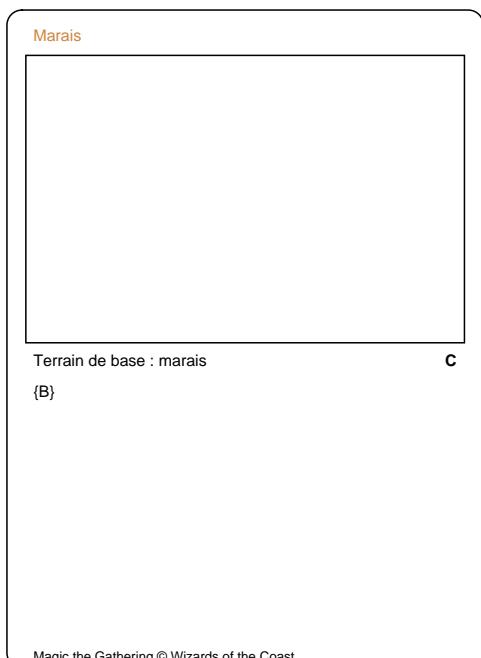
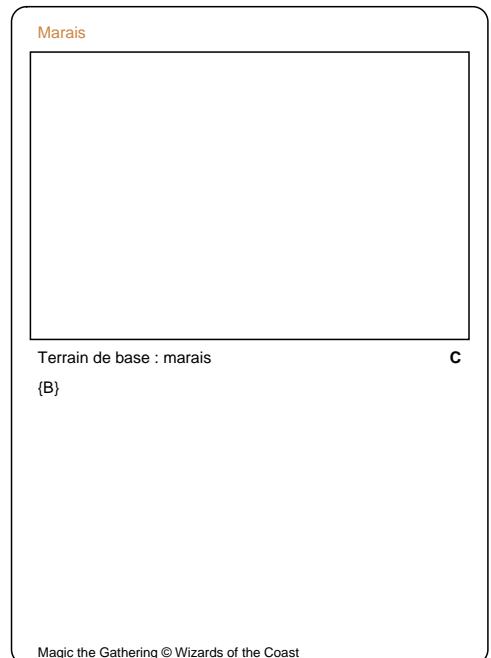
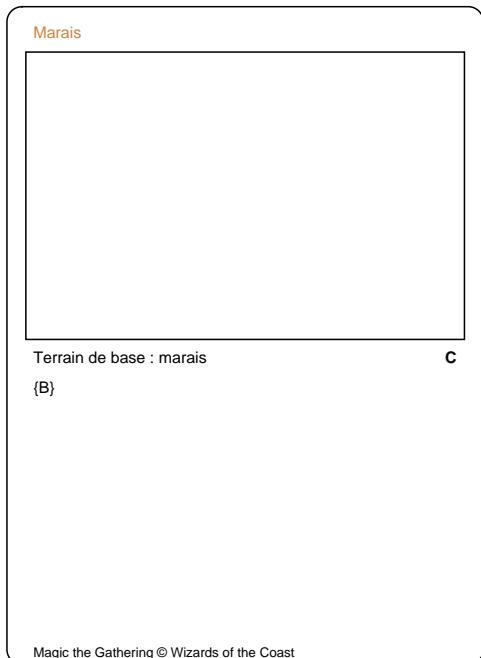
C

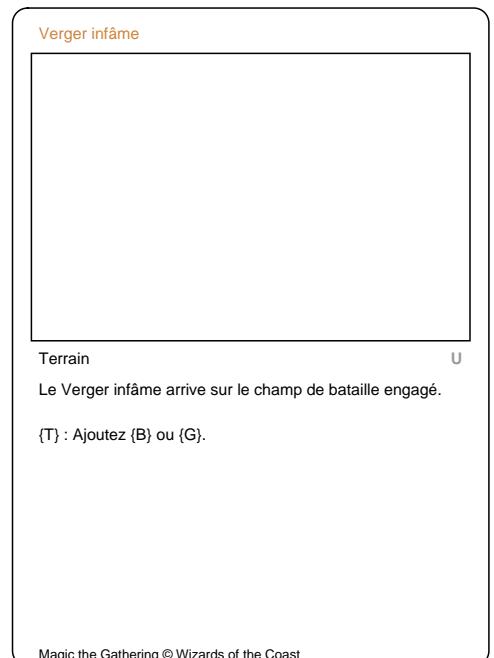
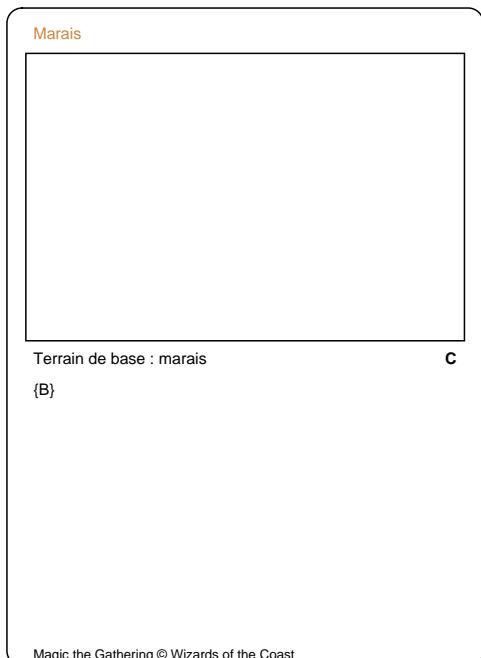
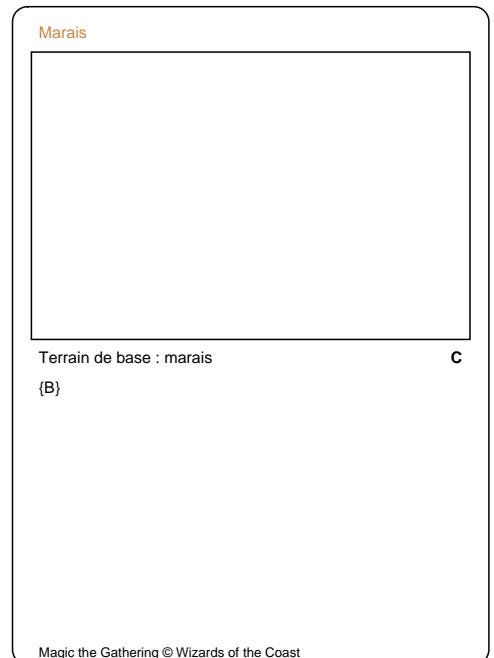
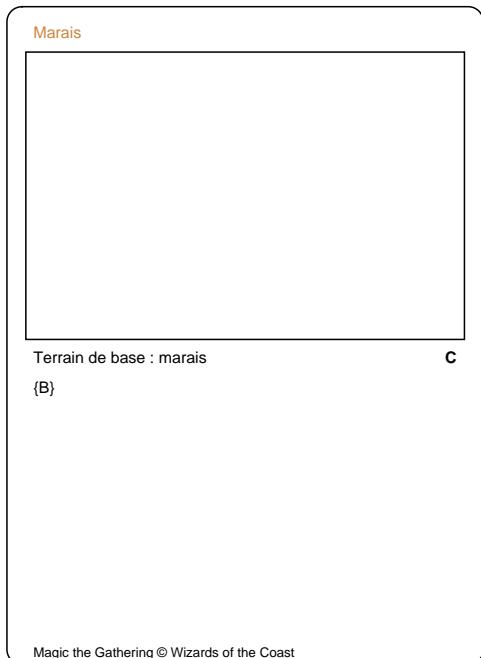
{G}

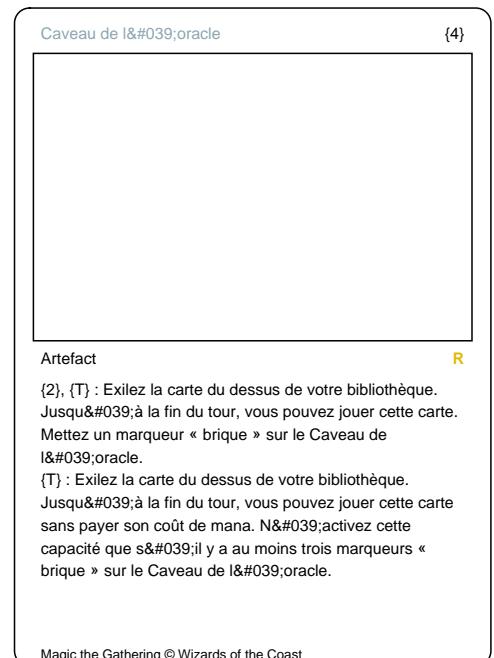
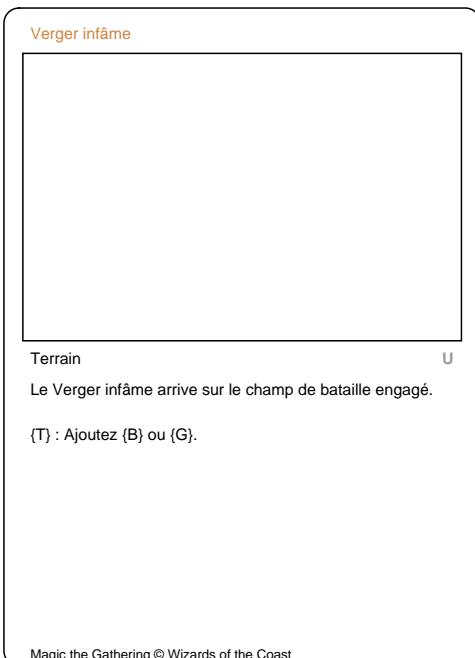
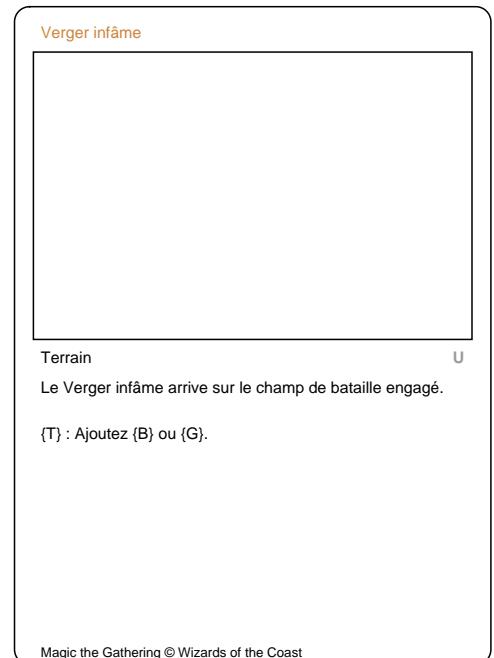
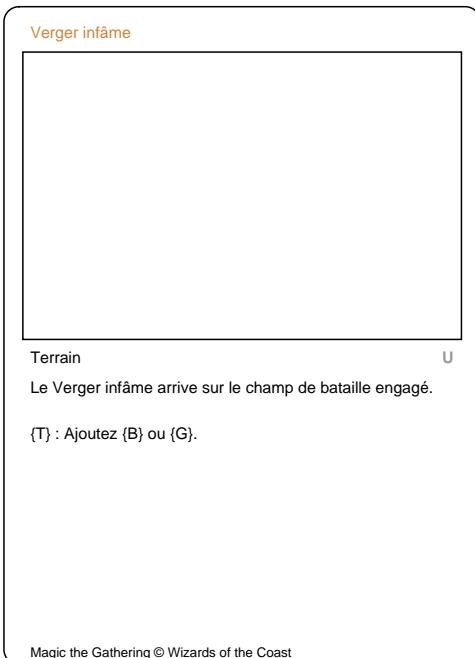
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

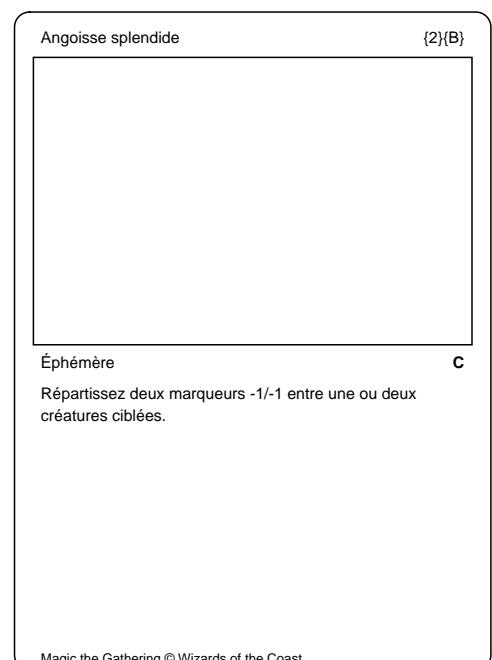
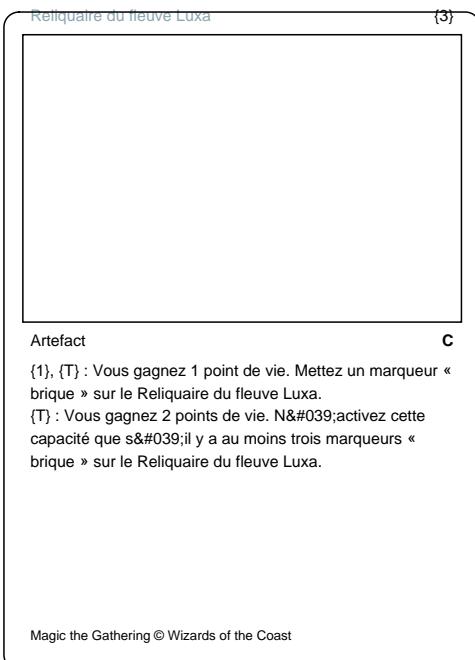
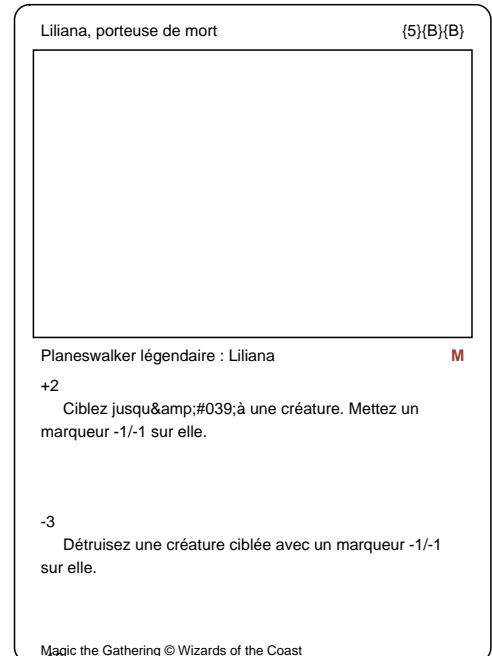
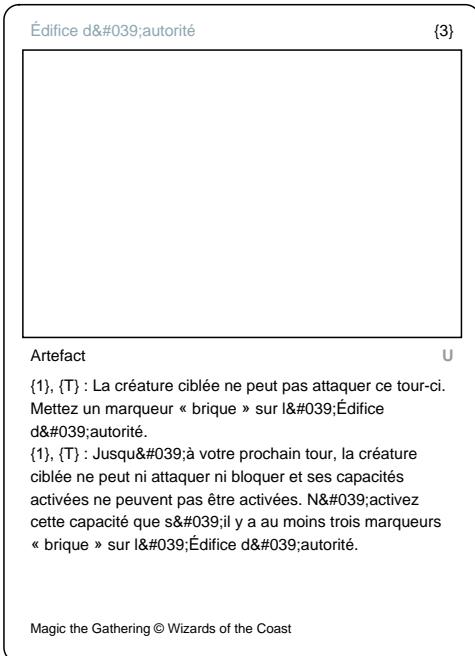
Magic the Gathering © Wizards of the Coast











Angoisse splendide

{2}{B}



Éphémère

C

Répartissez deux marqueurs -1/-1 entre une ou deux créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche d'ambition

{2}{B}



Enchantement : aura et cartouche

C

Enchanter ; une créature que vous contrôlez  
Quand le Cartouche d'ambition arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche d'ambition

{2}{B}



Enchantement : aura et cartouche

C

Enchanter ; une créature que vous contrôlez  
Quand le Cartouche d'ambition arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.  
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve d'ambition

{1}{B}



Enchantement

U

Quand l'Épreuve d'ambition arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé sacrifice une créature.

Quand un cartouche arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, renvoyez l'Épreuve d'ambition dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Épreuve d'ambition**

{1}{B}

## Enchantement

Quand l'Épreuve d'ambition arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé sacrifice une créature.

Quand un cartouche arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, renvoyez l'Épreuve d'ambition dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Cartouche de force**

{2}{G}

## Enchantement : aura et cartouche

Enchanter : une créature que vous contrôlez  
Quand le Cartouche de force arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire que la créature enchantée se batte contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Cartouche de force**

{2}{G}

## Enchantement : aura et cartouche

Enchanter : une créature que vous contrôlez  
Quand le Cartouche de force arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire que la créature enchantée se batte contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Don de paradis**

{2}{G}

## Enchantement : aura

Enchanter : terrain  
Quand le Don de paradis arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.  
Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

