

Batailleur du Monde souterrain

{2}{B}

Créature : cauchemar et cheval

C

Le Batailleur du Monde souterrain ne peut pas bloquer.

Échappée ? {4}{B}, exilez trois autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d''échappée.)

Le Batailleur du Monde souterrain s''échappe avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batailleur du Monde souterrain

{2}{B}

Créature : cauchemar et cheval

C

Le Batailleur du Monde souterrain ne peut pas bloquer.

Échappée ? {4}{B}, exilez trois autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d''échappée.)

Le Batailleur du Monde souterrain s''échappe avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batailleur du Monde souterrain

{2}{B}

Créature : cauchemar et cheval

C

Le Batailleur du Monde souterrain ne peut pas bloquer.

Échappée ? {4}{B}, exilez trois autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d''échappée.)

Le Batailleur du Monde souterrain s''échappe avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engéance de Pharika

{3}{B}

Créature : gorgonoïde

U

Échappée ? {5}{B}, exilez trois autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d''échappée.)

L''Engéance de Pharika s''échappe avec deux marqueurs +1/+1 sur elle. Quand elle arrive sur le champ de bataille de cette manière, chaque adversaire sacrifie une créature non-Gorgonoïde.

3/4


Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Engeance de Pharika (3)(B)

Créature : gorgonoïde U

Échappée ? (5)(B), exilez trois autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.) L'Engeance de Pharika s'échappe avec deux marqueurs +1/+1 sur elle. Quand elle arrive sur le champ de bataille de cette manière, chaque adversaire sacrifie une créature non-Gorgonoïde.

3/4

<p>Harpie de tourmental</p>	<p>{3}{B}</p>
	
<p>Créature-enchantement : harpie</p>	<p>C</p>
<p>Vol</p>	
<p>Au début du combat pendant votre tour, chaque joueur meule trois cartes. (Il met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)</p>	
<p>3/2</p>	
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>	

Harpie de tourmental	{3}{B}
	
Créature-enchantement : harpie	C
Vol	
<p>Au début du combat pendant votre tour, chaque joueur meule trois cartes. (Il met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)</p>	
<div>3/2</div>	

<p>Harpie de tourmental</p>	<p>{3}{B}</p>
<p>Créature-enchantement : harpie</p>	
<p>C</p>	
<p>Vol</p>	
<p>Au début du combat pendant votre tour, chaque joueur meule trois cartes. (Il met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)</p>	
<div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 5px 10px;"> 3/2 </div>	

Harpie de tourmental
{3}{B}

Créature-enchantement : harpie
C

Vol

Au début du combat pendant votre tour, chaque joueur meule trois cartes. (Il met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tymaret, élu parmi les morts
{B}{B}

Créature-enchantement légendaire : demi-dieu
U

L'endurance de Tymaret est égale à votre dévotion au noir.

{1}{B} : Exilez jusqu'à deux cartes ciblées depuis des cimetières. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte de créature exilée de cette manière.

2/*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lamie brise-tombe
{4}{B}

Créature-enchantement : serpent et lamie
R

Lien de vie

Quand la Lamie brise-tombe arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez-la dans votre cimetière, puis mélangez. Les sorts que vous lancez depuis votre cimetière coûtent {1} de moins à lancer.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instructrice d'élite
{2}{U}

Créature : humain et sorcier
C

Quand l'Instructrice d'élite arrive sur le champ de bataille, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instructrice d'élite

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

C

Quand l'Instructrice d'élite arrive sur le champ de bataille, piochez une carte, puis défaussez-vous une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique des vagues imposantes

{1}{U}

Créature : ondin et sorcier

C

À chaque fois que le Mystique des vagues imposantes inflige des blessures, le joueur ciblé meule autant de cartes. (Pour meuler une carte, un joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique des vagues imposantes

{1}{U}

Créature : ondin et sorcier

C

À chaque fois que le Mystique des vagues imposantes inflige des blessures, le joueur ciblé meule autant de cartes. (Pour meuler une carte, un joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique des vagues imposantes

{1}{U}

Créature : ondin et sorcier

C

À chaque fois que le Mystique des vagues imposantes inflige des blessures, le joueur ciblé meule autant de cartes. (Pour meuler une carte, un joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nageur des cauchemars

{2}{U}

Créature : cauchemar et ondin

U

Le Nageur des cauchemars gagne +3/+0 tant qu'il y a au moins dix cartes dans un cimetière unique.

Le Nageur des cauchemars ne peut pas être bloqué tant que vous contrôlez un planeswalker Ashiok.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nageur des cauchemars

{2}{U}

Créature : cauchemar et ondin

U

Le Nageur des cauchemars gagne +3/+0 tant qu'il y a au moins dix cartes dans un cimetière unique.

Le Nageur des cauchemars ne peut pas être bloqué tant que vous contrôlez un planeswalker Ashiok.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nageur des cauchemars

{2}{U}

Créature : cauchemar et ondin

U

Le Nageur des cauchemars gagne +3/+0 tant qu'il y a au moins dix cartes dans un cimetière unique.

Le Nageur des cauchemars ne peut pas être bloqué tant que vous contrôlez un planeswalker Ashiok.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévoreur de mémoire

{U}{B}

Créature : cheval de cauchemar

U

À chaque fois qu'au moins une carte est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, le Dévoreur de mémoire gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

{1}{U}{B} : Meulez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévoreur de mémoire

{U}{B}

Créature : cheval de cauchemar

U

À chaque fois qu'au moins une carte est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, le Dévoreur de mémoire gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

{1}{U}{B} : Meulez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précurseur d'Ashiok

{3}{U}{B}

Créature : humain et sorcier

R

Flash

Quand le Précurseur d'Ashiok arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Ashiok, sculpteur de terreurs, la révéler, et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précurseur d'Ashiok

{3}{U}{B}

Créature : humain et sorcier

R

Flash

Quand le Précurseur d'Ashiok arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Ashiok, sculpteur de terreurs, la révéler, et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rites funéraires

{2}{B}

Rituel

C

Vous piochez deux cartes, perdez 2 points de vie, et meulez deux cartes. (Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rites funéraires

{2}{B}

Rituel

C

Vous piochez deux cartes, perdez 2 points de vie, et meulez deux cartes. (Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommeil des morts

{U}

Rituel

C

Engagez une créature ciblée. Elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.
Échappée ? {2}{U}, exilez trois autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d''échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommeil des morts

{U}

Rituel

C

Engagez une créature ciblée. Elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.
Échappée ? {2}{U}, exilez trois autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d''échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommeil des morts

{U}

Rituel

C

Engagez une créature ciblée. Elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.
Échappée ? {2}{U}, exilez trois autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d''échappée.)

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

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

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



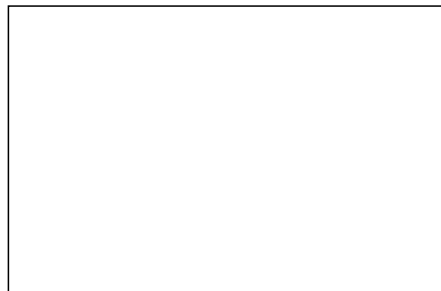
Terrain de base : marais

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

Rivages inconnus



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages inconnus



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultime mort

{4}{B}



Éphémère

C

Exilez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashiok, sculpteur de terreurs

{4}{U}{B}



Planeswalker légendaire : Ashiok

M

{+2} : Piochez une carte. Chaque joueur meule deux cartes.

{-5} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière.

{-11} : Acquérez le contrôle de toutes les créatures que l'adversaire ciblé contrôle.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultime mort

{4}{B}



Éphémère

C

Exilez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de liberté

{1}{U}

Éphémère

U

Piochez une carte.

Échappée ? {2}{U}, exilez trois autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d''échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise de la fondrière

{1}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -3/-3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de liberté

{1}{U}

Éphémère

U

Piochez une carte.

Échappée ? {2}{U}, exilez trois autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d''échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise de la fondrière

{1}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -3/-3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

