

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

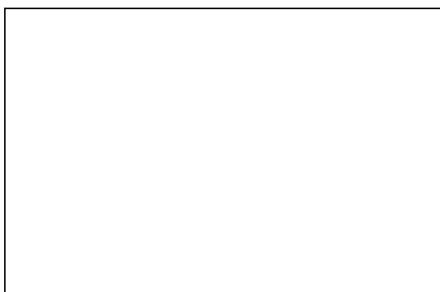
Le Batailleur du Monde souterrain ne peut pas bloquer.
Échappée ? {4}{B}, exilez trois autres cartes de votre
cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre
cimetière pour son coût d'échappée.)
Le Batailleur du Monde souterrain s'échappe avec
deux marqueurs +1/+1 sur lui.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batailleur du Monde souterrain

{2}{B}



Créature : cauchemar et cheval

C

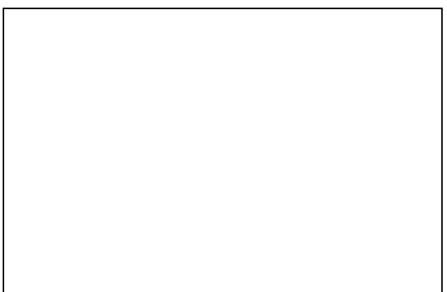
Le Batailleur du Monde souterrain ne peut pas bloquer.
Échappée ? {4}{B}, exilez trois autres cartes de votre
cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre
cimetière pour son coût d'échappée.)
Le Batailleur du Monde souterrain s'échappe avec
deux marqueurs +1/+1 sur lui.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engeance de Pharika

{3}{B}



Créature : gorgonoïde

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

U

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Harpie de tourmental

{3}{B}



Créature-enchantement : harpie

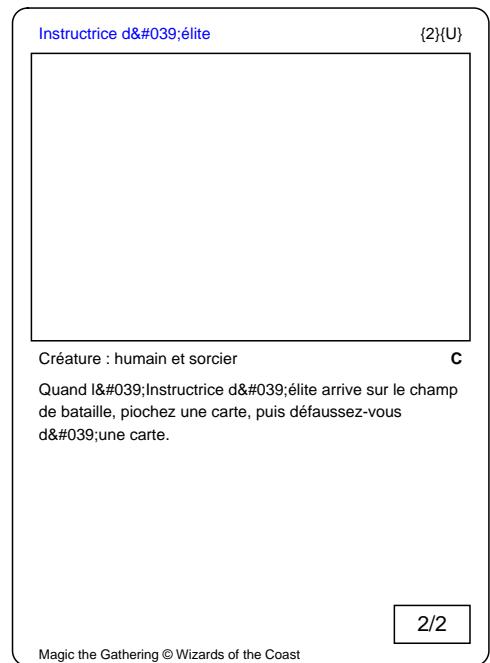
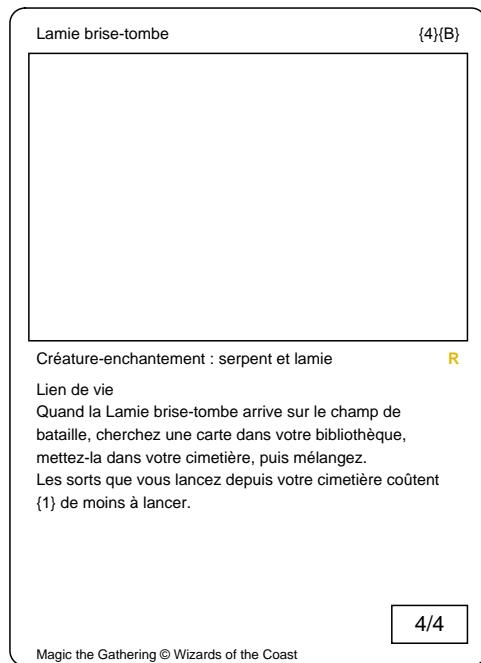
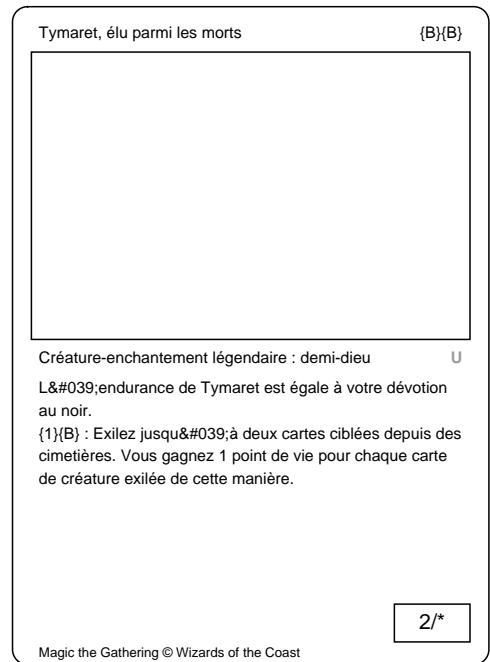
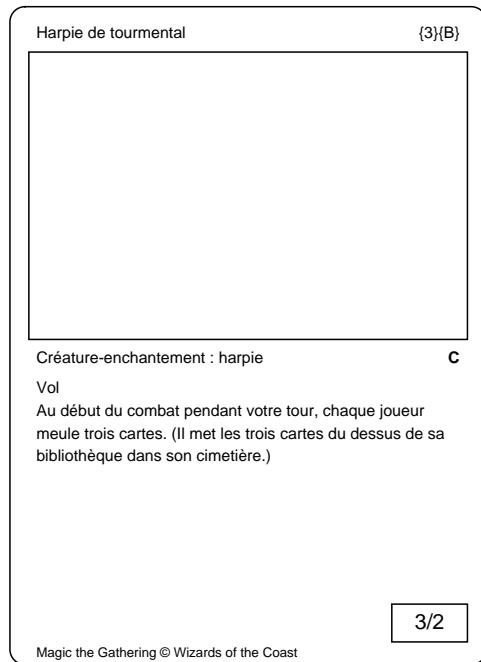
C

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

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

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.)

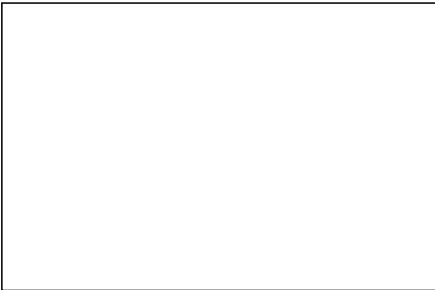
2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

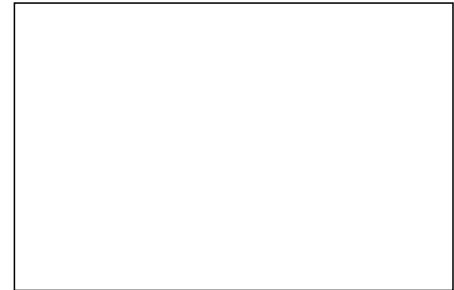
Le Nageur des cauchemars ne peut pas être bloqué tant que vous contrôlez un planeswalker Ashiok.

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

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

Précureur d'Ashiok

{3}{U}{B}



Créature : humain et sorcier

R

Flash

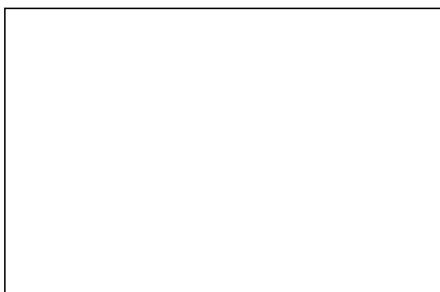
Quand le Précureur d'Ashiok arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Ashiok, sculpteur de terreurs, la révéler, et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précureur d'Ashiok

{3}{U}{B}



Créature : humain et sorcier

R

Flash

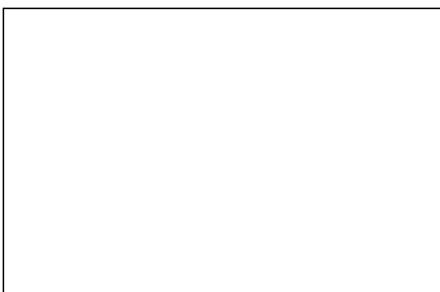
Quand le Précureur d'Ashiok arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Ashiok, sculpteur de terreurs, la révéler, et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rites funéraires

{2}{B}



Rituel

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

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}



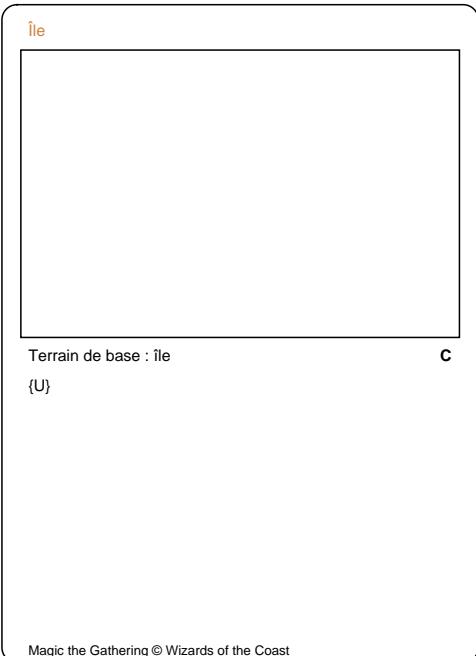
Rituel

C

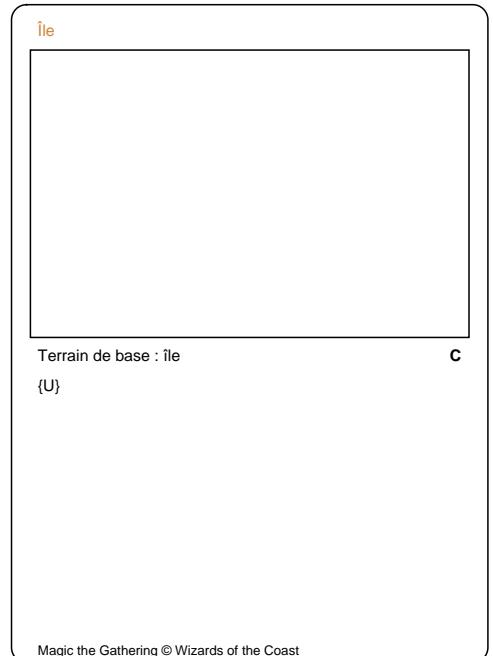
Engagez une créature ciblée. Elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.
Échappée ? {2}{U}, exilez trois autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

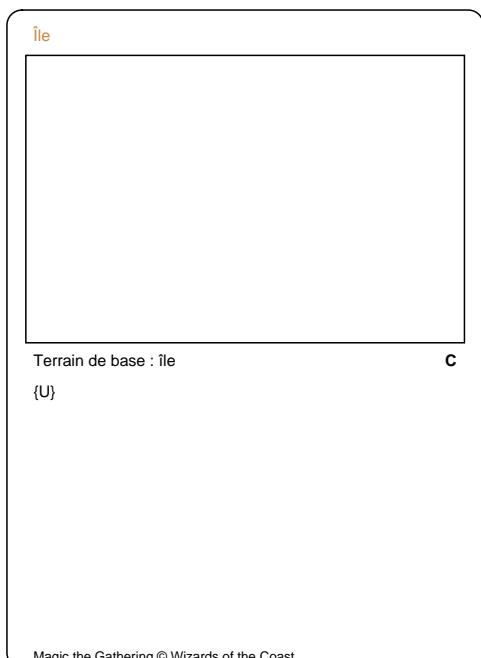
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



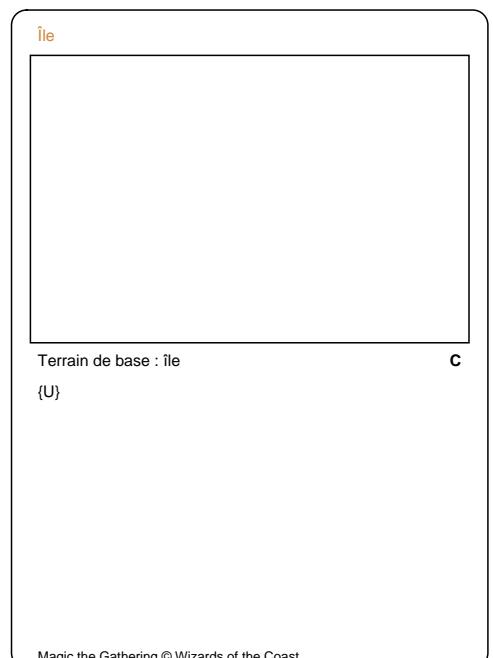
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

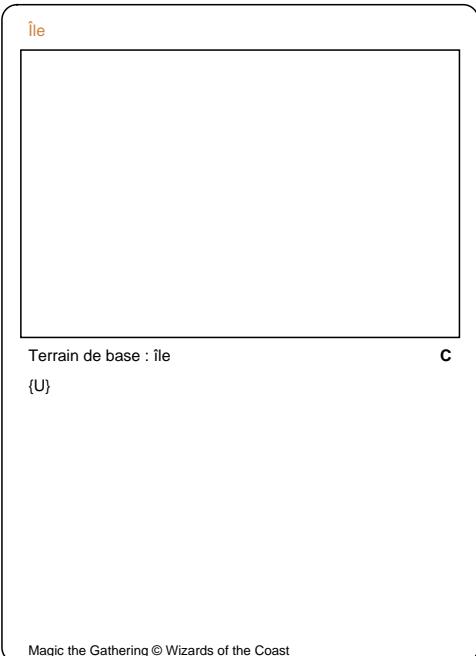


Magic the Gathering © Wizards of the Coast

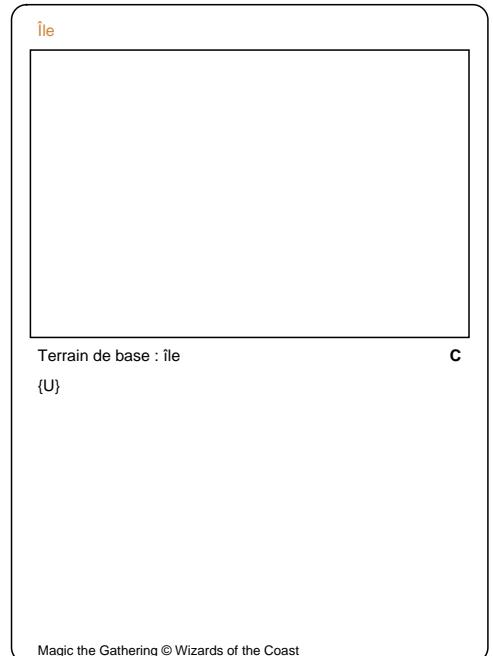


Magic the Gathering © Wizards of the Coast

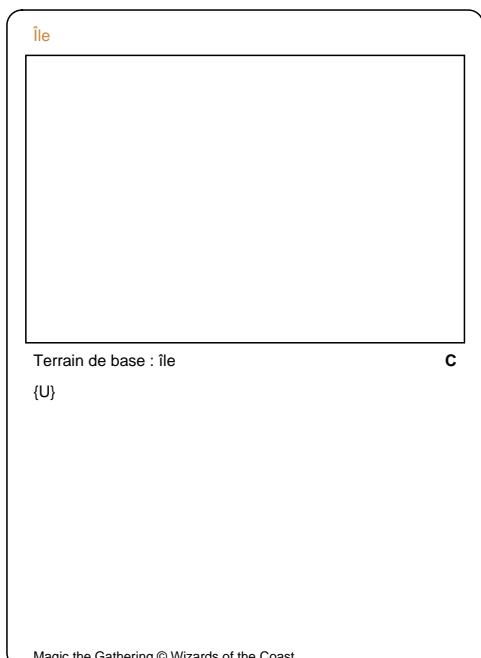
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



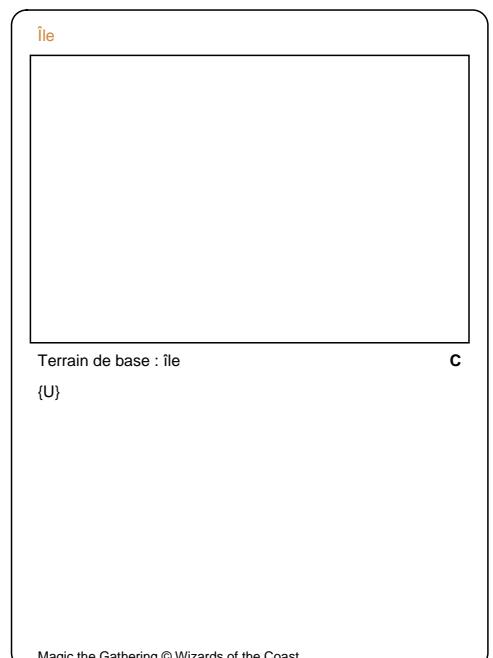
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast



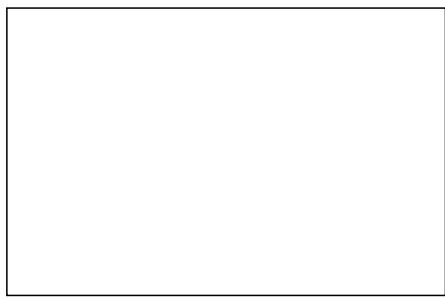
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



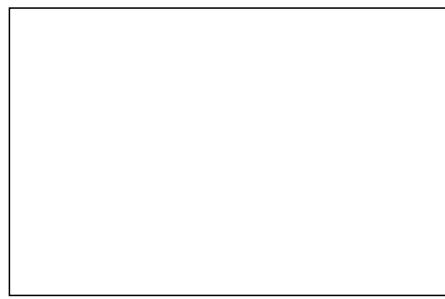
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



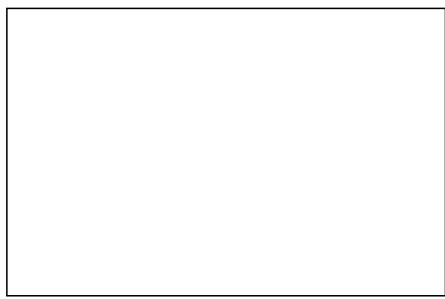
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



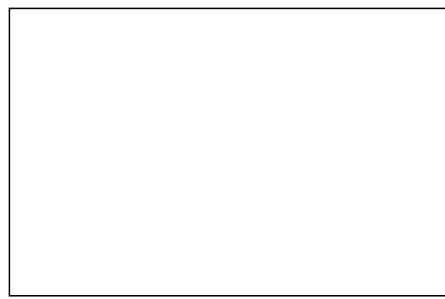
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



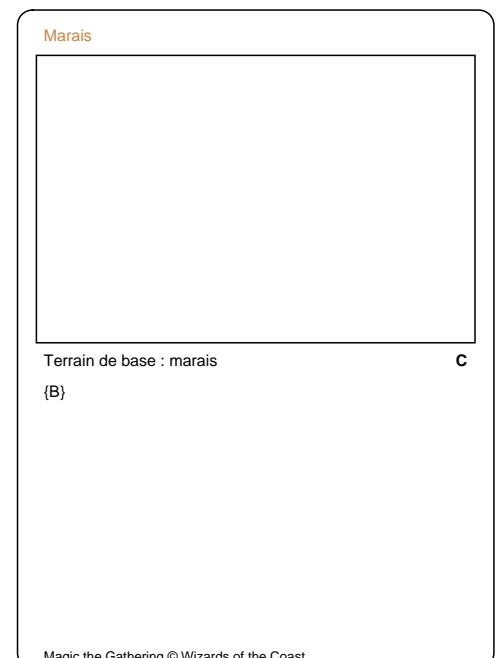
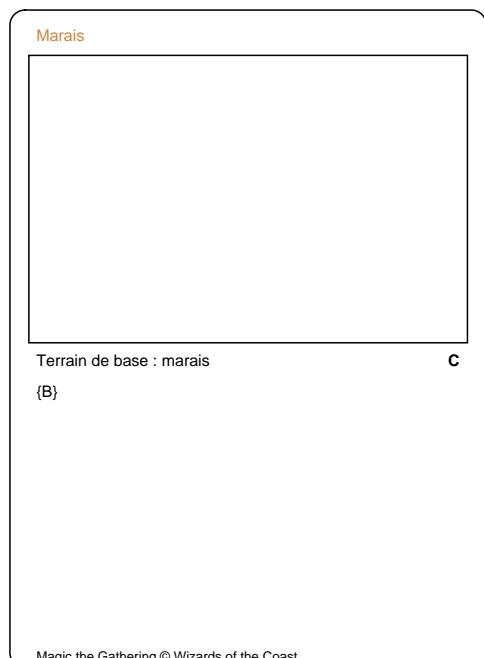
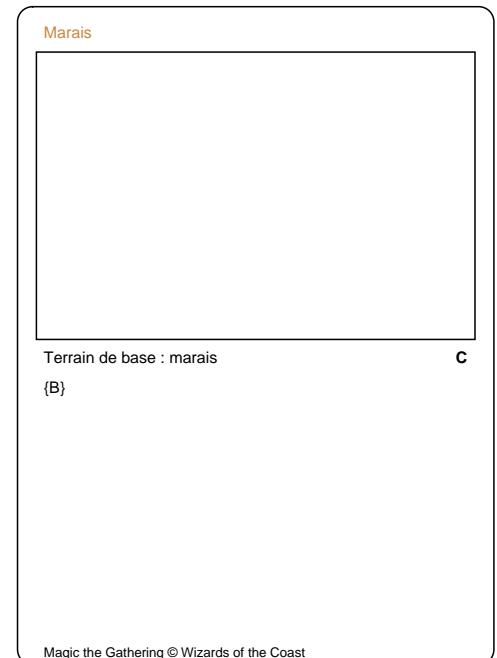
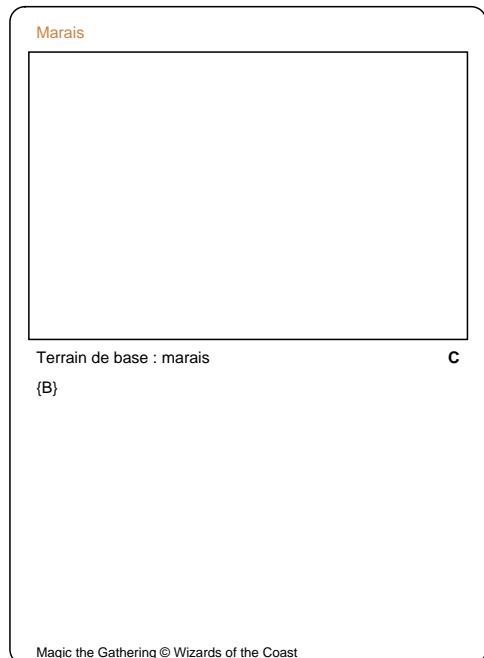
Terrain de base : marais

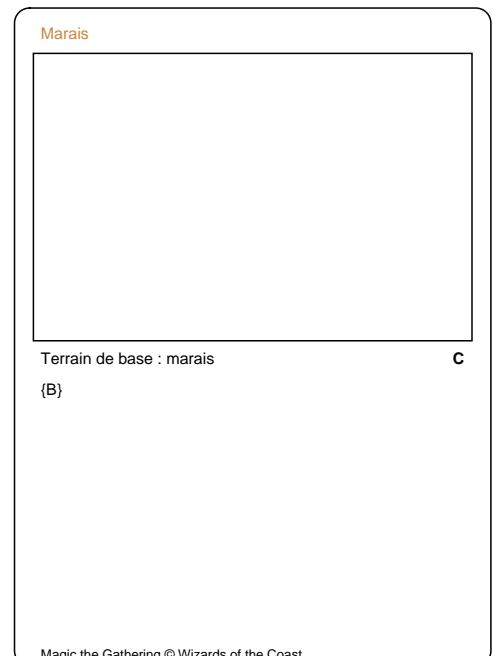
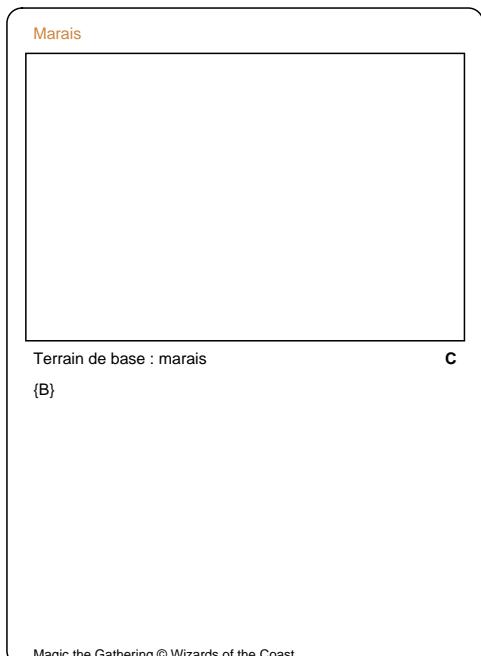
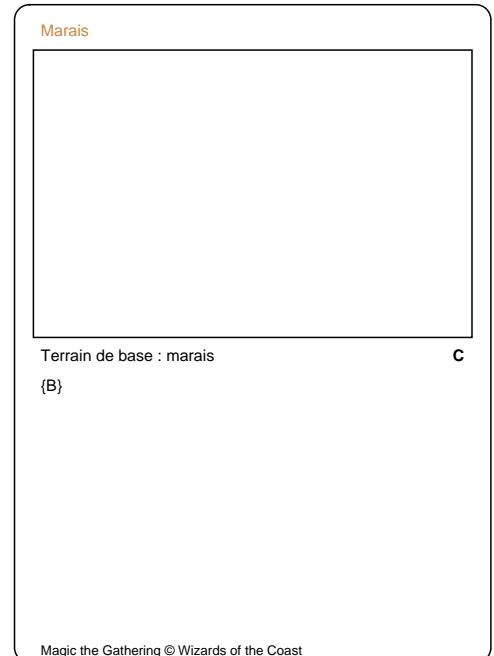
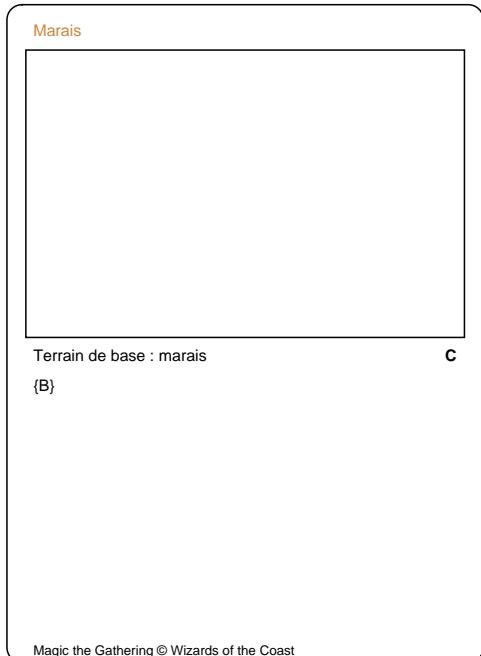
C

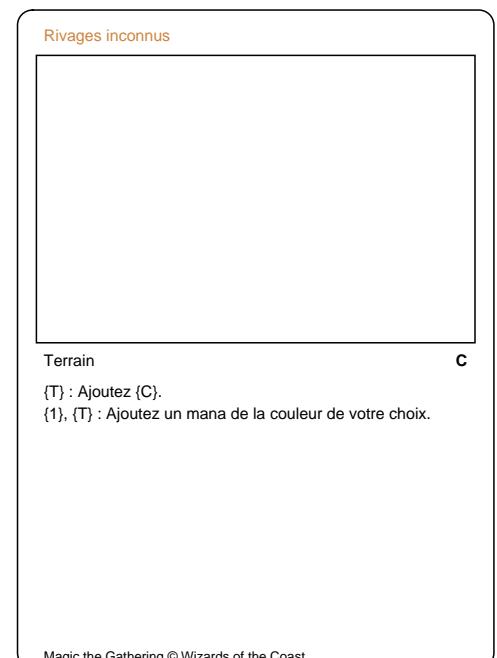
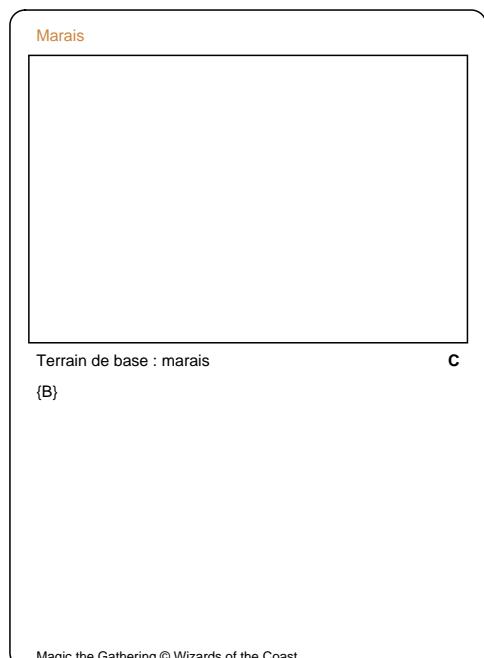
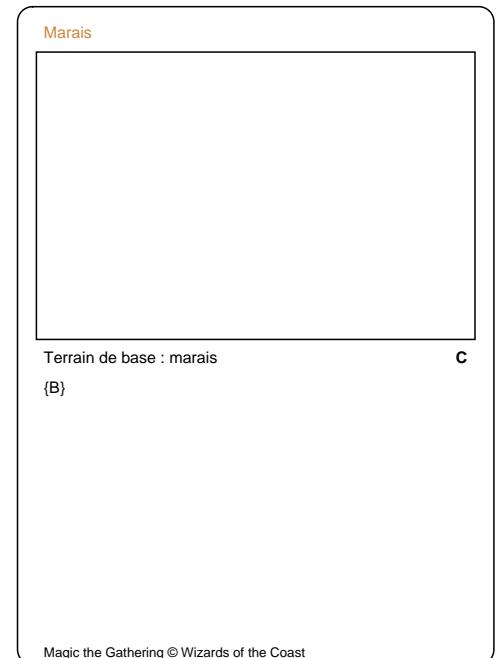
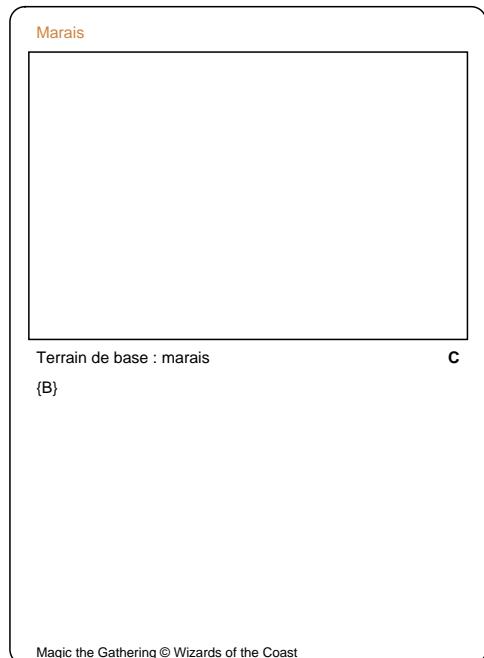
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

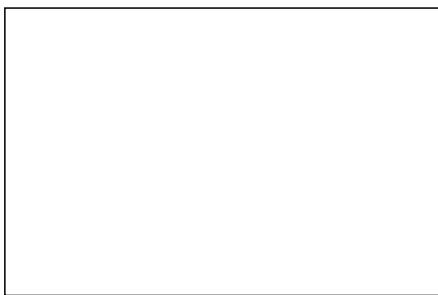
Exilez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de liberté

{1}{U}



Éphémère

U

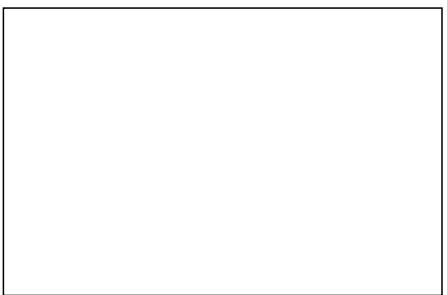
Piochez une carte.

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

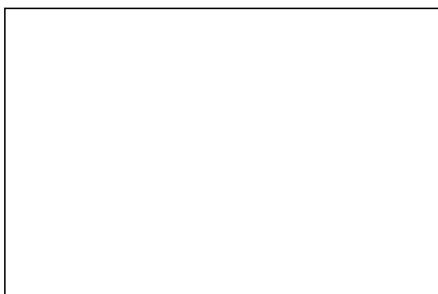
Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -3/-3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de liberté

{1}{U}



Éphémère

U

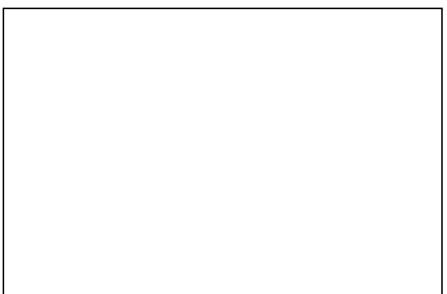
Piochez une carte.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

