

Archonte de la Coterie {2}{B}



Créature : humain et clerc U

{B}, sacrifiez un clerc : Un joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte de la Coterie {2}{B}



Créature : humain et clerc U

{B}, sacrifiez un clerc : Un joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte de la Coterie {2}{B}



Créature : humain et clerc U

{B}, sacrifiez un clerc : Un joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte de la Coterie {2}{B}



Créature : humain et clerc U

{B}, sacrifiez un clerc : Un joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffeur de charogne {B}



Créature : zombie **C**

Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer.
Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur le Bouffeur de charogne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffeur de charogne {B}



Créature : zombie **C**

Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer.
Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur le Bouffeur de charogne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffeur de charogne {B}



Créature : zombie **C**

Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer.
Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur le Bouffeur de charogne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffeur de charogne {B}



Créature : zombie **C**

Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer.
Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur le Bouffeur de charogne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centaure maudit {B}

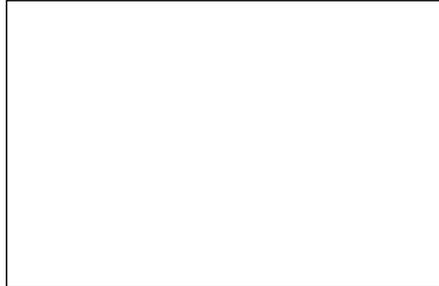


Créature : zombie et centaure **C**
Quand le Centaure maudit arrive sur le champ de bataille, sacrifiez une créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin pourrissant {B}



Créature : zombie et goblin **C**
Quand le Gobelin pourrissant meurt, la créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centaure maudit {B}

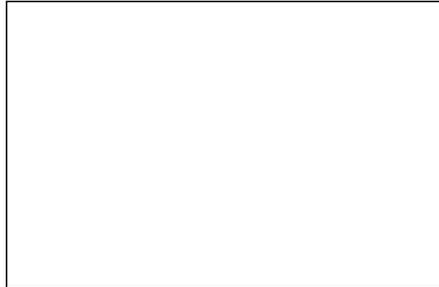


Créature : zombie et centaure **C**
Quand le Centaure maudit arrive sur le champ de bataille, sacrifiez une créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin pourrissant {B}



Créature : zombie et goblin **C**
Quand le Gobelin pourrissant meurt, la créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort vengeur {3}{B}



Créature : zombie C

À chaque fois que le Mort vengeur ou un autre zombie meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort vengeur {3}{B}



Créature : zombie C

À chaque fois que le Mort vengeur ou un autre zombie meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort vengeur {3}{B}



Créature : zombie C

À chaque fois que le Mort vengeur ou un autre zombie meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort vengeur {3}{B}



Créature : zombie C

À chaque fois que le Mort vengeur ou un autre zombie meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimateur pouminfect {2}{B}



Créature : zombie et clerc R

À chaque fois que le Réanimateur pouminfect ou un autre clerc meurt, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimateur pouminfect {2}{B}



Créature : zombie et clerc R

À chaque fois que le Réanimateur pouminfect ou un autre clerc meurt, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimateur pouminfect {2}{B}



Créature : zombie et clerc R

À chaque fois que le Réanimateur pouminfect ou un autre clerc meurt, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimateur pouminfect {2}{B}



Créature : zombie et clerc R

À chaque fois que le Réanimateur pouminfect ou un autre clerc meurt, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation {1}{B}{B}



Rituel U

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grotte impie



Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{B}, {T} : Mettez une carte de zombie ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation {1}{B}{B}



Rituel U

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grotte impie



Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{B}, {T} : Mettez une carte de zombie ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



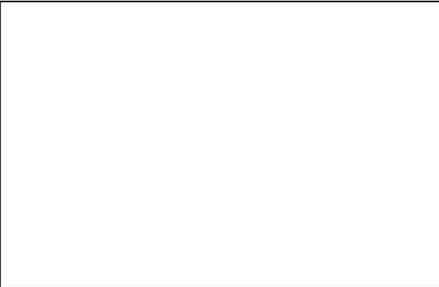
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



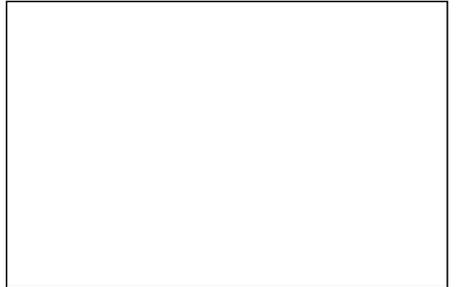
Terrain de base : île

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
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étouffer

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étouffer

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étouffer

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiffrage des runes

{X}{U}

Éphémère

R

Piochez X cartes. Pour chaque carte piochée de cette façon, défaussez-vous d'une carte de votre main à moins que vous ne sacrifiez un permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiffrage des runes

{X}{U}

Éphémère

R

Piochez X cartes. Pour chaque carte piochée de cette façon, défaussez-vous d'une carte de votre main à moins que vous ne sacrifiez un permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiffrage des runes

{X}{U}

Éphémère

R

Piochez X cartes. Pour chaque carte piochée de cette façon, défaussez-vous d'une carte de votre main à moins que vous ne sacrifiez un permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiffrage des runes

{X}{U}



Éphémère

R

Piochez X cartes. Pour chaque carte piochée de cette façon, défaussez-vous d'une carte de votre main à moins que vous ne sacrifiez un permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évolution artificielle

{U}



Éphémère

R

Changez le texte de la cible, sort ou permanent, en remplaçant le type de créature cité par un autre. Le nouveau type de créature ne peut pas être Mur. (Cet effet dure indéfiniment.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évolution artificielle

{U}



Éphémère

R

Changez le texte de la cible, sort ou permanent, en remplaçant le type de créature cité par un autre. Le nouveau type de créature ne peut pas être Mur. (Cet effet dure indéfiniment.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évolution artificielle

{U}



Éphémère

R

Changez le texte de la cible, sort ou permanent, en remplaçant le type de créature cité par un autre. Le nouveau type de créature ne peut pas être Mur. (Cet effet dure indéfiniment.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évolution artificielle

{U}



Éphémère

R

Changez le texte de la cible, sort ou permanent, en remplaçant le type de créature cité par un autre. Le nouveau type de créature ne peut pas être Mur. (Cet effet dure indéfiniment.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière surpeuplé

{1}{B}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous avez au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière surpeuplé

{1}{B}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous avez au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière surpeuplé

{1}{B}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous avez au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière surpeuplé

{1}{B}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous avez au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pensées parallèles

{3}{U}{U}



Enchantement

R

Quand les Pensées parallèles arrivent sur le champ de bataille, cherchez sept cartes dans votre bibliothèque, exilez-les dans une pile face cachée, et mélangez cette pile. Puis mélangez votre bibliothèque.
Si vous devriez piocher une carte, vous pouvez, à la place, mettre la carte du dessus de la pile que vous avez exilée dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pensées parallèles

{3}{U}{U}



Enchantement

R

Quand les Pensées parallèles arrivent sur le champ de bataille, cherchez sept cartes dans votre bibliothèque, exilez-les dans une pile face cachée, et mélangez cette pile. Puis mélangez votre bibliothèque.
Si vous devriez piocher une carte, vous pouvez, à la place, mettre la carte du dessus de la pile que vous avez exilée dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pensées parallèles

{3}{U}{U}



Enchantement

R

Quand les Pensées parallèles arrivent sur le champ de bataille, cherchez sept cartes dans votre bibliothèque, exilez-les dans une pile face cachée, et mélangez cette pile. Puis mélangez votre bibliothèque.
Si vous devriez piocher une carte, vous pouvez, à la place, mettre la carte du dessus de la pile que vous avez exilée dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

