

Lisseur {5}



Créature-artefact : djaggernaut **R**

Quand le Lisseur arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les cartes de votre bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abomination des nims {2}{B}



Créature : zombie **U**

À la fin de votre tour, si l'Abomination des nims est dégagée, vous perdez 3 points de vie.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abomination des nims {2}{B}



Créature : zombie **U**

À la fin de votre tour, si l'Abomination des nims est dégagée, vous perdez 3 points de vie.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buveur d'âmes {3}{B}



Créature : esprit **U**

Payez 3 points de vie : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Buveur d'âmes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buveur d'âmes {3}{B}



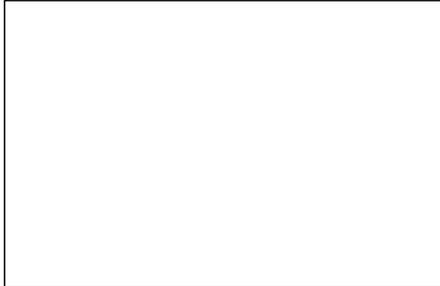
Créature : esprit U

Payez 3 points de vie : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Buveur d'âmes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buveur d'âmes {3}{B}



Créature : esprit U

Payez 3 points de vie : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Buveur d'âmes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buveur d'âmes {3}{B}



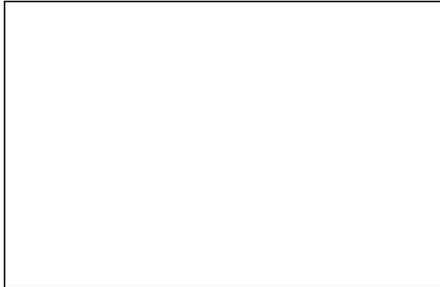
Créature : esprit U

Payez 3 points de vie : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Buveur d'âmes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule de Bois profond {2}{B}



Créature : zombie C

Payez 2 points de vie : Régénérez la Goule de Bois profond.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule de Bois profond {2}{B}



Créature : zombie C

Payez 2 points de vie : Régénérez la Goule de Bois profond.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule de Bois profond {2}{B}



Créature : zombie C

Payez 2 points de vie : Régénérez la Goule de Bois profond.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule de Bois profond {2}{B}



Créature : zombie C

Payez 2 points de vie : Régénérez la Goule de Bois profond.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de sang {2}{B}



Créature : mur U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

Payez 1 point de vie : Le Mur de sang gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de sang {2}{B}



Créature : mur U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
 Payez 1 point de vie : Le Mur de sang gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de sang {2}{B}



Créature : mur U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
 Payez 1 point de vie : Le Mur de sang gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de sang {2}{B}



Créature : mur U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
 Payez 1 point de vie : Le Mur de sang gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Officier sanguin {B}



Créature : humain et clerc C

{B}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Officiant sanguin {B}



Créature : humain et clerc **C**
{B}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Officiant sanguin {B}



Créature : humain et clerc **C**
{B}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Officiant sanguin {B}



Créature : humain et clerc **C**
{B}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes {1}{B}



Rituel **C**
Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes

{1}{B}



Rituel

C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes

{1}{B}



Rituel

C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes

{1}{B}



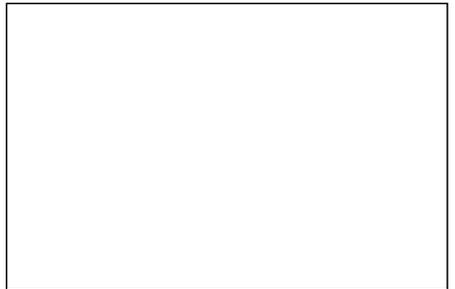
Rituel

C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

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

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

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

Butin du Caveau

{B}



Éphémère

R

Choisissez un nom de carte. Révélez une à une des cartes du dessus de votre bibliothèque, jusqu'à ce que vous révélez une carte avec ce nom, mettez ensuite cette carte dans votre main. Exilez toutes les autres cartes révélées de cette manière, et perdez 1 point de vie pour chacune des cartes exilées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Butin du Caveau

{B}



Éphémère

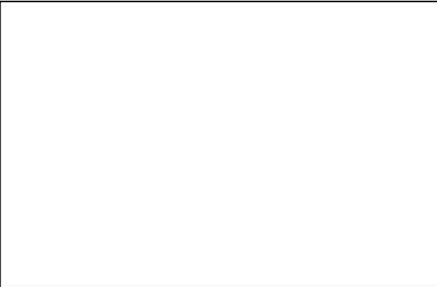
R

Choisissez un nom de carte. Révélez une à une des cartes du dessus de votre bibliothèque, jusqu'à ce que vous révélez une carte avec ce nom, mettez ensuite cette carte dans votre main. Exilez toutes les autres cartes révélées de cette manière, et perdez 1 point de vie pour chacune des cartes exilées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Butin du Caveau

{B}



Éphémère

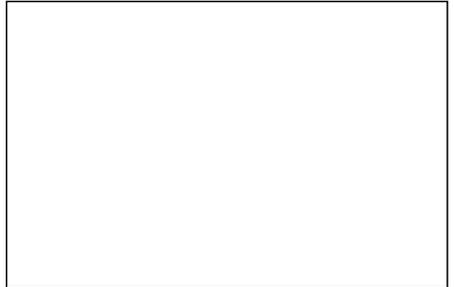
R

Choisissez un nom de carte. Révélez une à une des cartes du dessus de votre bibliothèque, jusqu'à ce que vous révélez une carte avec ce nom, mettez ensuite cette carte dans votre main. Exilez toutes les autres cartes révélées de cette manière, et perdez 1 point de vie pour chacune des cartes exilées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Butin du Caveau

{B}



Éphémère

R

Choisissez un nom de carte. Révélez une à une des cartes du dessus de votre bibliothèque, jusqu'à ce que vous révélez une carte avec ce nom, mettez ensuite cette carte dans votre main. Exilez toutes les autres cartes révélées de cette manière, et perdez 1 point de vie pour chacune des cartes exilées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Symbole innommable

{1}{B}{B}



Enchantement

U

Payez 3 points de vie : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Symbole innommable

{1}{B}{B}



Enchantement

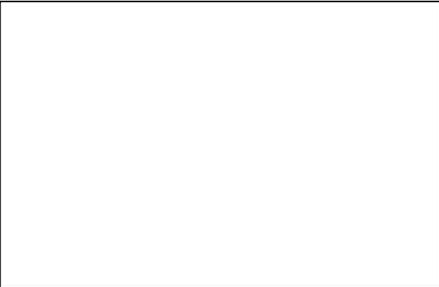
U

Payez 3 points de vie : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Symbole innommable

{1}{B}{B}



Enchantement

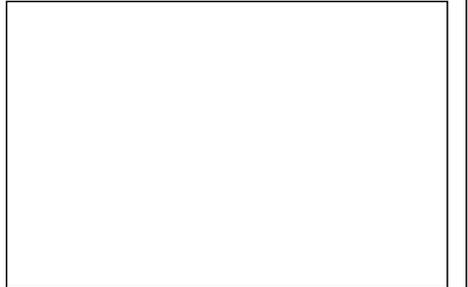
U

Payez 3 points de vie : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Symbole innommable

{1}{B}{B}



Enchantement

U

Payez 3 points de vie : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transfert de l'âme

{2}{B}



Enchantement : aura

C

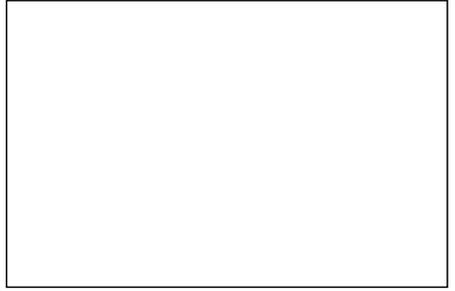
Enchanter : créature

Payez 2 points de vie : Régénérez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transfert de l'âme

{2}{B}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Payez 2 points de vie : Régénérez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transfert de l'âme

{2}{B}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Payez 2 points de vie : Régénérez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transfert de l'âme

{2}{B}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Payez 2 points de vie : Régénérez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

