

Alchimiste de Sedraxis

{2}{B}

Créature : zombie et sorcier

C

Quand l'Alchimiste de Sedraxis arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un permanent bleu, renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon extracteur

{4}{B}{B}

Créature : démon

R

Vol

À chaque fois qu'une autre créature quitte le champ de bataille, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé mette les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Exhumation {2}{B} ({2}{B}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimiste de Sedraxis

{2}{B}

Créature : zombie et sorcier

C

Quand l'Alchimiste de Sedraxis arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un permanent bleu, renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouetteur d'esclaves de Grixis

{5}{B}

Créature : zombie et géant

C

Quand le Fouetteur d'esclaves de Grixis quitte le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Exhumation {3}{B} ({3}{B}) : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez jouer un rituel.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouetteur d'esclaves de Grixis

{5}{B}

Créature : zombie et géant

C

Quand le Fouetteur d'esclaves de Grixis quitte le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Exhumation {3}{B} ({3}{B} : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez jouer un rituel.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie de la Bourbière

{1}{B}

Créature : zombie

C

Exhumation {B} ({B} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kathari pestiféré

{2}{B}

Créature : oiseau et guerrier

C

Vol

Contact mortel

{2}{R} : Le Kathari pestiféré acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'eau saumâtre

{2}{U}

Créature : élémental

C

Quand l'Élémental d'eau saumâtre attaque ou bloque, sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

Exhumation {2}{U} ({2}{U} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kathari grinçant

{2}{U}

Créature : oiseau et soldat

C

Vol

Exhumation {2}{U} ({2}{U}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devrait quitter le champ de bataille. N'exhumez qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureteur de Kederekt

{U}{B}{R}

Créature : horreur

C

Menace

Contact mortel

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kathari grinçant

{2}{U}

Créature : oiseau et soldat

C

Vol

Exhumation {2}{U} ({2}{U}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devrait quitter le champ de bataille. N'exhumez qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre du champ de feu

{1}{U}{B}{R}

Créature : ogre et mutant

U

Initiative

Exhumation {U}{B}{R} ({U}{B}{R}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Périgrin zombie

{U}{B}

Créature : zombie et éclairéur

C

Protection contre le vert

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyran de sang

{4}{U}{B}{R}

Créature : vampire

R

Vol, piétinement
Au début de votre entretien, chaque joueur perd 1 point de vie. Mettez un marqueur +1/+1 sur le Tyran de sang pour chaque 1 point de vie perdu de cette manière.
À chaque fois qu'un joueur perd la partie, mettez cinq marqueurs +1/+1 sur le Tyran de sang.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Périgrin zombie

{U}{B}

Créature : zombie et éclairéur

C

Protection contre le vert

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de la vithe

{6}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé perd 4 points de vie et vous gagnez 4 points de vie.
Recyclage de terrain de base {1}{B} ({1}{B}),
défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de la vithe

{6}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé perd 4 points de vie et vous gagnez 4 points de vie.

Recyclage de terrain de base {1}{B} ({1}{B}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

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

île

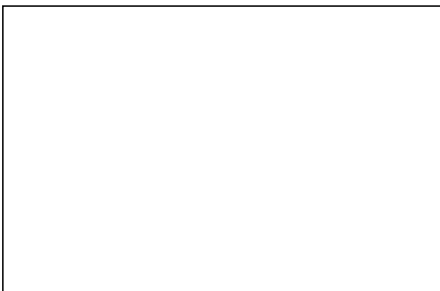
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



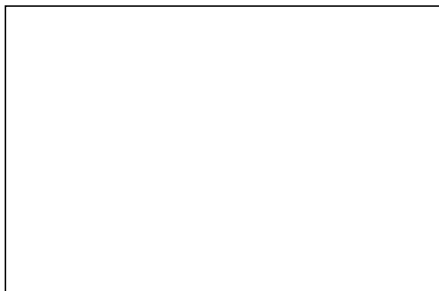
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



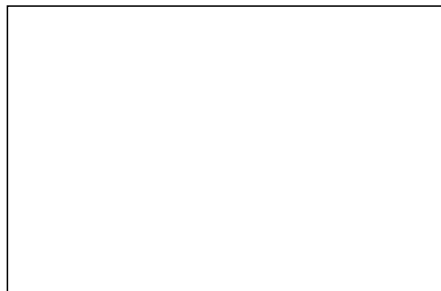
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scie d'os

{0}



Artefact : équipement

C

La créature équipée gagne +1/+0.

Équipement {1} ({1} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur
{1}{B}

Éphémère
C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc
{R}

Éphémère
C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc
{R}

Éphémère
C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion d'angoisse
{U}{B}

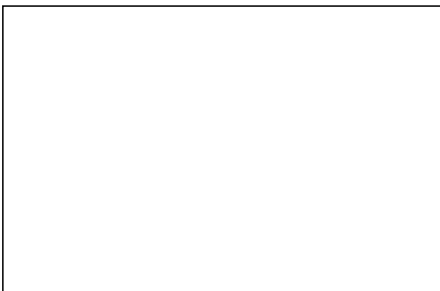
Éphémère
C

Une créature ciblée gagne -3/-0 jusqu'à la fin du tour.
Une créature ciblée gagne -0/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitrise ancestrale

{3}{U}{B}{R}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3 et a le vol.

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un joueur, ce joueur se défaisse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast