

Connaisseur en cadavres

{4}{B}



Créature : zombie et sorcier

U

Quand le Connaisseur en cadavres arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature, mettre cette carte dans votre cimetière, puis mélangez.

Exhumation {3}{B} ({3}{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.)

3/3

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

Connaisseur en cadavres

{4}{B}



Créature : zombie et sorcier

U

Quand le Connaisseur en cadavres arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature, mettre cette carte dans votre cimetière, puis mélangez.

Exhumation {3}{B} ({3}{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.)

3/3

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

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.

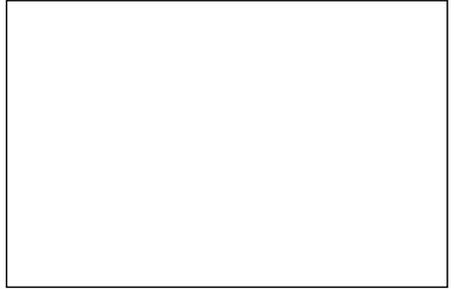
Exhumation {2}{B} {2}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de diplotaxis

{2}{B}



Créature : diablotin

C

Vol

À chaque fois que le Diablotin de diplotaxis inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature.

Dragage 5 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez meuler cinq cartes à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main.)

1/2

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

Diablotin de diplotaxis

{2}{B}



Créature : diablotin

C

Vol

À chaque fois que le Diablotin de diplotaxis inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature.

Dragage 5 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez meuler cinq cartes à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécroplasma {1}{B}{B}

Créature : limon R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur le Nécroplasma.

Au début de votre étape de fin, détruisez chaque créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs +1/+1 sur le Nécroplasma.

Dragage 2

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats pourrissants {1}{B}

Créature : zombie et rat C

Quand les Rats pourrissants arrivent sur le champ de bataille, chaque joueur se défausse d'une carte.

Exhumation {1}{B} {{1}{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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécroplasma {1}{B}{B}

Créature : limon R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur le Nécroplasma.

Au début de votre étape de fin, détruisez chaque créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs +1/+1 sur le Nécroplasma.

Dragage 2

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats pourrissants {1}{B}

Créature : zombie et rat C

Quand les Rats pourrissants arrivent sur le champ de bataille, chaque joueur se défausse d'une carte.

Exhumation {1}{B} {{1}{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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traîneur de viscères

{3}{B}

Créature : zombie et ogre et guerrier

C

Recyclage {2} {{2}}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.) Exhumation {1}{B} {{1}{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 lancer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traîneur de viscères

{3}{B}

Créature : zombie et ogre et guerrier

C

Recyclage {2} {{2}}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.) Exhumation {1}{B} {{1}{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 lancer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traîneur de viscères

{3}{B}

Créature : zombie et ogre et guerrier

C

Recyclage {2} {{2}}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.) Exhumation {1}{B} {{1}{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 lancer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traîneur de viscères

{3}{B}

Créature : zombie et ogre et guerrier

C

Recyclage {2} {{2}}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.) Exhumation {1}{B} {{1}{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 lancer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

As de révasion {1}{U}



Créature : humain et sortisan C

{2}{U}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez un terrain : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détrousseur ondin {1}{U}



Créature : ondin et gremlin U

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

As de révasion {1}{U}



Créature : humain et sortisan C

{2}{U}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez un terrain : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détrousseur ondin {1}{U}



Créature : ondin et gremlin U

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

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

Élémental d'eau saumâtre

{2}{U}



Créature : élémental

C

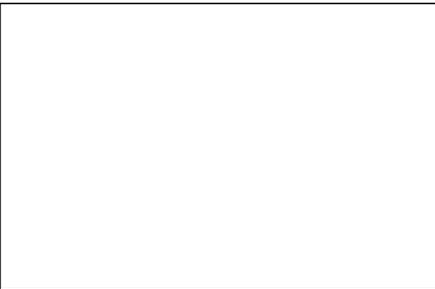
Quand l'Élémental d'eau saumâtre attaque ou bloque, sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.  
Exhumation {2}{U} ({2}{U}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter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

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'eau saumâtre

{2}{U}



Créature : élémental

C

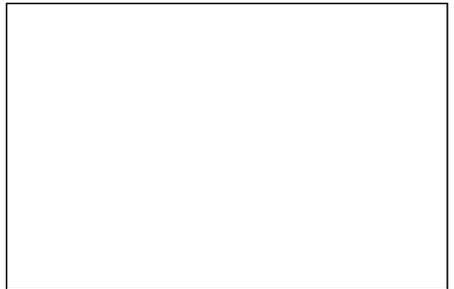
Quand l'Élémental d'eau saumâtre attaque ou bloque, sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.  
Exhumation {2}{U} ({2}{U}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter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

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'eau saumâtre

{2}{U}



Créature : élémental

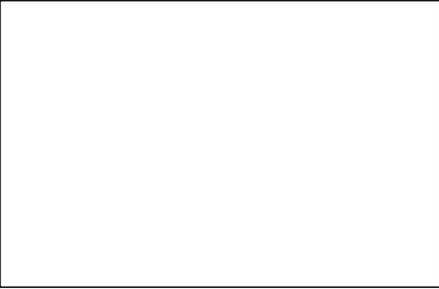
C

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

L'Émerveillement {3}{U}



Créature : incarnation R

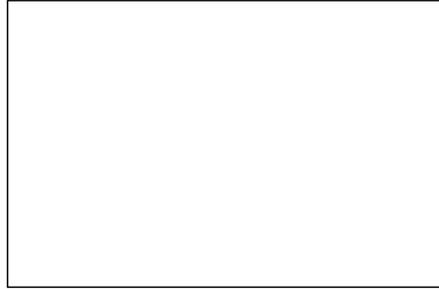
Vol

Tant que L'Émerveillement est dans votre cimetière et que vous contrôlez une île, les créatures que vous contrôlez ont le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger des pensées {1}{U}



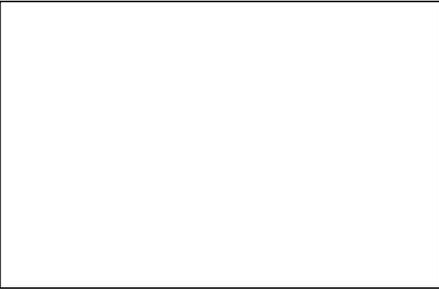
Créature : humain et sorcier U

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Émerveillement {3}{U}



Créature : incarnation R

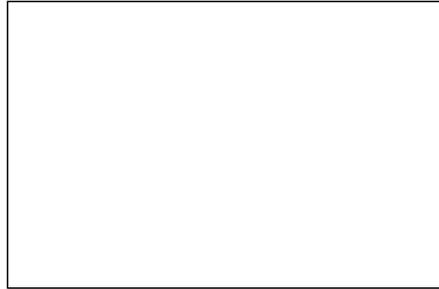
Vol

Tant que L'Émerveillement est dans votre cimetière et que vous contrôlez une île, les créatures que vous contrôlez ont le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger des pensées {1}{U}



Créature : humain et sorcier U

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abomination d'étherium {3}{U}{B}



Créature-artefact : horreur C  
Exhumation {1}{U}{B}

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abomination d'étherium {3}{U}{B}



Créature-artefact : horreur C  
Exhumation {1}{U}{B}

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abomination d'étherium {3}{U}{B}



Créature-artefact : horreur C  
Exhumation {1}{U}{B}

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abomination d'étherium {3}{U}{B}



Créature-artefact : horreur C  
Exhumation {1}{U}{B}

4/3

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

Signature de sang

{B}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes

{1}{B}



Rituel

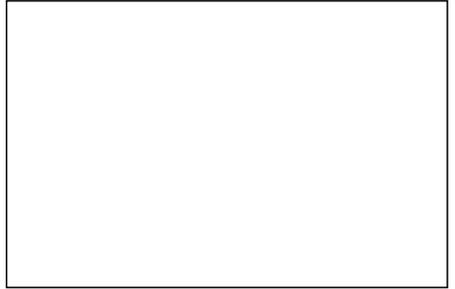
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang

{B}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voir plus loin

{1}{U}



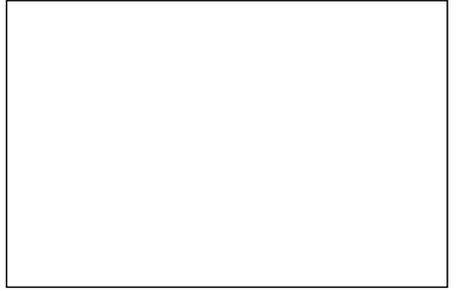
Rituel

C

Piochez deux cartes, puis mélangez une carte de votre main à votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voir plus loin

{1}{U}



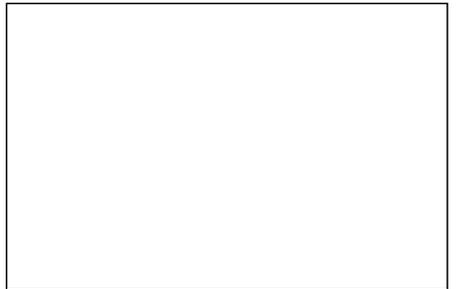
Rituel

C

Piochez deux cartes, puis mélangez une carte de votre main à votre bibliothèque.

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  
{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

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 salant



Terrain

U

Le Marais salant arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais salant



Terrain

U

Le Marais salant arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais salant



Terrain

U

Le Marais salant arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais salant



Terrain

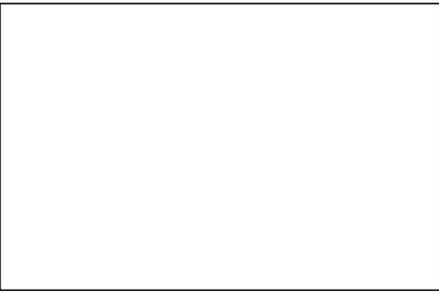
U

Le Marais salant arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes

{3}



Artefact

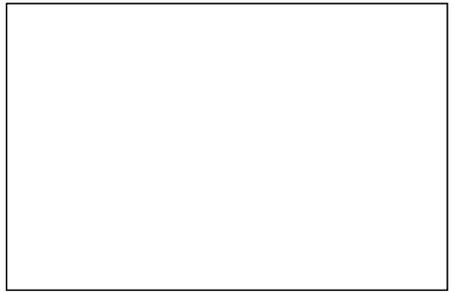
M

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve obscure

{B}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.  
Dragage 3 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre exactement trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes

{3}



Artefact

M

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve obscure

{B}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.  
Dragage 3 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre exactement trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compulsion {1}{U}

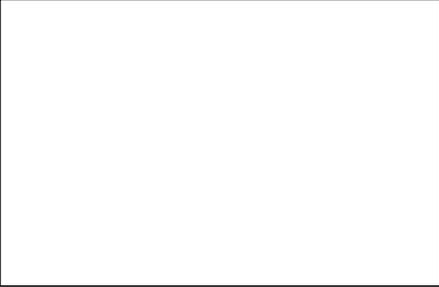


Enchantement U

{1}{U}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.  
{1}{U}, sacrifiez la Compulsion : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compulsion {1}{U}



Enchantement U

{1}{U}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.  
{1}{U}, sacrifiez la Compulsion : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast