

Ange de platine {7}



Créature-artefact : ange M

Vol

Vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprenti nécromancien {1}{B}



Créature : zombie et sorcier R

{B}, {T}, sacrifiez l'Apprenti Nécromancien : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Cette créature acquiert la célérité. Au début de la prochaine étape de fin, sacrifiez-la.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprenti nécromancien {1}{B}



Créature : zombie et sorcier R

{B}, {T}, sacrifiez l'Apprenti Nécromancien : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Cette créature acquiert la célérité. Au début de la prochaine étape de fin, sacrifiez-la.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de la porte de la mort {6}{B}{B}{B}



Créature : démon M

Vous pouvez payer 6 points de vie et sacrifier trois créatures noires à la place du coût de mana de ce sort.

Vol, piétinement

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exhumeur du contrefort de Skirk {1}{B}



Créature : zombie et sortisan U

{B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton de créature 1/1 noire Zombie et Gobelin appelé Gobelin pourrissant. Il a « 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

Limon nécrotique {2}{B}{B}



Créature : limon R

Tant que le Limon nécrotique est sur le champ de bataille, il a toutes les capacités activées de toutes les cartes de créatures dans tous les cimetières.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exhumeur du contrefort de Skirk {1}{B}



Créature : zombie et sortisan U

{B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton de créature 1/1 noire Zombie et Gobelin appelé Gobelin pourrissant. Il a « 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

Mikaeus, le maudit {3}{B}{B}{B}



Créature légendaire : zombie et clerc M

Intimidation  
 À chaque fois qu'un humain vous inflige des blessures, détruisez-le.  
 Les autres créatures non-Humain que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la survivance. (Quand une créature avec la survivance meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de la mort {B}



Créature : avatar R

L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X étant votre total de points de vie.

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine des cercueils {2}{B}



Créature : zombie et sorcier R

Vous pouvez choisir de ne pas dégager la Reine des cercueils pendant votre étape de dégagement.

{2}{B}, {T} : Mettez une carte de créature ciblée depuis un cimetière sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Quand la Reine des cercueils devient dégagée ou que vous perdez le contrôle de la Reine des cercueils, exilez cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phage l'Intouchable {3}{B}{B}{B}



Créature légendaire : avatar et mignon M

Quand Phage l'Intouchable arrive sur le champ de bataille, si vous ne l'avez pas lancée depuis votre main, vous perdez la partie.

À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.

À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine des cercueils {2}{B}



Créature : zombie et sorcier R

Vous pouvez choisir de ne pas dégager la Reine des cercueils pendant votre étape de dégagement.

{2}{B}, {T} : Mettez une carte de créature ciblée depuis un cimetière sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Quand la Reine des cercueils devient dégagée ou que vous perdez le contrôle de la Reine des cercueils, exilez cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine des cercueils

{2}{B}



Créature : zombie et sorcier

R

Vous pouvez choisir de ne pas dégager la Reine des cercueils pendant votre étape de dégagement.

{2}{B}, {T} : Mettez une carte de créature ciblée depuis un cimetière sur le champ de bataille sous votre contrôle.

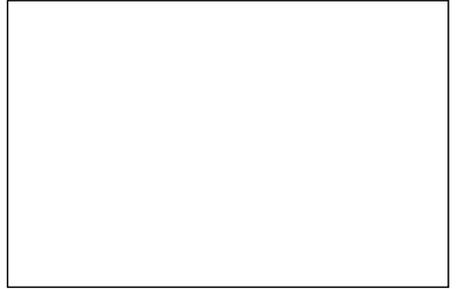
Quand la Reine des cercueils devient dégagée ou que vous perdez le contrôle de la Reine des cercueils, exilez cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheuse de verdure

{G}



Créature : elfe et sortisan

C

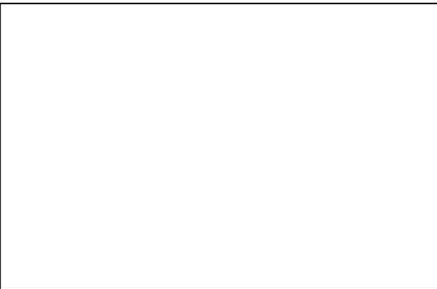
{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sheoldred la Susurrante

{5}{B}{B}



Créature légendaire : phyrexian et praetor

M

Traversée des marais

Au début de votre entretien, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière.

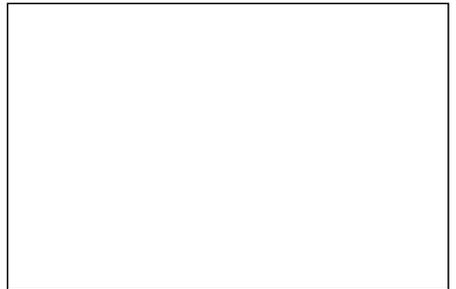
Au début de l'entretien de chaque adversaire, ce joueur sacrifie une créature.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheuse de verdure

{G}



Créature : elfe et sortisan

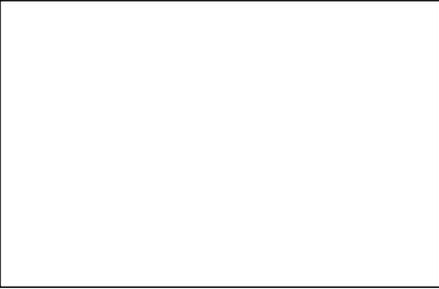
C

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorche-nuage krosian {7}{G}{G}{G}



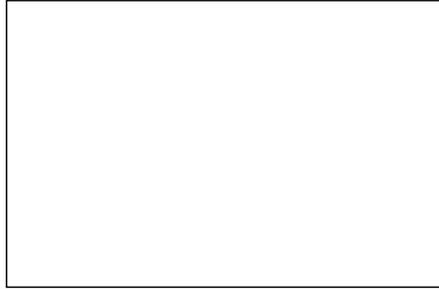
Créature : bête et mutant R

Au début de votre entretien, sacrifiez l'Écorche-nuage krosian à moins que vous ne payiez {G}{G}.  
Mue {7}{G}{G}

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe {3}{G}



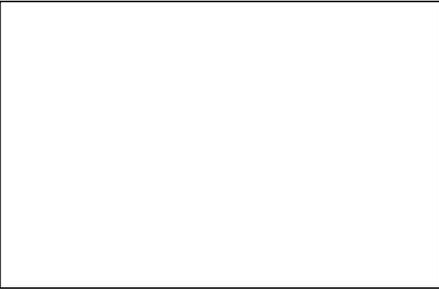
Créature : elfe et shaman R

{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe {3}{G}



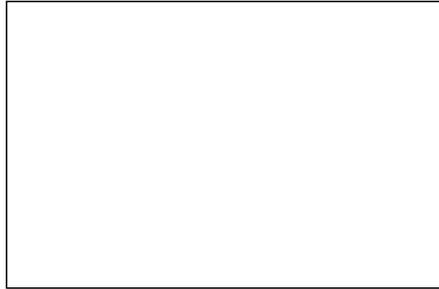
Créature : elfe et shaman R

{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor de Llanowar {G}



Créature : elfe et sortisan U

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Druide appelé Elfes de Llanowar. Il a « {T} : Ajoutez {G}. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor de Llanowar

{G}



Créature : elfe et sortisan

U

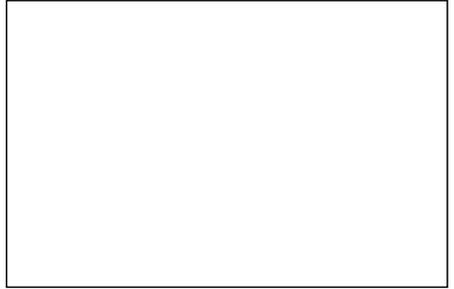
{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Druide appelé Elfes de Llanowar. Il a « {T} : Ajoutez {G}. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune

{1}{G}



Créature : elfe et shamane

R

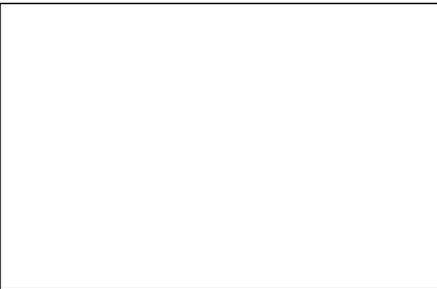
{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune

{1}{G}



Créature : elfe et shamane

R

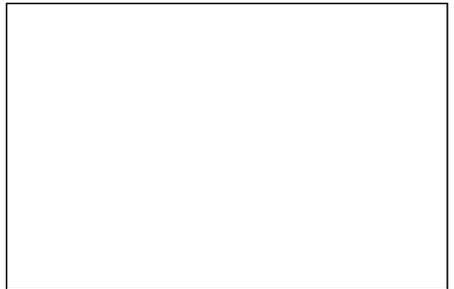
{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune

{1}{G}



Créature : elfe et shamane

R

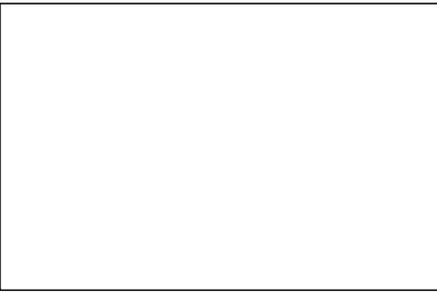
{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vorinclex, Voix de la Voracité

{6}{G}{G}



Créature légendaire : phyrexian et praetor

M

Piétinement

À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana, ajoutez un mana de n'importe quel type que ce terrain produisait.

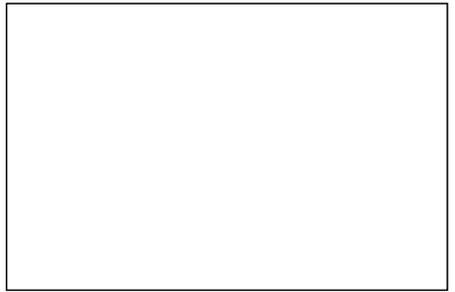
À chaque fois qu'un adversaire engage un terrain pour du mana, ce terrain ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant

{2}{B}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elesh Norn, Grand Cénobite

{5}{W}{W}



Créature légendaire : phyrexian et praetor

M

Vigilance

Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.

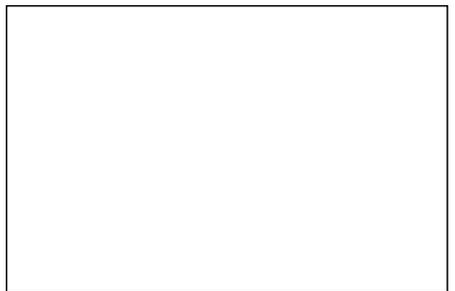
Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-2.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation

{B}



Rituel

R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou



Terrain : marais et forêt  
(T) : Ajoutez {B} ou {G}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou



Terrain : marais et forêt  
(T) : Ajoutez {B} ou {G}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou



Terrain : marais et forêt  
(T) : Ajoutez {B} ou {G}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou

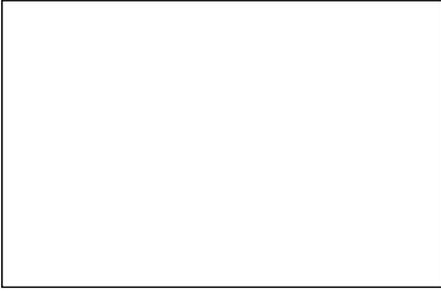


Terrain : marais et forêt  
(T) : Ajoutez {B} ou {G}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia



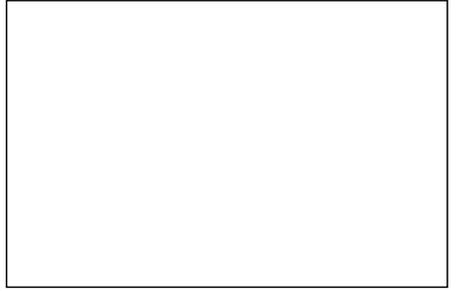
Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

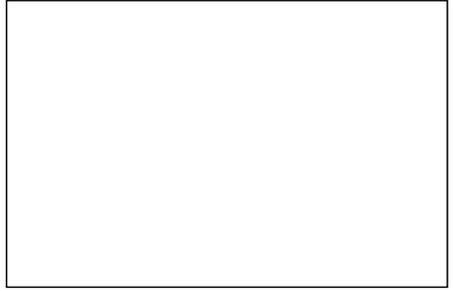
R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière crépusculaire



Terrain

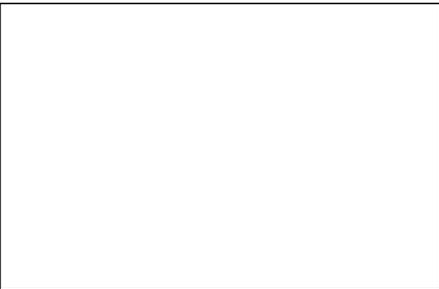
R

{T} : Ajoutez {C}.

{BG}, {T} : Ajoutez {B}{B}, {B}{G} ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

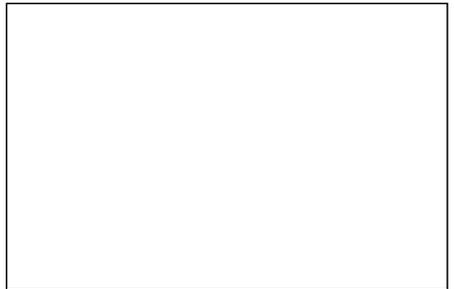
R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière crépusculaire



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{BG}, {T} : Ajoutez {B}{B}, {B}{G} ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

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

Danse des cadavres

{2}{B}



Éphémère

R

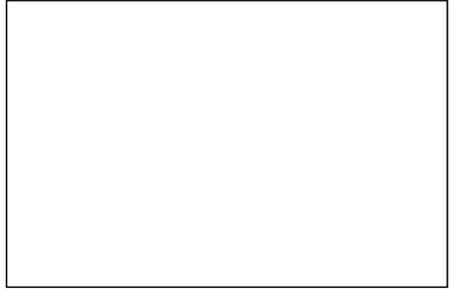
Rappel {2}

Renvoyez la carte de créature la plus proche du dessus de votre cimetière sur le champ de bataille. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ensevelissement

{B}



Éphémère

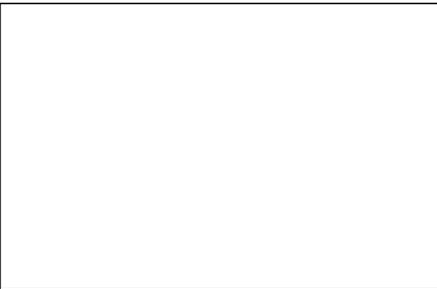
R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ensevelissement

{B}



Éphémère

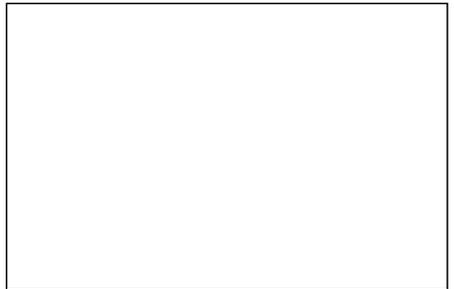
R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



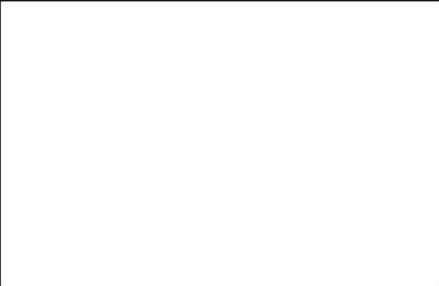
Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

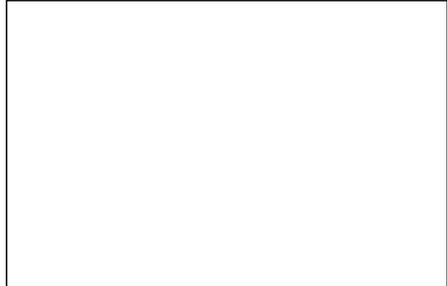
Messe noire {B}



Éphémère C  
Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

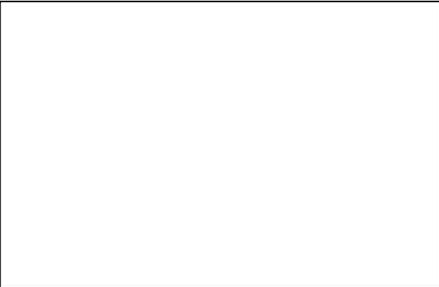
Animation des morts {1}{B}



Enchantement : aura U  
Enchanter : carte de créature d'un cimetière  
Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd « Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et attachez-lui l'Animation des morts. Quand l'Animation des morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.  
La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

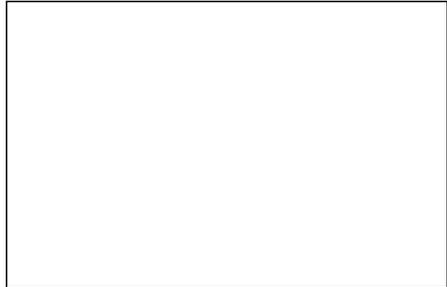
Animation des morts {1}{B}



Enchantement : aura U  
Enchanter : carte de créature d'un cimetière  
Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd « Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et attachez-lui l'Animation des morts. Quand l'Animation des morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.  
La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cauchemar récurrent {2}{B}



Enchantement R  
Sacrifiez une créature, renvoyez le Cauchemar récurrent dans la main de son propriétaire : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancie

{2}{B}

Enchantement

U

Vous pouvez lancer la Nécromancie comme si elle avait le flash. Si vous l'avez lancé à tout moment où un rituel n'aurait pas pu être lancé, le contrôleur du permanent qu'elle devient la sacrifie au début de la prochaine étape de nettoyage.

Lorsque vous jouez la Nécromancie choisissez une créature ciblée dans n'importe quel cimetière.

Quand la Nécromancie arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille, elle devient une aura avec « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec la Nécromancie ».

Mettez une carte de créature ciblée depuis un cimetière sur le champ de bataille et attachez-lui la Nécromancie. Quand la Nécromancie quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

Renaissance programmée

{3}{G}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Quand la créature enchantée meurt, le contrôleur de cette créature peut chercher dans sa bibliothèque une carte de créature, mettre cette carte sur le champ de bataille et mélanger ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance programmée

{3}{G}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Quand la créature enchantée meurt, le contrôleur de cette créature peut chercher dans sa bibliothèque une carte de créature, mettre cette carte sur le champ de bataille et mélanger ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survie du plus apte

{1}{G}

Enchantement

R

{G}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

