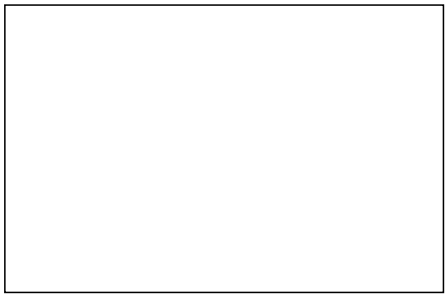
Banshee psalmodiante {2}{B}{B}



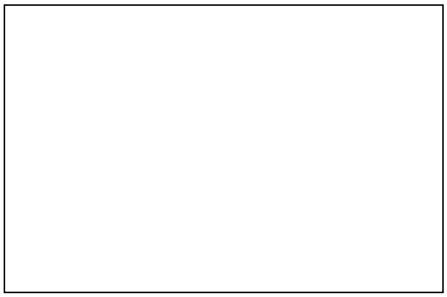
Créature : esprit U

Vol
Quand la Banshee psalmodiante arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banshee psalmodiante {2}{B}{B}



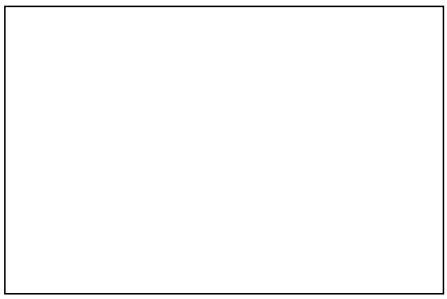
Créature : esprit U

Vol
Quand la Banshee psalmodiante arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banshee psalmodiante {2}{B}{B}



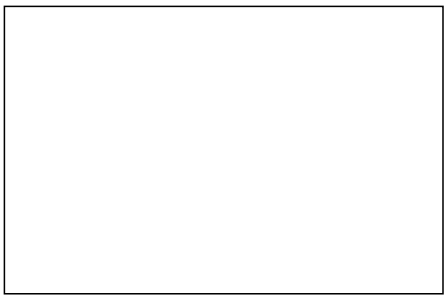
Créature : esprit U

Vol
Quand la Banshee psalmodiante arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu follet {B}



Créature : esprit R

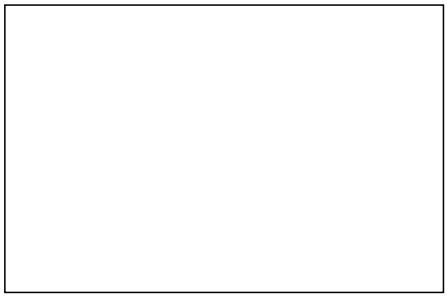
Vol
{B} : Régénérez le Feu follet.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu follet {B}



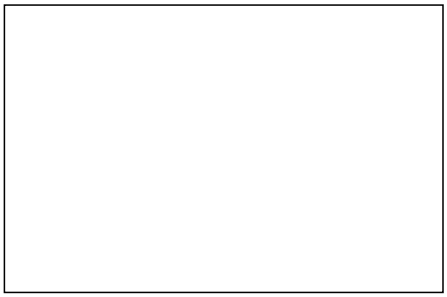
Créature : esprit R

Vol
{B} : Régénérez le Feu follet.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iname, aspect de la Mort {4}{B}{B}



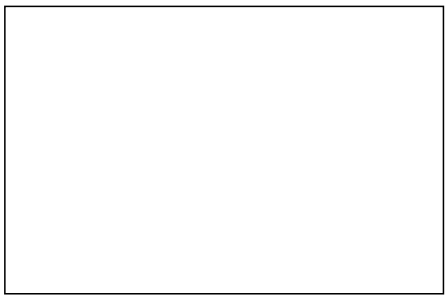
Créature légendaire : esprit R

Quand Iname, aspect de la Mort arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes d'esprit, les mettre dans votre cimetière, puis mélanger.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu follet {B}



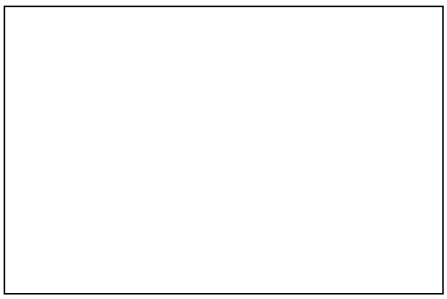
Créature : esprit R

Vol
{B} : Régénérez le Feu follet.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iname, aspect de la Mort {4}{B}{B}



Créature légendaire : esprit R

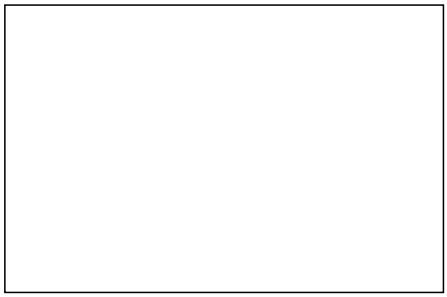
Quand Iname, aspect de la Mort arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes d'esprit, les mettre dans votre cimetière, puis mélanger.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iname, aspect de la Mort {4}{B}{B}



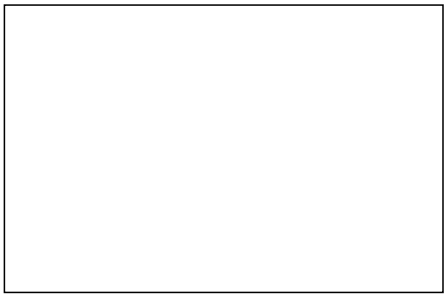
Créature légendaire : esprit R

Quand Iname, aspect de la Mort arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes d'esprit, les mettre dans votre cimetière, puis mélanger.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron des nezumi {5}{B}{B}



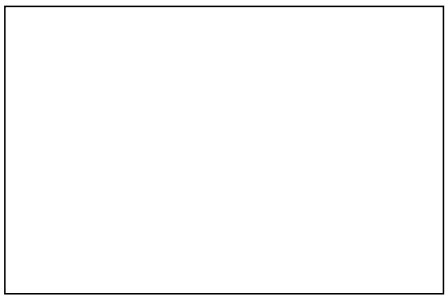
Créature légendaire : esprit R

Offrande de rat
À chaque fois qu'un permanent est mis dans le cimetière d'un adversaire, ce joueur perd 1 point de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iname, aspect de la Mort {4}{B}{B}



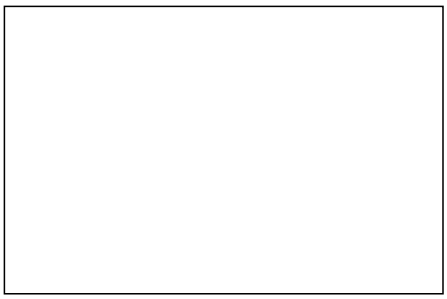
Créature légendaire : esprit R

Quand Iname, aspect de la Mort arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes d'esprit, les mettre dans votre cimetière, puis mélanger.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron des nezumi {5}{B}{B}



Créature légendaire : esprit R

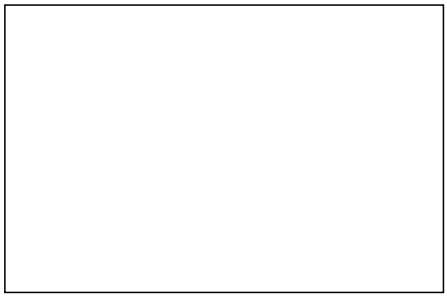
Offrande de rat
À chaque fois qu'un permanent est mis dans le cimetière d'un adversaire, ce joueur perd 1 point de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revenant {4}{B}



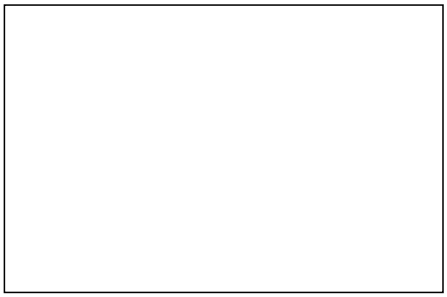
Créature : esprit U

Vol
La force et l'endurance du Revenant sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rusalka pestiférée {B}



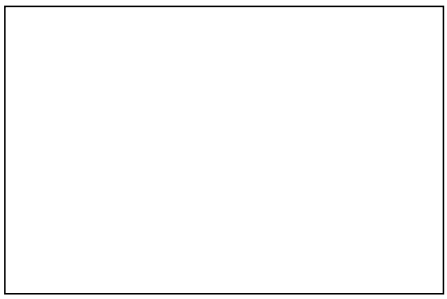
Créature : esprit C

{B}, sacrifiez une créature : Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revenant {4}{B}



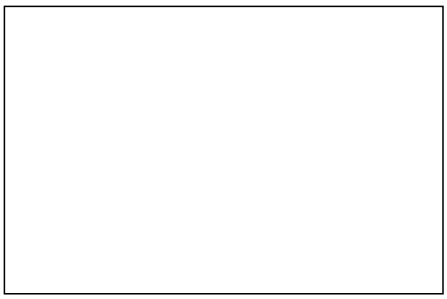
Créature : esprit U

Vol
La force et l'endurance du Revenant sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rusalka pestiférée {B}



Créature : esprit C

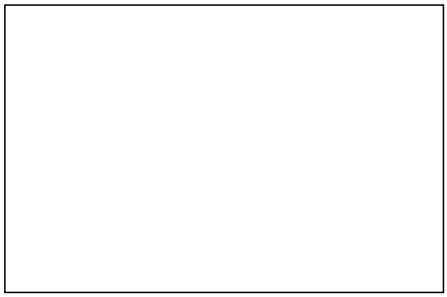
{B}, sacrifiez une créature : Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rusalka pestiférée {B}



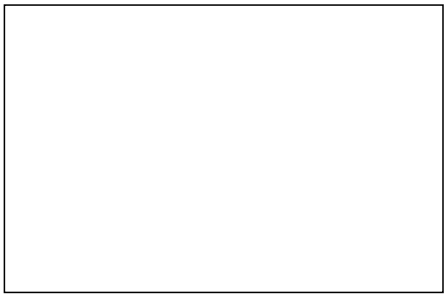
Créature : esprit **C**

{B}, sacrifiez une créature : Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shirei, pourvoyeur de Shizo {4}{B}



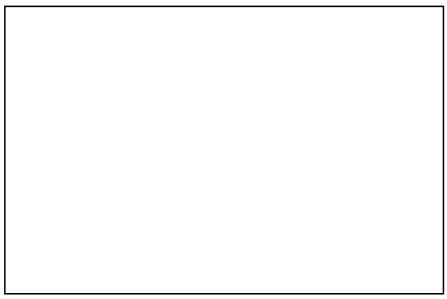
Créature légendaire : esprit **U**

À chaque fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 1 est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin si Shirei, pourvoyeur de Shizo est toujours sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rusalka pestiférée {B}



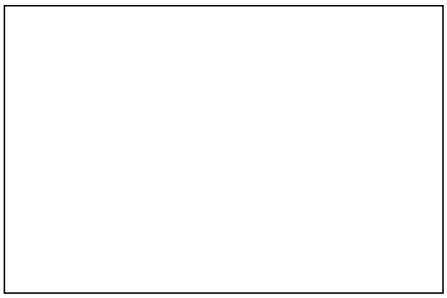
Créature : esprit **C**

{B}, sacrifiez une créature : Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shirei, pourvoyeur de Shizo {4}{B}



Créature légendaire : esprit **U**

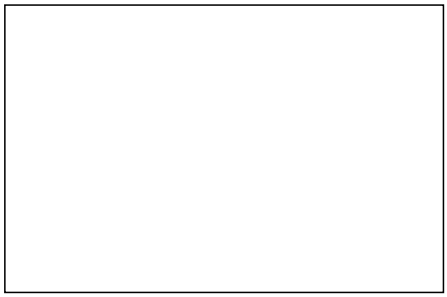
À chaque fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 1 est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin si Shirei, pourvoyeur de Shizo est toujours sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Srâne fondamental {B}{B}



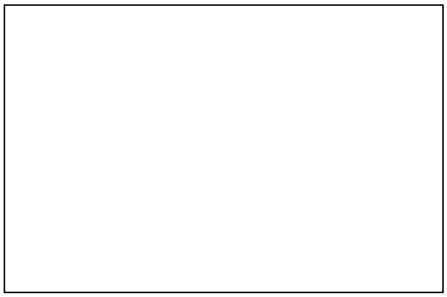
Créature : srâne **C**

{T}, sacrifiez le Srâne fondamental : Ajoutez {B}{B}.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Srâne fondamental {B}{B}



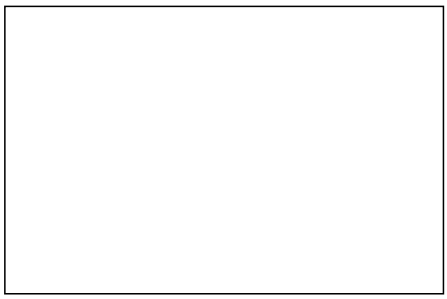
Créature : srâne **C**

{T}, sacrifiez le Srâne fondamental : Ajoutez {B}{B}.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Srâne fondamental {B}{B}



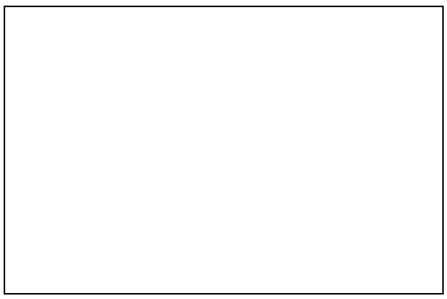
Créature : srâne **C**

{T}, sacrifiez le Srâne fondamental : Ajoutez {B}{B}.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Srâne fondamental {B}{B}



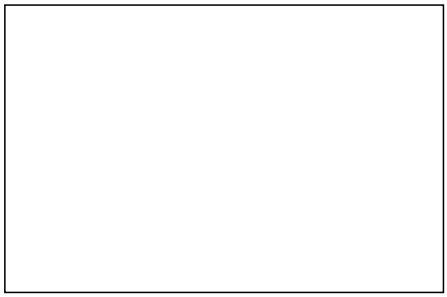
Créature : srâne **C**

{T}, sacrifiez le Srâne fondamental : Ajoutez {B}{B}.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement {1}{B}

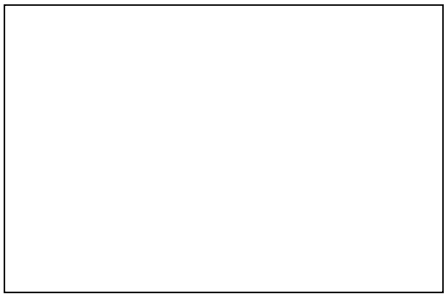


Rituel **C**

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement {1}{B}

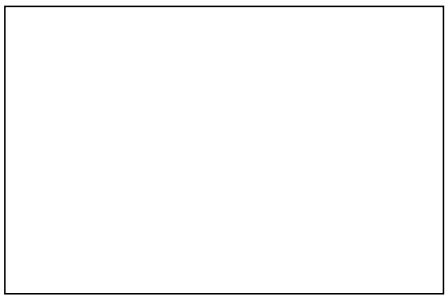


Rituel **C**

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement {1}{B}

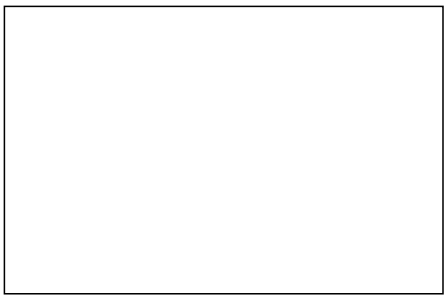


Rituel **C**

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement {1}{B}



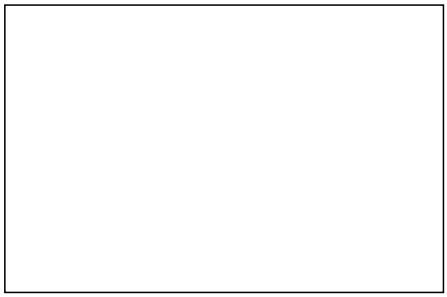
Rituel **C**

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort vivante {3}{B}{B}

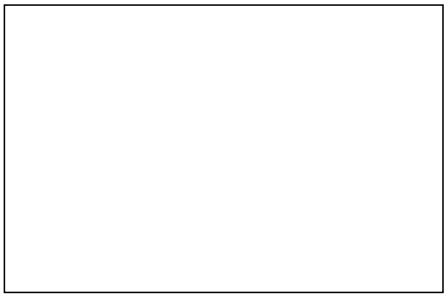


Rituel R

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort vivante {3}{B}{B}

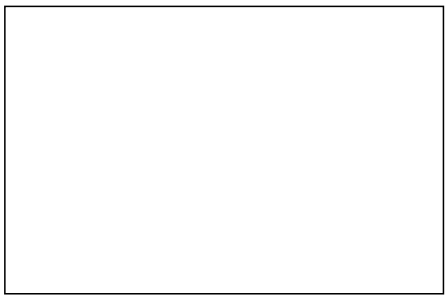


Rituel R

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort vivante {3}{B}{B}

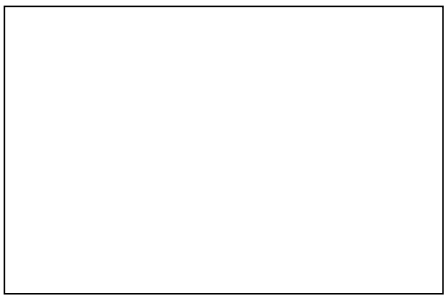


Rituel R

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque {2}{B}{B}



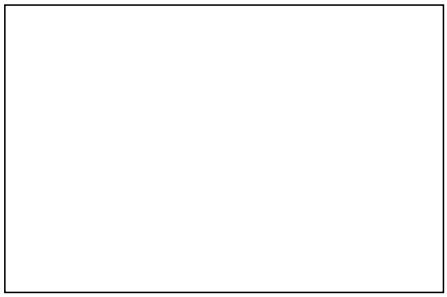
Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque {2}{B}{B}

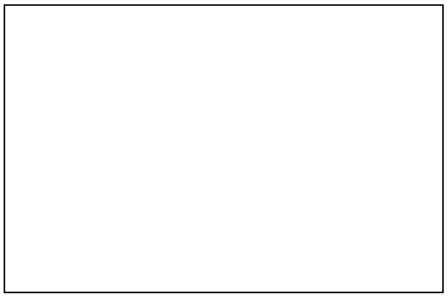


Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

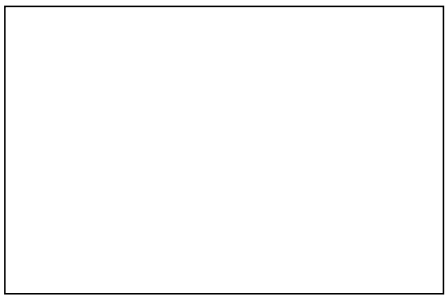


Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

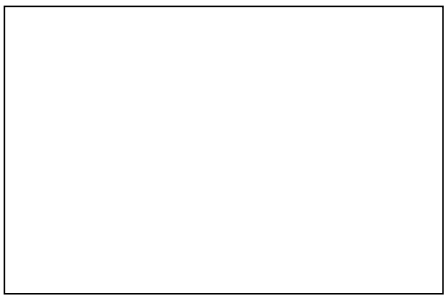


Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



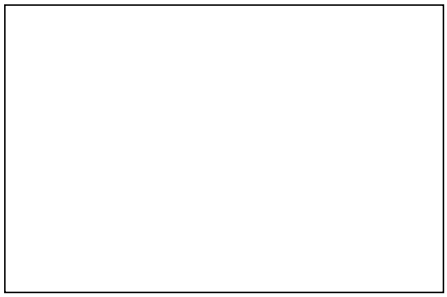
Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

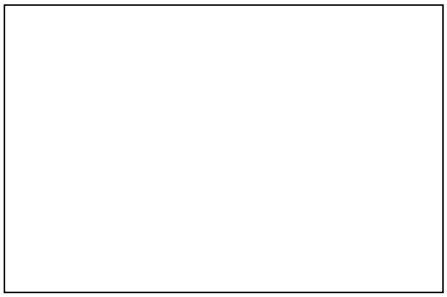


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

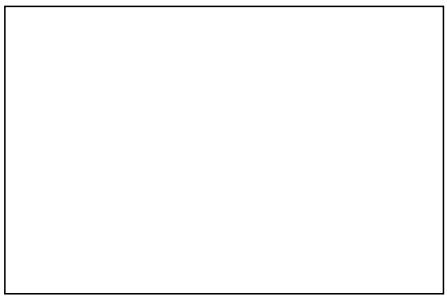


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

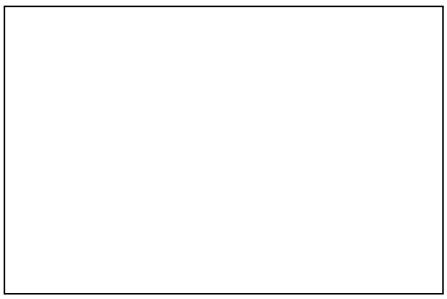


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

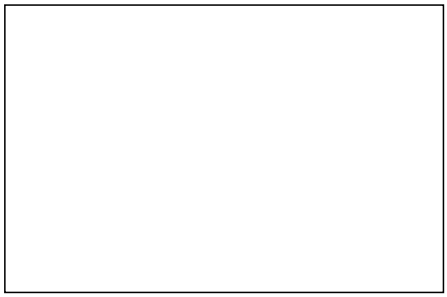


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

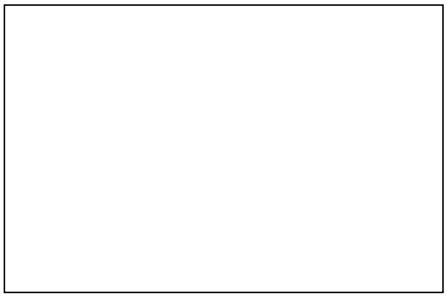


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

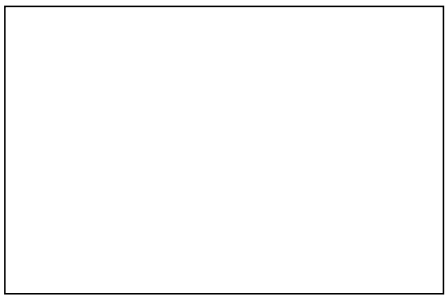


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

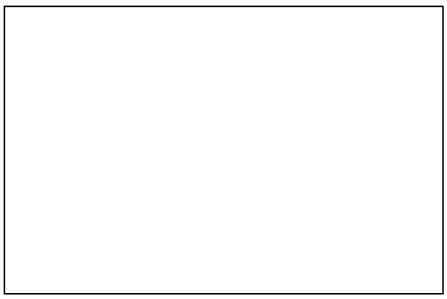


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

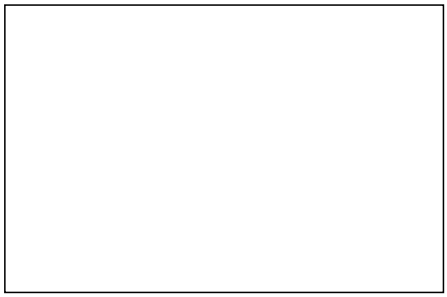


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

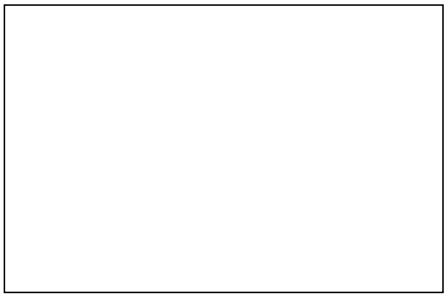


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

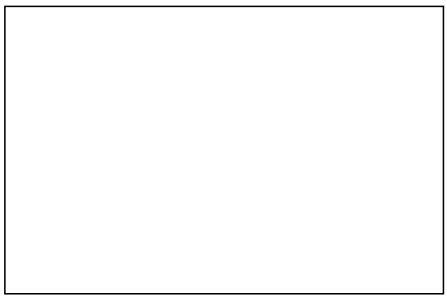


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

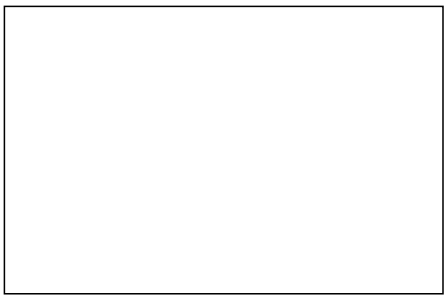


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

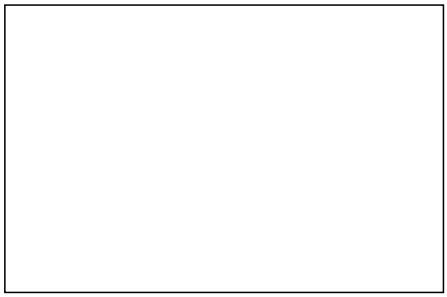


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

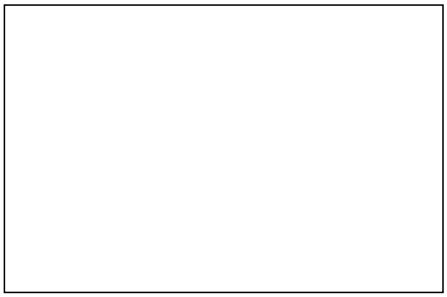


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

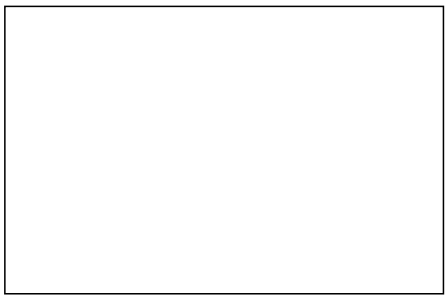


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

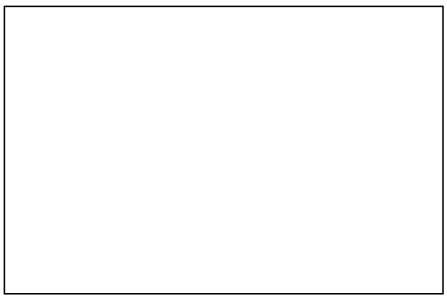


Terrain de base : marais **C**

{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

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}

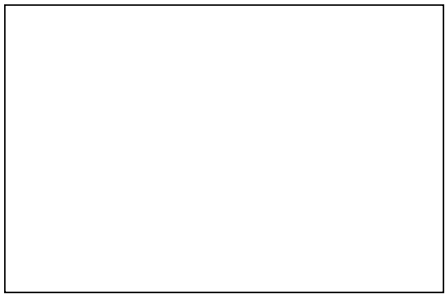
Éphémère **C**

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

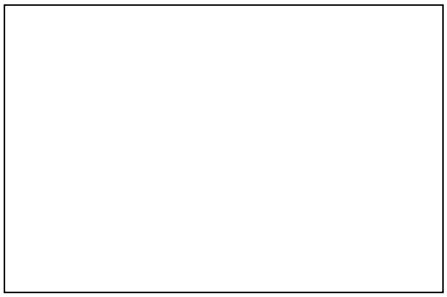


Éphémère **C**

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts {1}{B}

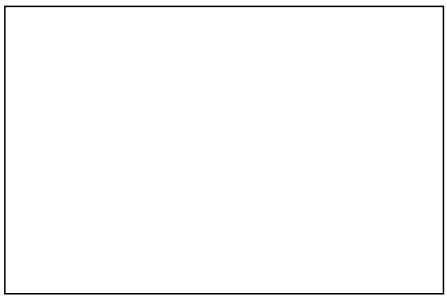


Enchantement : aura U

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}

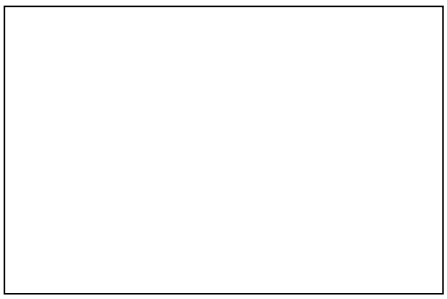


Enchantement : aura U

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast