Chirurgien des ténèbres {1}{B}

Créature : esprit R

Si des blessures de combat devaient être infligées au Chirurgien des ténèbres, prévenez ces blessures et exilez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorcheur de peau {2}{B}{B}

Créature : phyrexian et zombie U

Quand l'Écorcheur de peau arrive sur le champ de bataille, mettez trois marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorcheur de peau {2}{B}{B}

Créature : phyrexian et zombie U

Quand l'Écorcheur de peau arrive sur le champ de bataille, mettez trois marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorcheur de peau {2}{B}{B}

Créature : phyrexian et zombie U

Quand l'Écorcheur de peau arrive sur le champ de bataille, mettez trois marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorcheur de peau {2}{B}{B}

Créature : phyrexian et zombie U

Quand l'Écorcheur de peau arrive sur le champ de bataille, mettez trois marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureteur des cryptes {1}{B}

Créature : zombie C

Sacrifiez le Fureteur des cryptes : Exilez une carte ciblée d'un cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur des cimetières {1}{B}{B}

Créature : zombie R

Les autres créatures Zombie que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{2}{B}, {T} : Exilez une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureteur des cryptes {1}{B}

Créature : zombie C

Sacrifiez le Fureteur des cryptes : Exilez une carte ciblée d'un cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureteur des cryptes {1}{B}

Créature : zombie **C**

Sacrifiez le Fureteur des cryptes : Exilez une carte ciblée d'un cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule du diregraf {B}

Créature : zombie U

Cette créature arrive engagée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureteur des cryptes {1}{B}

Créature : zombie **C**

Sacrifiez le Fureteur des cryptes : Exilez une carte ciblée d'un cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule du diregraf {B}

Créature : zombie U

Cette créature arrive engagée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule du diregraf {B}

Créature : zombie U

Cette créature arrive engagée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule patricienne {B}{B}

Créature : zombie C

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée exepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule du diregraf {B}

Créature : zombie U

Cette créature arrive engagée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule patricienne {B}{B}

Créature : zombie C

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée exepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule patricienne {B}{B}

Créature : zombie **C**

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée exepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leveur de goule {1}{B}{B}

Créature : zombie **C**

Quand le Leveur de goule arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de zombie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule patricienne {B}{B}

Créature : zombie **C**

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée exepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leveur de goule {1}{B}{B}

Créature : zombie **C**

Quand le Leveur de goule arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de zombie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leveur de goule {1}{B}{B}

Créature : zombie **C**

Quand le Leveur de goule arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de zombie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messager de Geralf {B}{B}{B}

Créature : zombie **R**

Le Messager de Geralf arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Messager de Geralf arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 2 points de vie.
Survivance (Quand cette créature 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.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leveur de goule {1}{B}{B}

Créature : zombie **C**

Quand le Leveur de goule arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de zombie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur des tombes {B}

Créature : zombie **R**

Le Rampeur des tombes ne peut pas bloquer.
Vous pouvez lancer le Rampeur des tombes depuis le cimetière tant que vous contrôlez un Zombie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dédain {B}

Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature ou de planeswalker. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dédain {B}

Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature ou de planeswalker. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dédain {B}

Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature ou de planeswalker. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dédain {B}

Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature ou de planeswalker. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dédain {B}

Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature ou de planeswalker. Ce joueur se défausse de cette carte.

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

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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet serpentiforme {4}

Artefact : équipement R

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)
La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque marais que vous contrôlez.
Équipement {BP}{BP} ({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation {1}{BP}{BP}

Éphémère U

({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet serpentiforme {4}

Artefact : équipement R

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)
La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque marais que vous contrôlez.
Équipement {BP}{BP} ({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation {1}{BP}{BP}

Éphémère U

({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'autel {1}{B}

Éphémère C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'autel {1}{B}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

Éphémère **U**

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'autel {1}{B}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

Éphémère **U**

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détresse {B}{B}

Rituel **C**

Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envie de cervelle {B}

Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 4 et vous exilez cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détresse {B}{B}

Rituel **C**

Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envie de cervelle {B}

Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 4 et vous exilez cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortemarque {B}

Rituel U

Détruisez une créature verte ou blanche ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortemarque {B}

Rituel U

Détruisez une créature verte ou blanche ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortemarque {B}

Rituel U

Détruisez une créature verte ou blanche ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale {BP}

Éphémère R

({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triomphe de la cruauté {2}{B}

Enchantement U

Au début de votre entretien, l'adversaire ciblé se défausse d'une carte si vous contrôlez la créature avec la force la plus élevée ou qui partage la force la plus élevée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triomphe de la cruauté {2}{B}

Enchantement U

Au début de votre entretien, l'adversaire ciblé se défausse d'une carte si vous contrôlez la créature avec la force la plus élevée ou qui partage la force la plus élevée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triomphe de la cruauté {2}{B}

Enchantement U

Au début de votre entretien, l'adversaire ciblé se défausse d'une carte si vous contrôlez la créature avec la force la plus élevée ou qui partage la force la plus élevée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast