

Baron de la mort

{1}{B}{B}

Créature : zombie et sorcier

R

Les squelettes que vous contrôlez et les autres zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le contact mortel. (Le nombre de blessures qu'ils infligent à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blême des cryptes

{3}{B}

Créature : esprit

M

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

À chaque fois que vous engagez un marais pour du mana, ajoutez un {B} supplémentaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barricade de cadavres

{2}{B}

Créature : zombie

C

Défenseur

Sacrifiez une autre créature : La Barricade de cadavres acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffeur de charogne

{B}

Créature : zombie

C

Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer.

Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur le Bouffeur de charogne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadavre ambulant
{1}{B}

Créature : zombie
C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celui-qui-n'a-pas-d'âme
{3}{B}

Créature : zombie et avatar
U

La force et l'endurance de Celui-qui-n'a-pas-d'âme sont chacune égale au nombre de zombies sur le champ de bataille, plus le nombre de cartes de zombie dans tous les cimetières.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace de nantuko
{2}{B}

Créature : zombie et insecte
C

Sacrifiez une créature : La Carapace de nantuko gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat noir
{1}{B}

Créature : zombie et chat
C

Quand le Chat noir meurt, un adversaire ciblé se défausse d'une carte au hasard.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé phyrexian

{1}{B}{B}

Créature : phyrexian et zombie et chevalier

R

Initiative, protection contre le rouge et protection contre le blanc

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

2/2

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

Esclavagiste de l'effroi

{3}{B}{B}

Créature : zombie et horreur

R

À chaque fois qu'une créature blessée ce tour-ci par l'Esclavagiste de l'effroi meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin pourrissant

{B}

Créature : zombie et goblin

C

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

Goule du diregraf
{B}

Créature : zombie
U

Cette créature arrive engagée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horde sans souffle
{2}{B}

Créature : zombie
R

La Horde sans souffle arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque autre zombie que vous contrôlez et chaque carte de zombie dans votre cimetière.

Si la Horde sans souffle devait subir des blessures, prévenez ces blessures et retirez-lui un marqueur +1/+1.

0/0

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

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

Mort tenace
{B}

Créature : squelette et guerrier
U

Quand le Mort tenace meurt, vous pouvez payer {1}{B}. Si vous faites ainsi, renvoyez-le sur le champ de bataille, engagé, sous le contrôle de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancien de Xathrid
{2}{B}

Créature : humain et sorcier
R

À chaque fois que le Nécromancien de Xathrid ou une autre créature Humain que vous contrôlez meurt, créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'ossements
{2}{B}

Créature : squelette et mur
U

Défenseur
{B} : Régénérez le Mur d'ossements.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécrophage de la Sixième circonscription
{1}{B}

Créature : zombie
U

Le Nécrophage de la Sixième circonscription gagne +1/+1 pour chaque carte de créature dans les cimetières de vos adversaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pollueur gemmepaume
{5}{B}

Créature : zombie
C

Recyclage {B}{B}
Quand vous recyclez le Pollueur gemmepaume, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé perde un nombre de points de vie égal au nombre de zombies sur le champ de bataille.

4/3

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

Pontife du fleau
{4}{B}{B}

Créature : zombie et clerc
R

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

Les autres créatures que vous contrôlez ont l'extorsion. (Si une créature a plusieurs occurrences d'extorsion, chacune d'elles se déclenche séparément.)

2/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur des mort-vivants
{1}{B}{B}

Créature : zombie
R

Les autres créatures Zombie gagnent +1/+1.
{1}{B}, {T} : Renvoyez une carte de zombie ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette réassemblable

{1}{B}

Créature : squelette et guerrier

U

{1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Squelette réassemblable depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimiste mort-vivant

{3}{U}

Créature : zombie

R

Si un zombie que vous contrôlez devait infliger des blessures de combat à un joueur, à la place ce joueur meule autant de cartes.

À chaque fois qu'une carte de créature est mise dans le cimetière d'un adversaire depuis sa bibliothèque, exilez cette carte et créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie tueur de vie

{1}{B}{B}

Créature : zombie et guerrier

R

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

Quand le Zombie tueur de vie arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature verte ou blanche et vous exilez cette carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur d'esprit de Geralf

{4}{U}{U}

Créature : zombie et horreur

R

Quand l'Écrabouilleur d'esprit de Geralf arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé meule cinq cartes.

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.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine du diregraf

{1}{U}{B}

Créature : zombie et soldat

U

Contact mortel

Les autres créatures Zombie que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois qu'un autre zombie que vous contrôlez meurt, un adversaire ciblé perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ambition grandissante

{4}{B}

Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, cherchez à la place deux cartes dans votre bibliothèque, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Flashback {7}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimgrin, né des cadavres

{3}{U}{B}

Créature légendaire : zombie et guerrier

M

Grimgrin, né des cadavres arrive sur le champ de bataille engagé et ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

Sacrifiez une autre créature : Dégagez Grimgrin et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

À chaque fois que Grimgrin attaque, détruisez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle, puis mettez un marqueur +1/+1 sur Grimgrin.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel au monde souterrain

{B}

Rituel

C

Renvoyez une carte de créature noire ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Folie {0} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armée des damnés{5}{B}{B}{B}

RituelM
Créez treize jetons de créature 2/2 noire Zombie engagés.

Flashback {7}{B}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte{B}

RituelC
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension des Royaumes obscurs{7}{B}{B}

RituelM
Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fragments d'os{B}

RituelC
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Départ silencieux

{U}

Rituel

C

Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Flashback {4}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fils cachés

{1}{U}

Rituel

C

Vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé, puis engager ou dégager un autre permanent ciblé.

Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination

{2}{U}

Rituel

C

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minamo, École de la cascade

Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {U}.

{U}, {T} : Dégagez un permanent légendaire ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aqueduc de Dimir



Terrain

U

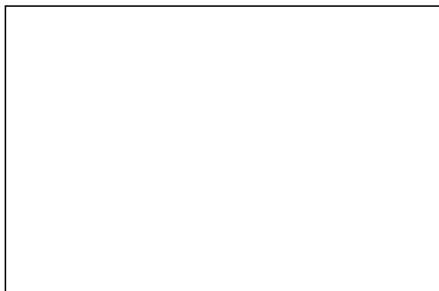
L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants du navire de l'effroi



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur les Brisants du navire de l'effroi.

{1}, retirez X marqueurs « stock » des Brisants du navire de l'effroi : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {U} et/ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant



Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

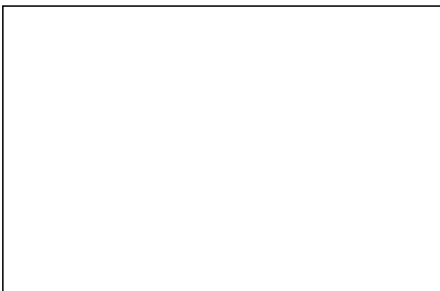
R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



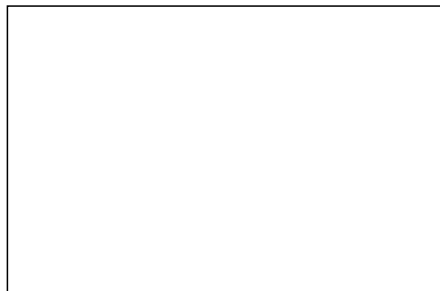
Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact

U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne voilée d'eau



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Caverne voilée d'eau ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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

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

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

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

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



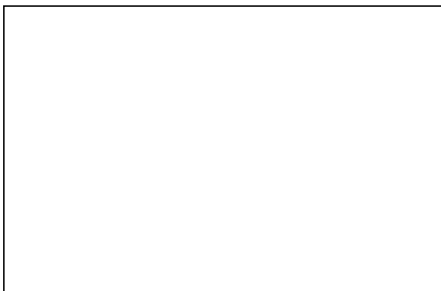
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



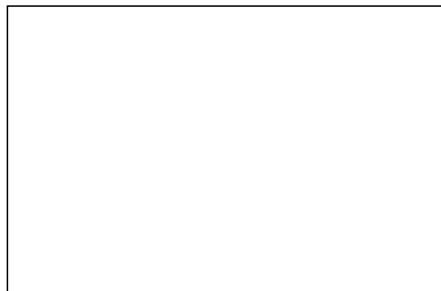
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire



Terrain

R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Dimir



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines englouties



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



Terrain

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}

Artefact

R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}

Artefact

U

Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier

{3}

Artefact

U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana des Royaumes obscurs

{2}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

{-3} : Une créature ciblée gagne +X/+X ou -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « Les marais que vous contrôlez ont '{T} : Ajoutez {B}{B}{B}.' »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévoré la chair

{1}{B}

Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature, puis il gagne un nombre de point de vie égal à l'endurance de cette créature.

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

Fatale glissade

{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
Morbidité ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide

{1}{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À nu{2}{U}{U}

ÉphémèreC
Contrecarrez un sort ciblé. Regardez la main de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victime de la nuit{B}{B}

ÉphémèreC
Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou, non-Zombie ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de vapeur{U}

ÉphémèreC
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Asphyxie

{U}

Éphémère

R

Contrecarrez une capacité activée ou déclenchée ciblée.
(Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrière psychique

{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déviation

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux céruléens

{U}

Éphémère

C

Une créature ciblée devient bleue jusqu'à la fin du tour.
Dégagez cette créature.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évolution artificielle

{U}

Éphémère

R

Changez le texte de la cible, sort ou permanent, en remplaçant le type de créature cité par un autre. Le nouveau type de créature ne peut pas être Mur. (Cet effet dure indéfiniment.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel à la tombe

{4}{B}



Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur sacrifie une créature non-zombie.

Au début de l'étape de fin, s'il n'y a pas de créature sur le champ de bataille, sacrifiez l'Appel à la tombe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couverture de ténèbres

{1}{B}



Enchantement

R

Au moment où la Couverture de ténèbres arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les créatures du type choisi ont la peur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connexions avec la pègre

{1}{B}{B}



Enchantement : aura

R

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {T}, payez 1 point de vie : Piochez une carte. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interminables colonnes de morts

{2}{B}{B}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, créez X jetons de créature 2/2 noire Zombie, X étant la moitié du nombre de zombies que vous contrôlez, arrondie à l'unité inférieure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation cruelle

{1}{B}

Enchantement

R

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

Les créatures que vous contrôlez gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chirurgie psychique

{1}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire mélange sa bibliothèque, vous pouvez regarder les deux cartes du dessus de cette bibliothèque. Vous pouvez exiler une de ces cartes. Mettez ensuite le reste au-dessus de cette bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel aux frères

{3}{U}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Au début de votre entretien, vous pouvez regarder les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles qui partage un type de créature avec la créature enchantée, puis vous mettez le reste de ces cartes au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claustrophobie

{1}{U}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand la Claustrophobie arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

