

Mimique métallique

{2}



Créature-artefact : changeforme

R

Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.

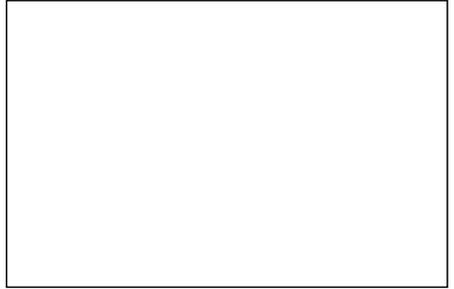
Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique métallique

{2}



Créature-artefact : changeforme

R

Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.

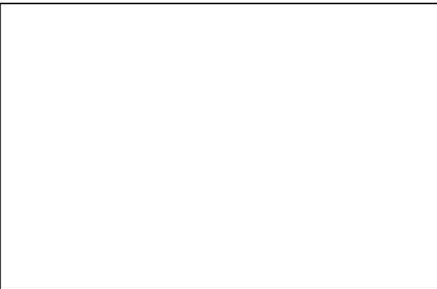
Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique métallique

{2}



Créature-artefact : changeforme

R

Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.

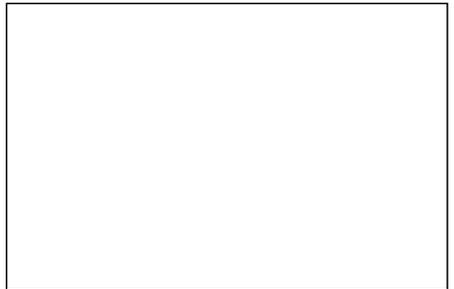
Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique métallique

{2}



Créature-artefact : changeforme

R

Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.

Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse du diregraf {2}{B}



Créature : zombie et géant R

Le Colosse du diregraf arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque carte de zombie dans votre cimetière.

À chaque fois que vous lancez un sort de zombie, créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse du diregraf {2}{B}



Créature : zombie et géant R

Le Colosse du diregraf arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque carte de zombie dans votre cimetière.

À chaque fois que vous lancez un sort de zombie, créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse du diregraf {2}{B}



Créature : zombie et géant R

Le Colosse du diregraf arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque carte de zombie dans votre cimetière.

À chaque fois que vous lancez un sort de zombie, créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse du diregraf {2}{B}



Créature : zombie et géant R

Le Colosse du diregraf arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque carte de zombie dans votre cimetière.

À chaque fois que vous lancez un sort de zombie, créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libérateur des cryptes {B}

Créature : zombie R

{1}{B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Engagez trois zombies dégagés que vous contrôlez : Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libérateur des cryptes {B}

Créature : zombie R

{1}{B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Engagez trois zombies dégagés que vous contrôlez : Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libérateur des cryptes {B}

Créature : zombie R

{1}{B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Engagez trois zombies dégagés que vous contrôlez : Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libérateur des cryptes {B}

Créature : zombie R

{1}{B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Engagez trois zombies dégagés que vous contrôlez : Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morts implacables {B}{B}



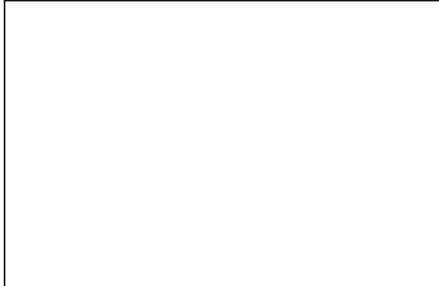
Créature : zombie M

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)
 Quand les Morts implacables meurent, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez-les dans la main de leur propriétaire.
 Quand les Morts implacables meurent, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une autre carte de créature Zombie avec une valeur de mana de X ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morts implacables {B}{B}



Créature : zombie M

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)
 Quand les Morts implacables meurent, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez-les dans la main de leur propriétaire.
 Quand les Morts implacables meurent, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une autre carte de créature Zombie avec une valeur de mana de X ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morts implacables {B}{B}



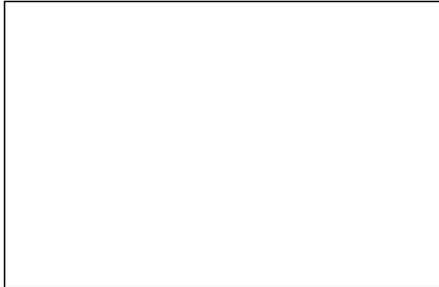
Créature : zombie M

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)
 Quand les Morts implacables meurent, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez-les dans la main de leur propriétaire.
 Quand les Morts implacables meurent, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une autre carte de créature Zombie avec une valeur de mana de X ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morts implacables {B}{B}



Créature : zombie M

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)
 Quand les Morts implacables meurent, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez-les dans la main de leur propriétaire.
 Quand les Morts implacables meurent, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une autre carte de créature Zombie avec une valeur de mana de X ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneuresse des maudits {2}{B}



Créature : zombie U

Les autres zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{1}{B}, {T} : Tous les zombies acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneuresse des maudits {2}{B}



Créature : zombie U

Les autres zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{1}{B}, {T} : Tous les zombies acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneuresse des maudits {2}{B}



Créature : zombie U

Les autres zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{1}{B}, {T} : Tous les zombies acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneuresse des maudits {2}{B}



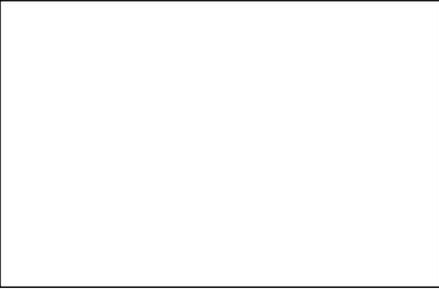
Créature : zombie U

Les autres zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{1}{B}, {T} : Tous les zombies acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond effroyable {B}



Créature : zombie et chacal R

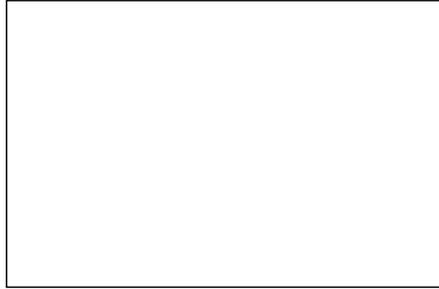
Le Vagabond effroyable arrive sur le champ de bataille engagé.

{2}{B} : Renvoyez le Vagabond effroyable sur le champ de bataille depuis votre cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel et seulement si vous avez une carte ou moins en main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond effroyable {B}



Créature : zombie et chacal R

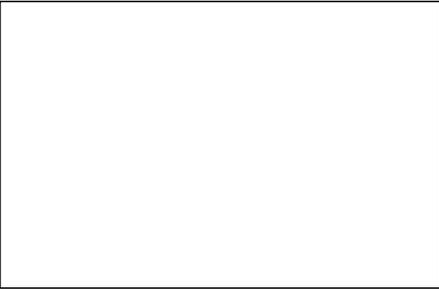
Le Vagabond effroyable arrive sur le champ de bataille engagé.

{2}{B} : Renvoyez le Vagabond effroyable sur le champ de bataille depuis votre cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel et seulement si vous avez une carte ou moins en main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond effroyable {B}



Créature : zombie et chacal R

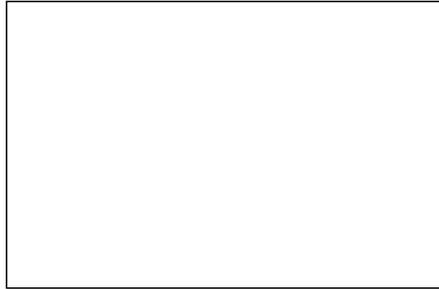
Le Vagabond effroyable arrive sur le champ de bataille engagé.

{2}{B} : Renvoyez le Vagabond effroyable sur le champ de bataille depuis votre cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel et seulement si vous avez une carte ou moins en main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond effroyable {B}



Créature : zombie et chacal R

Le Vagabond effroyable arrive sur le champ de bataille engagé.

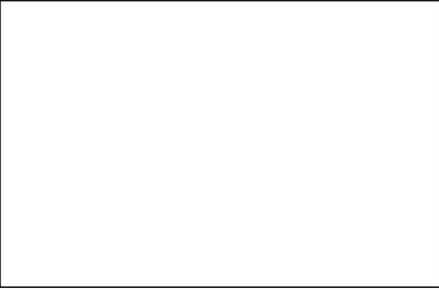
{2}{B} : Renvoyez le Vagabond effroyable sur le champ de bataille depuis votre cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel et seulement si vous avez une carte ou moins en main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur salut

{X}{X}{B}



Rituel

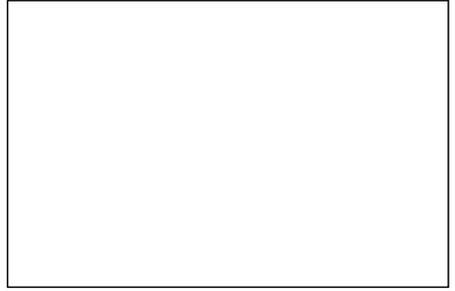
R

Un joueur ciblé crée X jetons de créature 2/2 noire Zombie, puis jusqu'à une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque zombie que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur salut

{X}{X}{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé crée X jetons de créature 2/2 noire Zombie, puis jusqu'à une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque zombie que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur satur

{X}{X}{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé crée X jetons de créature 2/2 noire Zombie, puis jusqu'à une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque zombie que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur satur

{X}{X}{B}



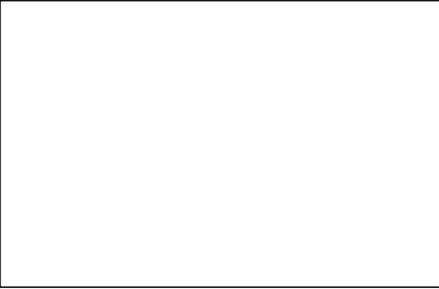
Rituel

R

Un joueur ciblé crée X jetons de créature 2/2 noire Zombie, puis jusqu'à une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque zombie que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abbaye du Val d'Orient

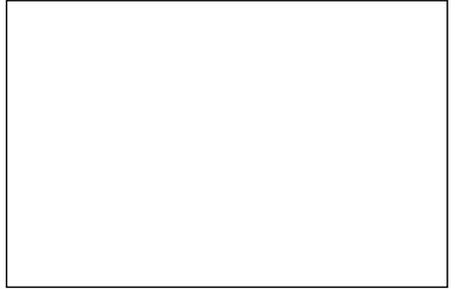


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{5}, {T}, payez 1 point de vie : Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Humain et Clerc.
{5}, {T}, sacrifiez cinq créatures : Transformez l'Abbaye du Val d'Orient, puis dégagez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

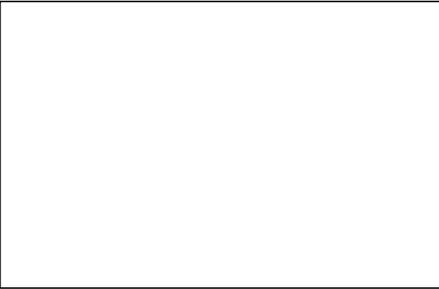


Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abbaye du Val d'Orient

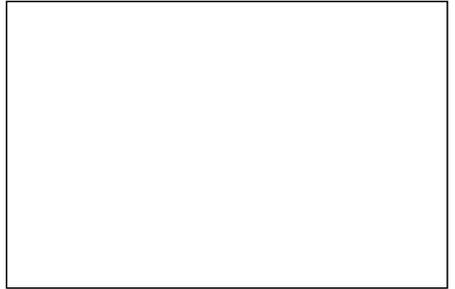


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{5}, {T}, payez 1 point de vie : Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Humain et Clerc.
{5}, {T}, sacrifiez cinq créatures : Transformez l'Abbaye du Val d'Orient, puis dégagez-la.

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

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



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

Emprise des ténèbres

{B}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise des ténèbres

{B}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise des ténèbres

{B}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise des ténèbres

{B}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

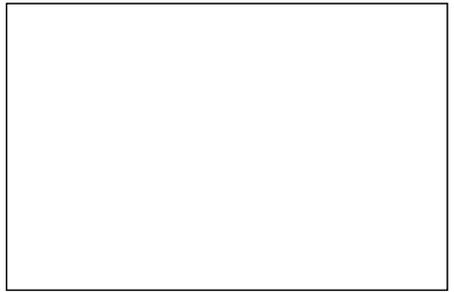
U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise de Liliana

{3}{B}{B}



Enchantement

R

Les zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Quand la Maîtrise de Liliana arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 noires Zombies.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise de Liliana

{3}{B}{B}



Enchantement

R

Les zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Quand la Maîtrise de Liliana arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 noires Zombies.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitrise de Liliana {3}{B}{B}

Enchantement R

Les zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1.
 Quand la Maitrise de Liliana arrive sur le champ de bataille,
 créez deux jetons de créature 2/2 noirs Zombies.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite du rebut {2}

Créature-artefact : construction R

Le Parasite du rebut ne peut pas bloquer.
 {1}{B}, exilez une autre carte de créature depuis votre
 cimetière : Renvoyez sur le champ de bataille le Parasite
 du rebut depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite du rebut {2}

Créature-artefact : construction R

Le Parasite du rebut ne peut pas bloquer.
 {1}{B}, exilez une autre carte de créature depuis votre
 cimetière : Renvoyez sur le champ de bataille le Parasite
 du rebut depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite du rebut {2}

Créature-artefact : construction R

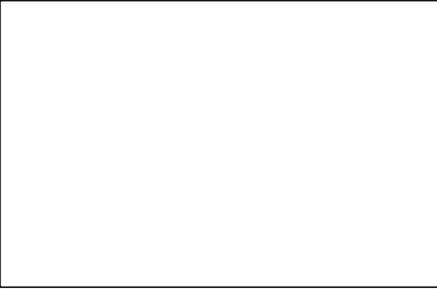
Le Parasite du rebut ne peut pas bloquer.
 {1}{B}, exilez une autre carte de créature depuis votre
 cimetière : Renvoyez sur le champ de bataille le Parasite
 du rebut depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gonti, seigneur de l'opulence

{2}{B}{B}



Créature légendaire : éthérien et gredin

R

Contact mortel

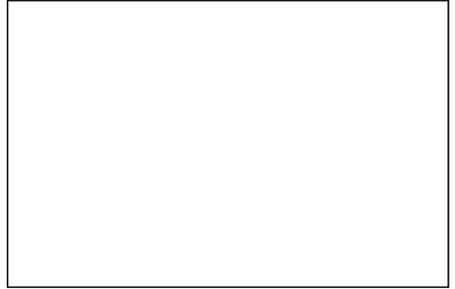
Quand Gonti, seigneur de l'opulence arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé, exilez l'une d'elles face cachée, puis mettez le reste au-dessous de cette bibliothèque dans un ordre aléatoire. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritage perdu

{1}{B}{B}



Rituel

R

Choisissez un nom de carte non-artefact, non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé n'importe quel nombre de cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange, puis pioche une carte pour chaque carte exilée depuis sa main de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gonti, seigneur de l'opulence

{2}{B}{B}



Créature légendaire : éthérien et gredin

R

Contact mortel

Quand Gonti, seigneur de l'opulence arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé, exilez l'une d'elles face cachée, puis mettez le reste au-dessous de cette bibliothèque dans un ordre aléatoire. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritage perdu

{1}{B}{B}



Rituel

R

Choisissez un nom de carte non-artefact, non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé n'importe quel nombre de cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange, puis pioche une carte pour chaque carte exilée depuis sa main de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transgression de l'esprit {1}{B}



Rituel U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
 Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 3 et vous exilez cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneur de l'Éthersphère {3}



Artefact : véhicule R

Vol

Quand le Moissonneur de l'Éthersphère arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

Payez {E} : Le Moissonneur de l'Éthersphère acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-arteffect jusqu'à la fin du tour.)

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transgression de l'esprit {1}{B}

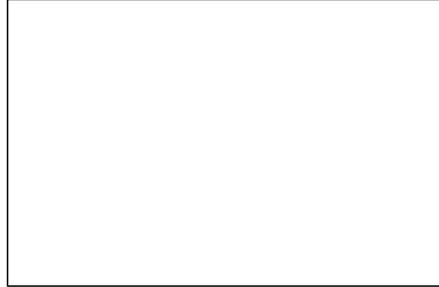


Rituel U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
 Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 3 et vous exilez cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneur de l'Éthersphère {3}



Artefact : véhicule R

Vol

Quand le Moissonneur de l'Éthersphère arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

Payez {E} : Le Moissonneur de l'Éthersphère acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-arteffect jusqu'à la fin du tour.)

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana, dernier espoir

{1}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Jusqu'à une créature ciblée gagne -2/-1 jusqu'à votre prochain tour.

{-2} : Meulez deux cartes, puis vous pouvez renvoyer une carte de créature depuis votre cimetière dans votre main.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, créez X jetons de créature 2/2 noire Zombie, X étant deux plus le nombre de zombies que vous contrôlez. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana, dernier espoir

{1}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Jusqu'à une créature ciblée gagne -2/-1 jusqu'à votre prochain tour.

{-2} : Meulez deux cartes, puis vous pouvez renvoyer une carte de créature depuis votre cimetière dans votre main.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, créez X jetons de créature 2/2 noire Zombie, X étant deux plus le nombre de zombies que vous contrôlez. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana, dernier espoir

{1}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Jusqu'à une créature ciblée gagne -2/-1 jusqu'à votre prochain tour.

{-2} : Meulez deux cartes, puis vous pouvez renvoyer une carte de créature depuis votre cimetière dans votre main.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, créez X jetons de créature 2/2 noire Zombie, X étant deux plus le nombre de zombies que vous contrôlez. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast