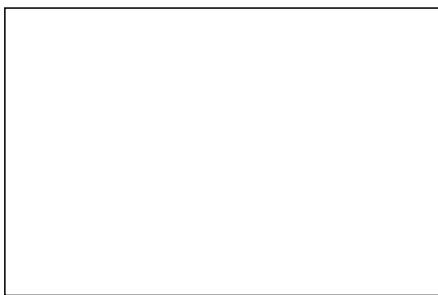


Baron de la mort

{1}{B}{B}



Créature : zombie et sorcier

R

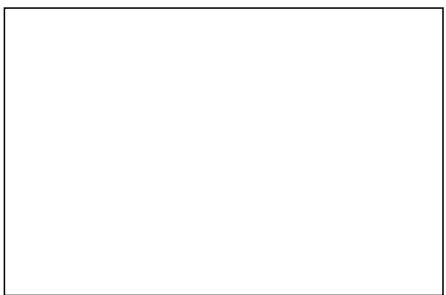
Les squelettes que vous contrôlez et les autres zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le contact mortel. (Le nombre de blessures qu'ils infligent à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Baron de la mort

{1}{B}{B}



Créature : zombie et sorcier

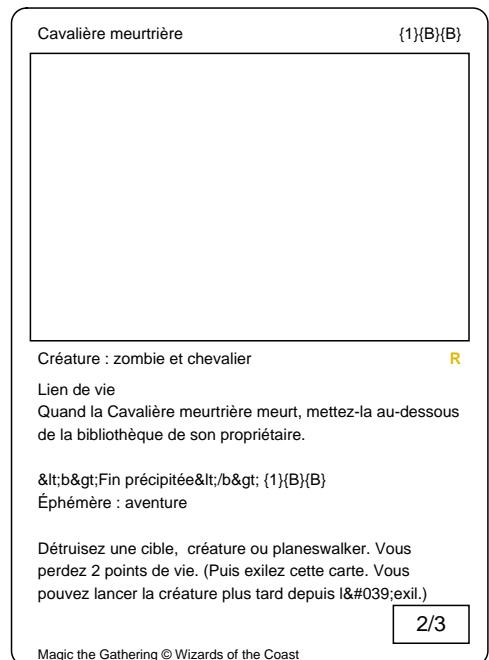
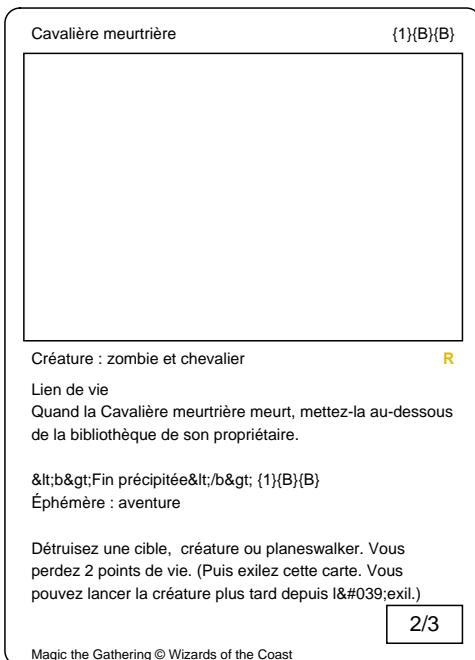
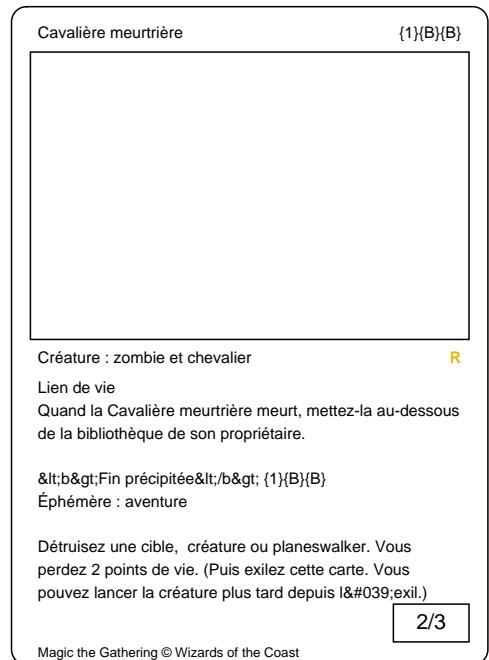
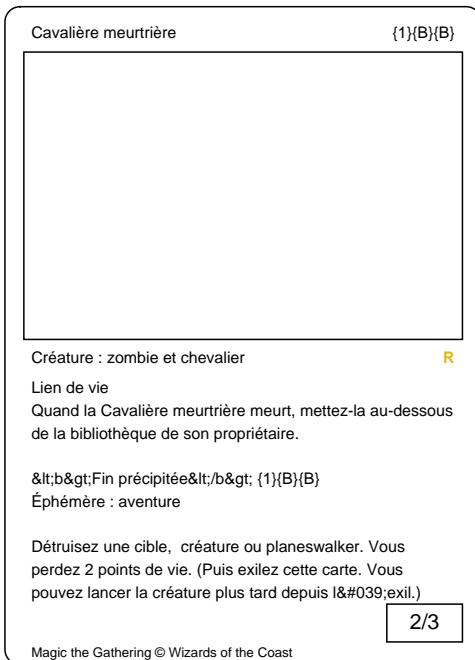
R

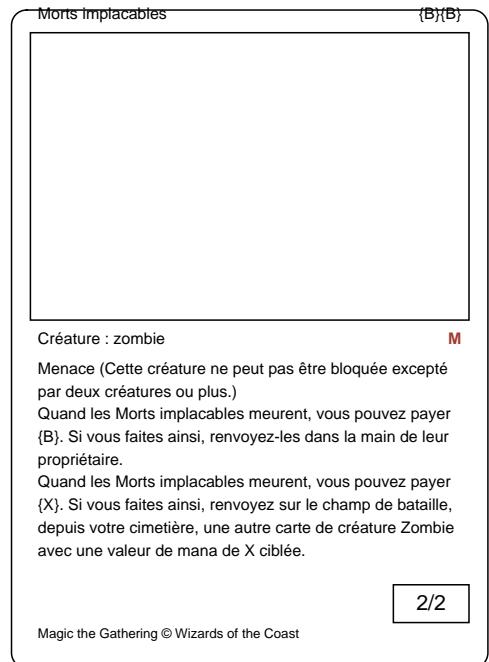
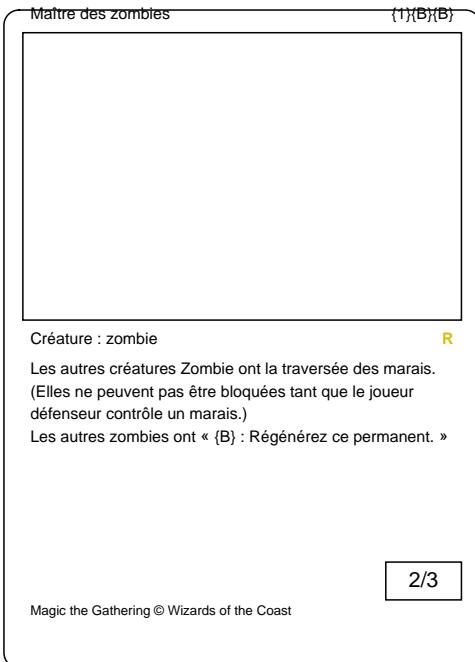
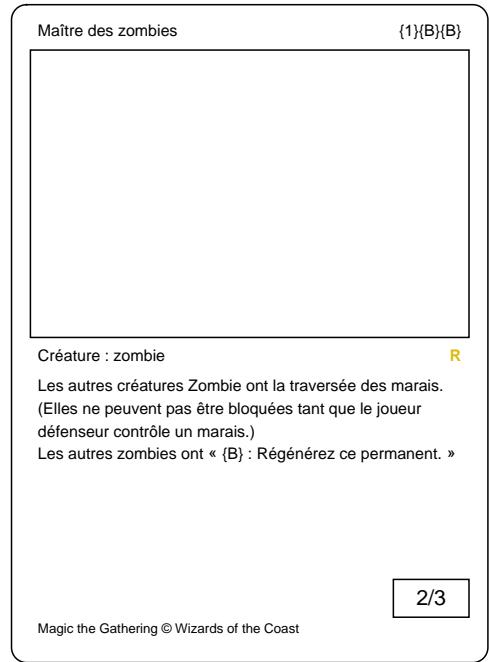
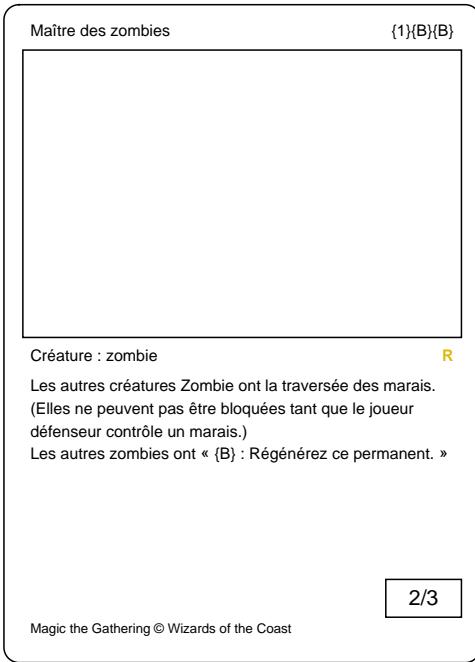
Les squelettes que vous contrôlez et les autres zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le contact mortel. (Le nombre de blessures qu'ils infligent à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

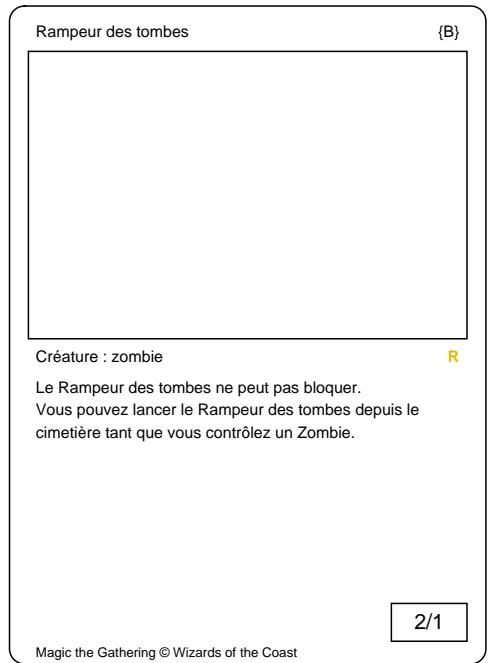
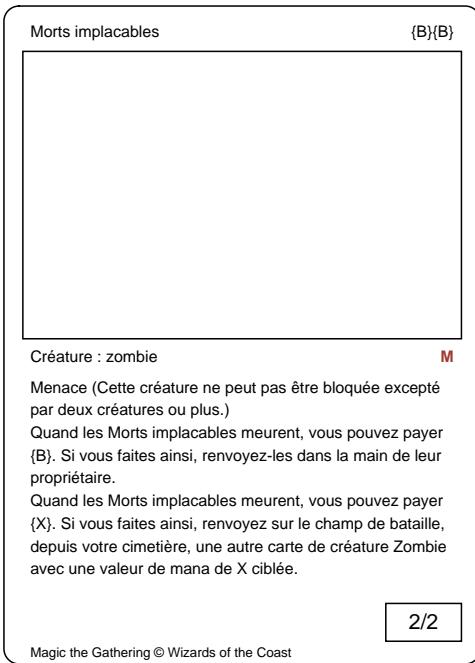
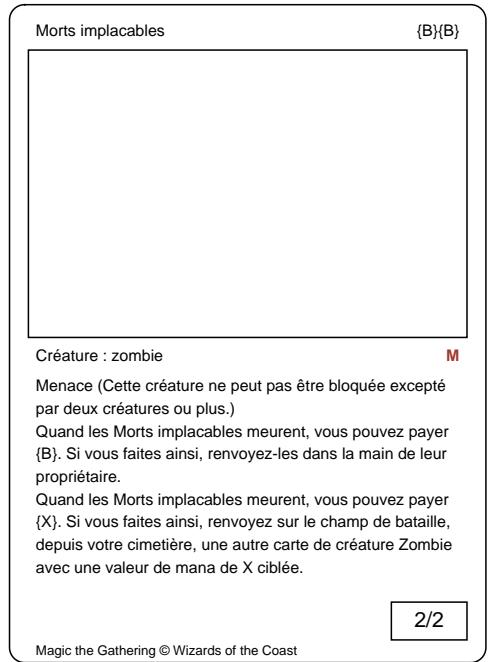
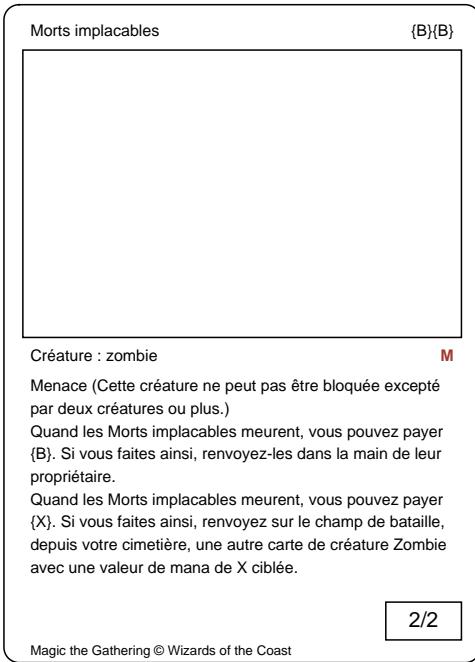
2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

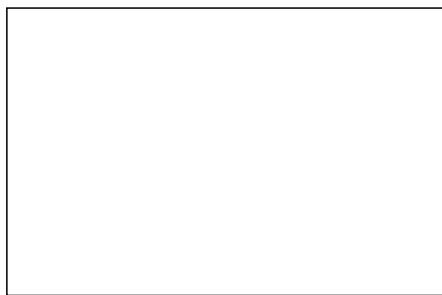






Rampeur des tombes

{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

Rampeur des tombes

{B}



Créature : zombie

R

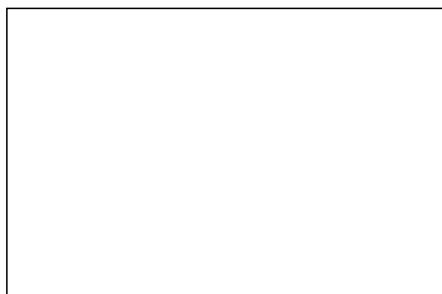
Le Rampeur des tombes ne peut pas bloquer.  
Vous pouvez lancer le Rampeur des tombes depuis le cimetière tant que vous contrôlez un Zombie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur des tombes

{B}



Créature : zombie

R

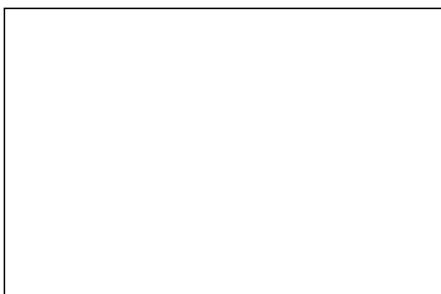
Le Rampeur des tombes ne peut pas bloquer.  
Vous pouvez lancer le Rampeur des tombes depuis le cimetière tant que vous contrôlez un Zombie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur des mort-vivants

{1}{B}{B}



Créature : zombie

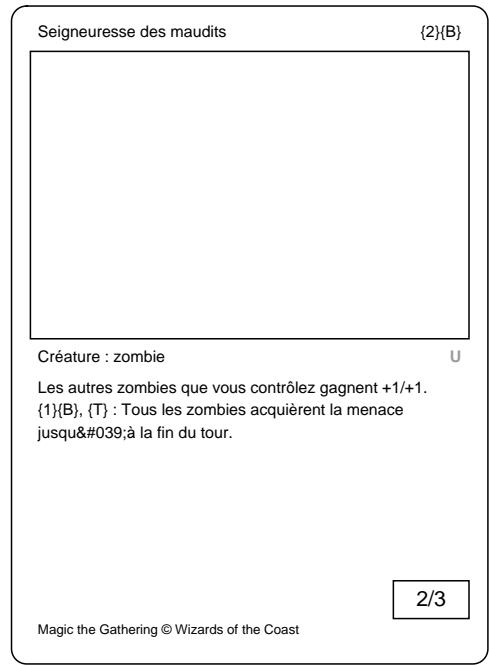
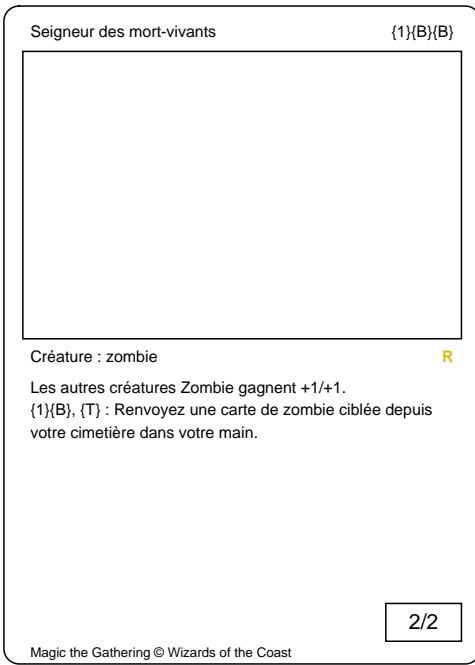
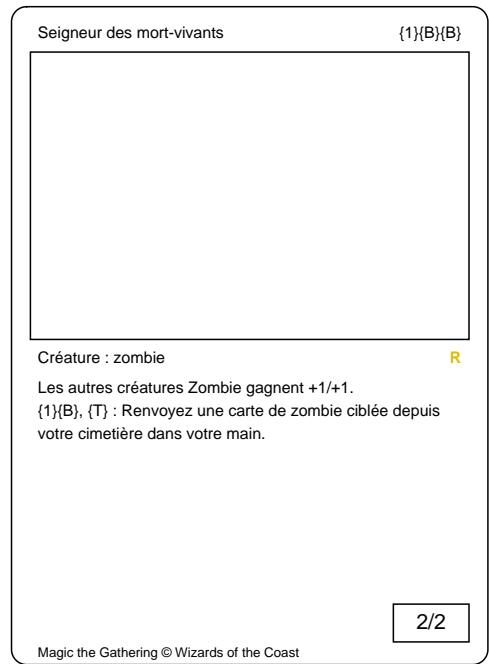
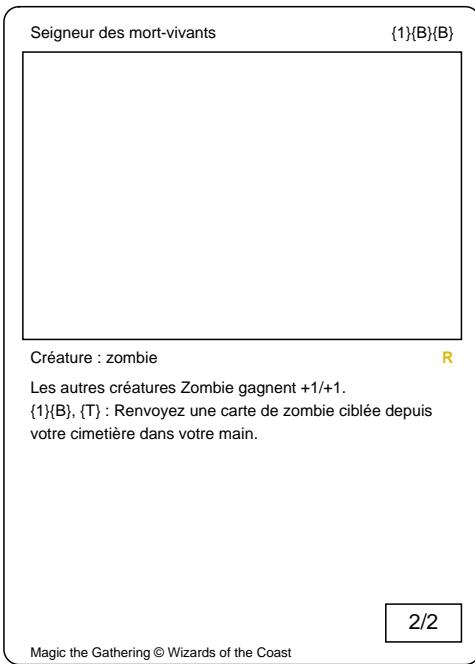
R

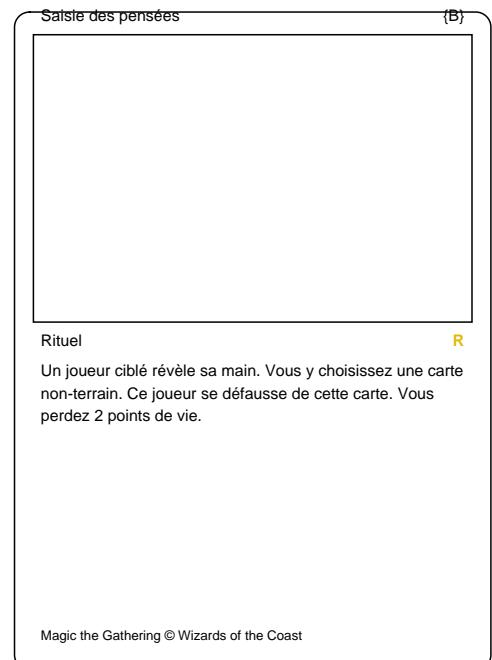
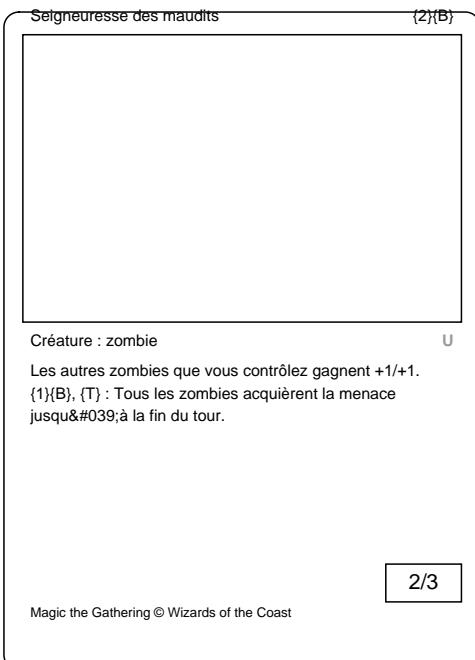
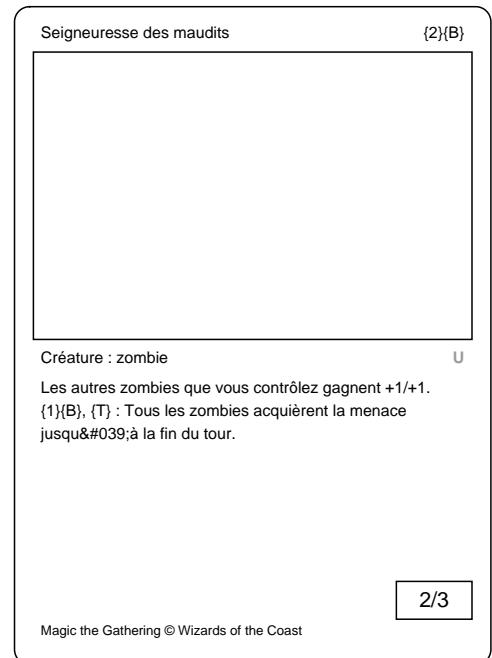
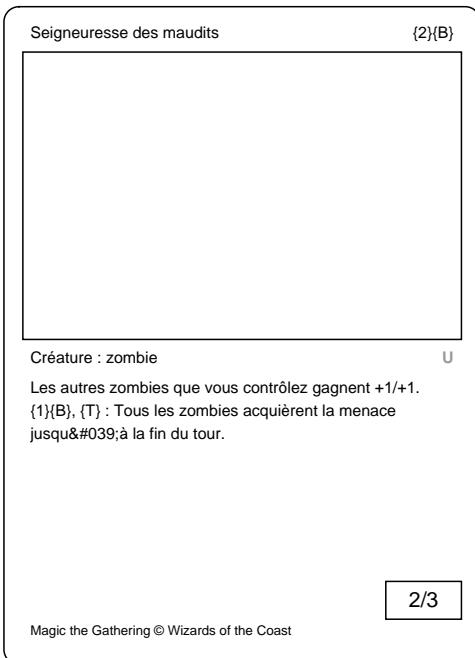
Les autres créatures Zombie gagnent +1/+1.  
{1}{B}, {T} : Renvoyez une carte de zombie ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

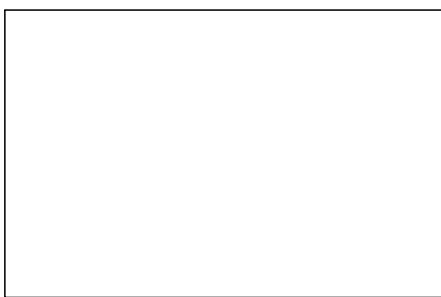
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Saisie des pensées

{B}



Rituel

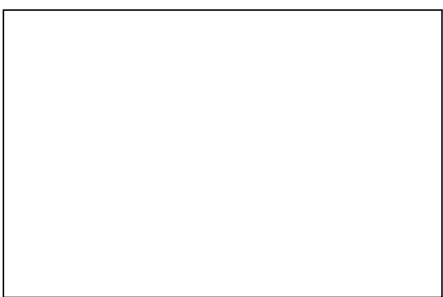
R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

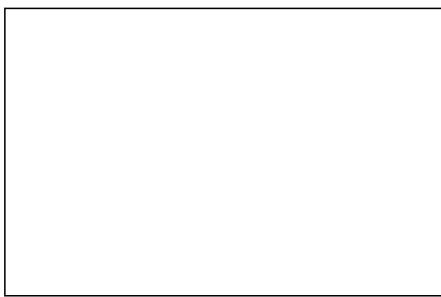
R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes

M



Terrain

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

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

Caverne des âmes



Terrain

M

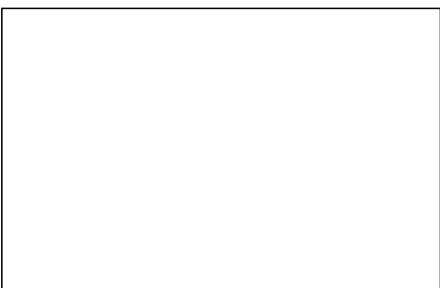
Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{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

Caverne des âmes



Terrain

M

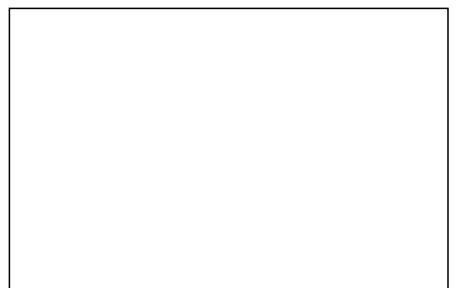
Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{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

Grotte impie



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{B}, {T} : Mettez une carte de zombie ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grotte impie



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{B}, {T} : Mettez une carte de zombie ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grotte impie



Terrain

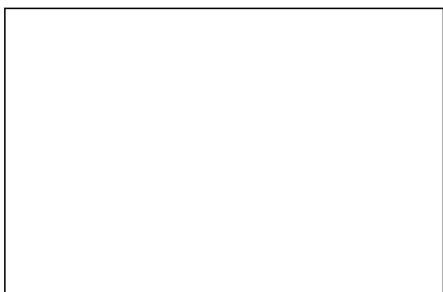
R

{T} : Ajoutez {C}.

{B}, {T} : Mettez une carte de zombie ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grotte impie



Terrain

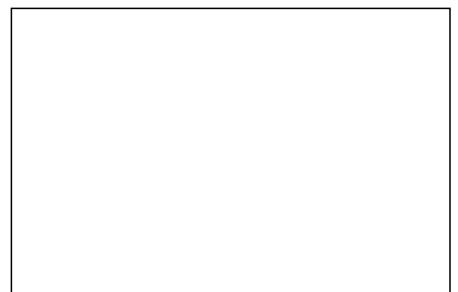
R

{T} : Ajoutez {C}.

{B}, {T} : Mettez une carte de zombie ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



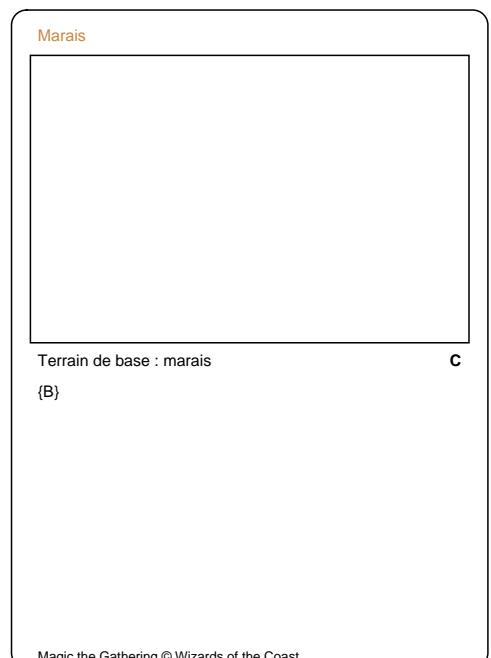
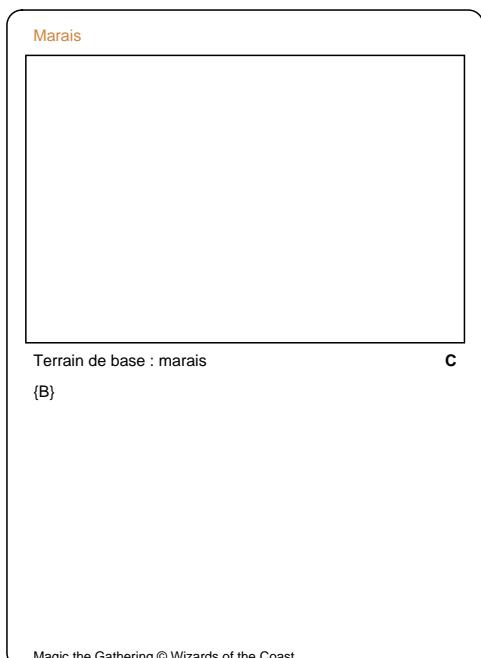
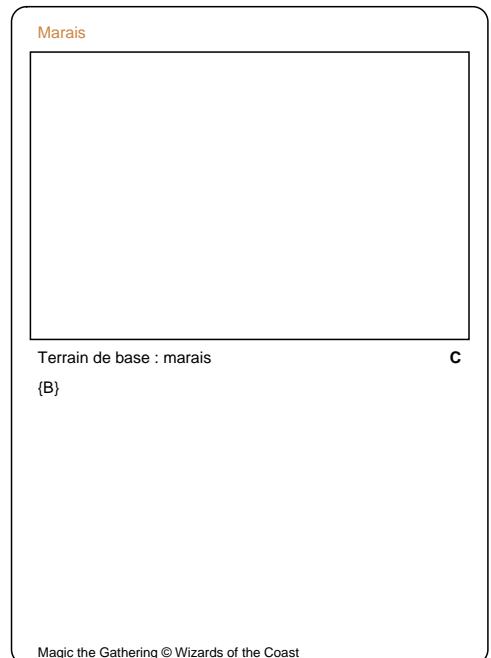
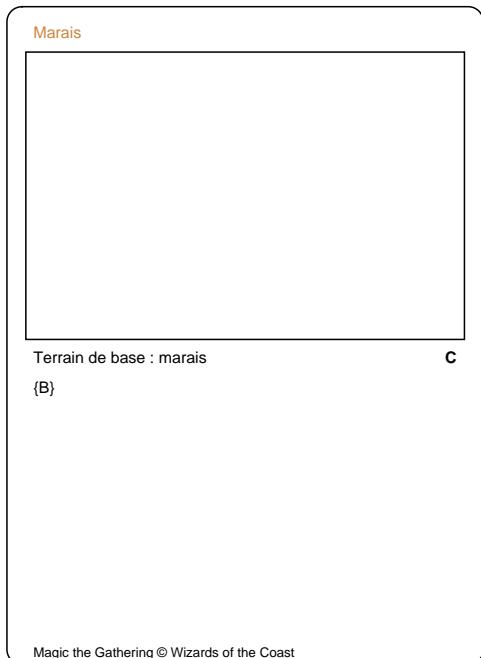
Terrain de base : marais

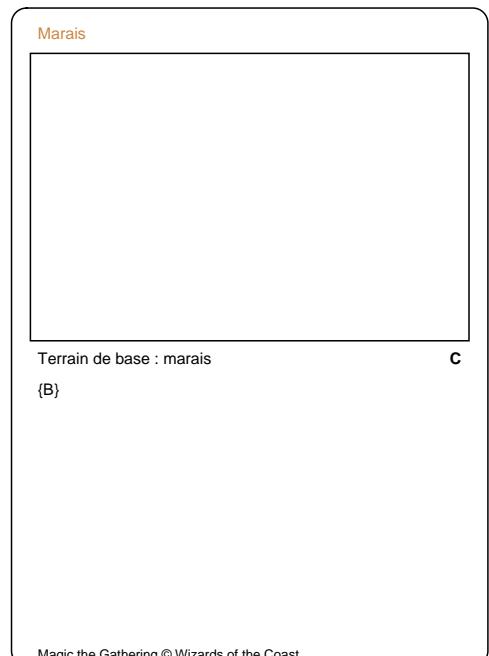
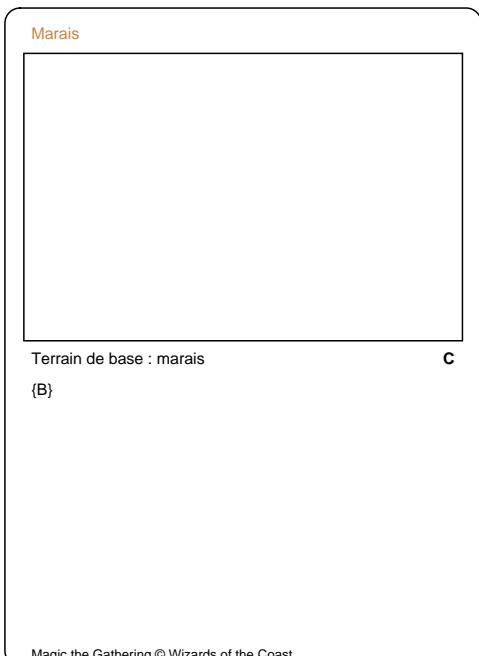
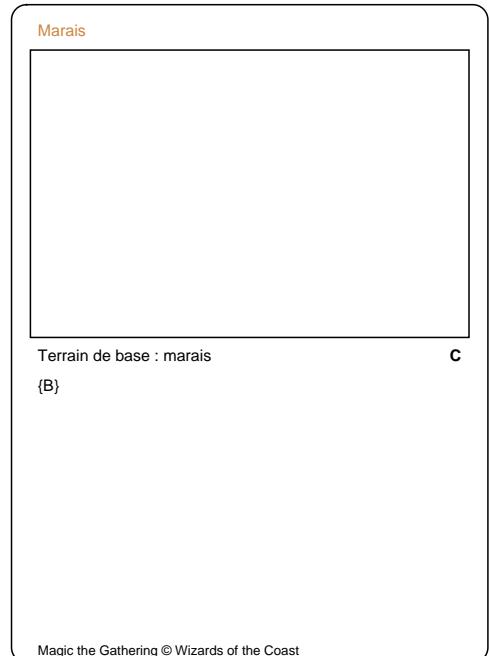
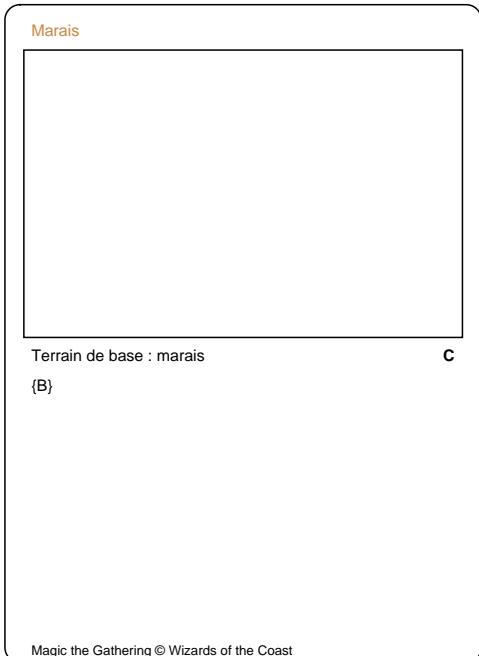
C

{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

Tour phyreiane



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez une créature : Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour phyreiane



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez une créature : Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Fiole d'Éther

{1}

Artifact

R

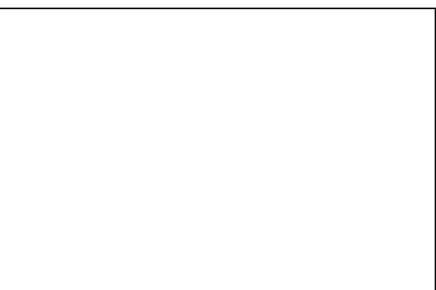
Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}



Artifact

R

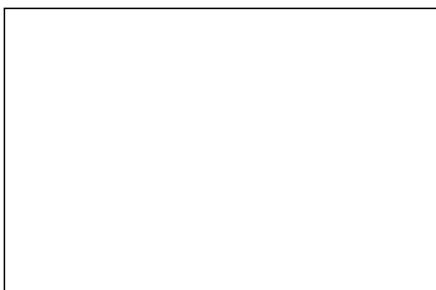
Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}



Artifact

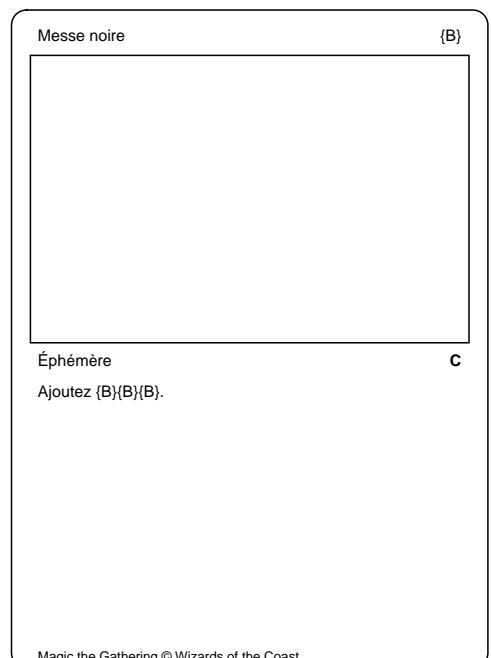
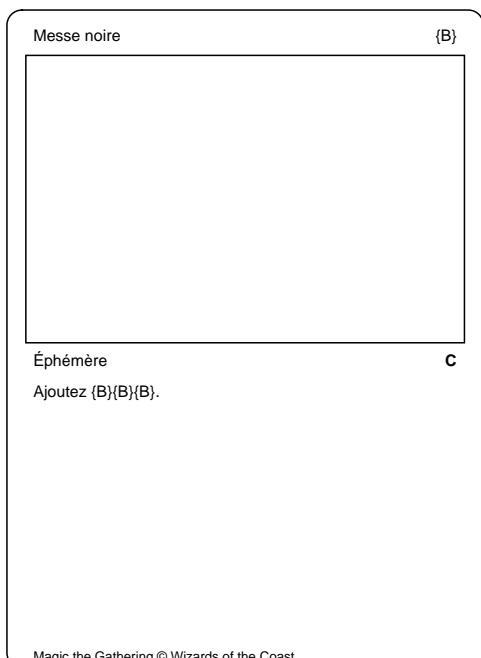
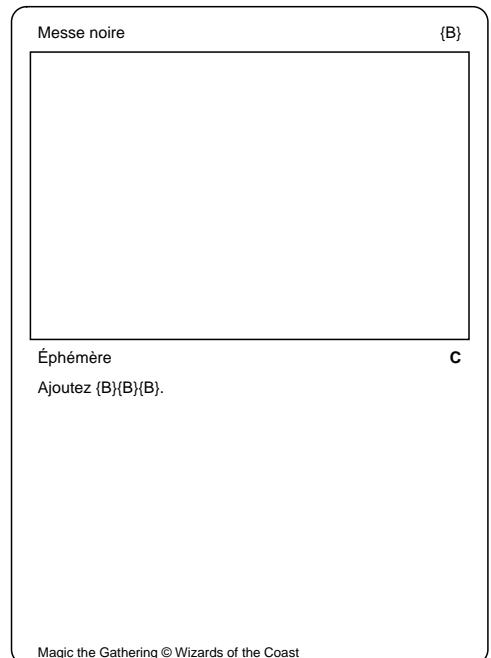
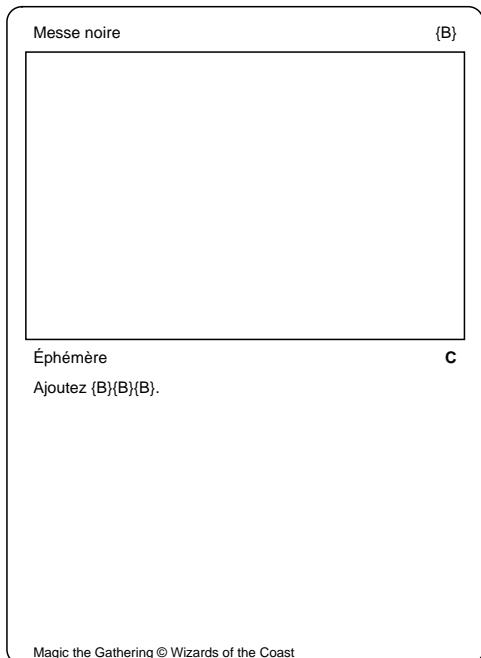
R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

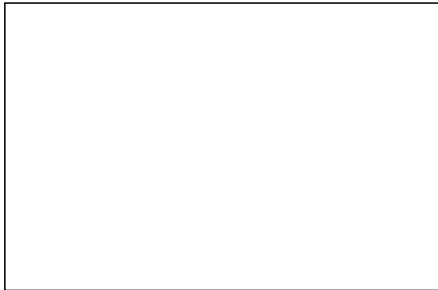
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

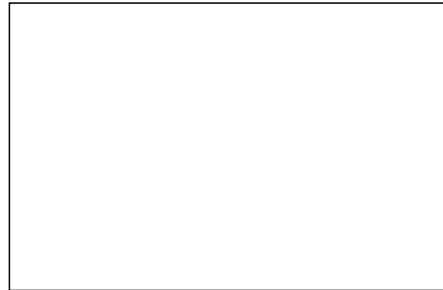
Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

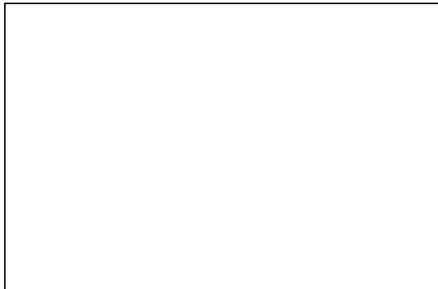
Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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'a 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

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'a 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.)

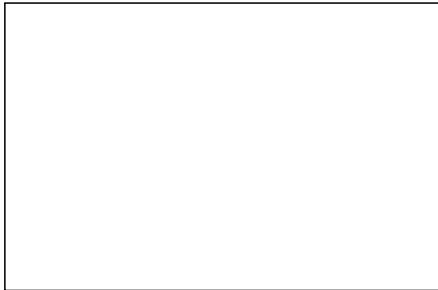
3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

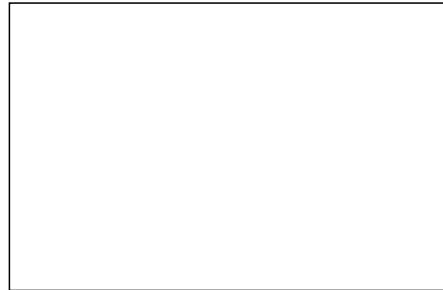
Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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'a 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

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'a 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

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'a 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.)

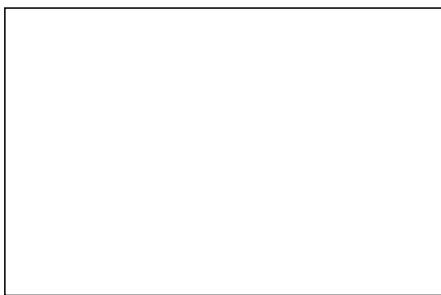
3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Capitaine du diregraf

{1}{U}{B}



Créature : zombie et soldat

U

Contact mortel

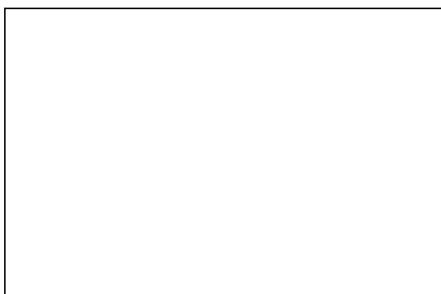
Les autres créatures Zombie que vous contrôlez gagnent +1/+1.  
À chaque fois qu'un autre zombie que vous contrôlez meurt, un adversaire ciblé perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine du diregraf

{1}{U}{B}



Créature : zombie et soldat

U

Contact mortel

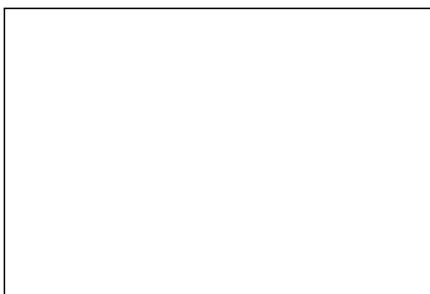
Les autres créatures Zombie que vous contrôlez gagnent +1/+1.  
À chaque fois qu'un autre zombie que vous contrôlez meurt, un adversaire ciblé perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

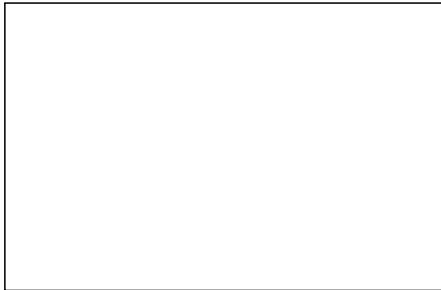
2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Thérapie de la Coterie

{B}



## Rituel

U

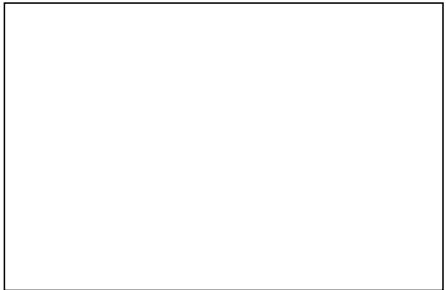
Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.

Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Thérapie de la Coterie

{B}



## Rituel

U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.

Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Thérapie de la Coterie

{B}



## Rituel

U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.

Flashback ? Sacrifiez une créature.

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

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

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

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