

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

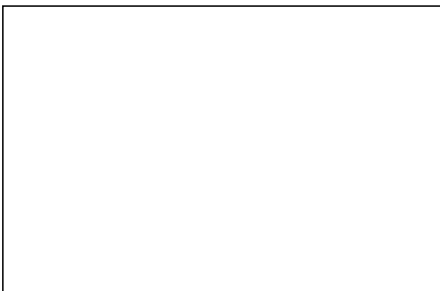
Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abbaye du Val d'Orient



Terrain

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

{5}, {T}, payez 1 point de vie : Mettez sur le champ de bataille 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

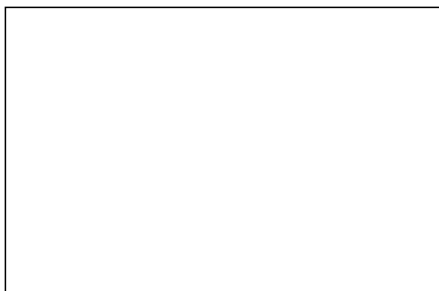


Terrain de base : marais

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abbaye du Val d'Orient



Terrain

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

{5}, {T}, payez 1 point de vie : Mettez sur le champ de bataille 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

Emprise des ténèbres

{B}{B}

Éphémère

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise des ténèbres

{B}{B}

Éphémère

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise des ténèbres

{B}{B}

Éphémère

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur salut

{X}{X}{B}

Rituel

Le joueur ciblé met sur le champ de bataille 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

Le joueur ciblé met sur le champ de bataille 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

Le joueur ciblé met sur le champ de bataille 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

Le joueur ciblé met sur le champ de bataille 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

Poussée fatale

{B}

Éphémère

Détruisez la créature ciblée si son coût converti de mana est inférieur ou égal à 2.
<i>Révolte</i> — Détruisez cette créature si son coût converti de mana est inférieur 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

Poussée fatale

{B}



Éphémère

Détruisez la créature ciblée si son coût converti de mana est inférieur ou égal à 2.

Révolte — Détruisez cette créature si son coût converti de mana est inférieur 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

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 noirs Zombies.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise de Liliana

{3}{B}{B}



Enchantement

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 noirs Zombies.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise de Liliana

{3}{B}{B}



Enchantement

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 noirs Zombies.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morts implacables

{B}{B}



Créature : zombie

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 un coût converti de mana de X ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morts implacables

{B}{B}



Créature : zombie

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 un coût converti de mana de X ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morts implacables

{B}{B}



Créature : zombie

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 un coût converti de mana de X ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morts implacables

{B}{B}



Créature : zombie

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 un coût converti de mana de X ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse du diregraf

{2}{B}

Créature : zombie et géant

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, mettez sur le champ de bataille, 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

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, mettez sur le champ de bataille, 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

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, mettez sur le champ de bataille, 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


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, mettez sur le champ de bataille, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libérateur des cryptes {B}




Créature : zombie

{1}{B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Mettez sur le champ de bataille 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

{1}{B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Mettez sur le champ de bataille 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

{1}{B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Mettez sur le champ de bataille 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

{1}{B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Mettez sur le champ de bataille 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

Mimique métallique

{2}



Créature-artefact : changeforme

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

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

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

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

Seigneurse des maudits

{2}{B}



Créature : zombie

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

Seigneurse des maudits

{2}{B}



Créature : zombie

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

Seigneurse des maudits

{2}{B}



Créature : zombie

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

Seigneurse des maudits

{2}{B}



Créature : zombie


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


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 cette capacité 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


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 cette capacité 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


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 cette capacité 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

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 cette capacité 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

