

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

Fondrière sanguinolente



Terrain

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne et mettez-la sur le champ de bataille. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne et mettez-la sur le champ de bataille. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne et mettez-la sur le champ de bataille. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

Au moment où la Caverne des âmes arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

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

Fondrière sanguinolente



Terrain

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne et mettez-la sur le champ de bataille. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

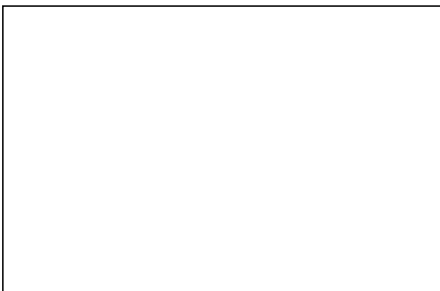
Au moment où la Caverne des âmes arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

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

Au moment où la Caverne des âmes arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

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

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

THS

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez à votre réserve une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

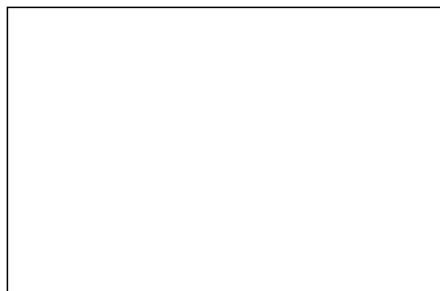
Au moment où la Caverne des âmes arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

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

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

THS

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez à votre réserve une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interminables colonnes de morts

{2}{B}{B}



Enchantement

ISD

Au début de votre entretien, mettez sur le champ de bataille 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

Chute du héros

{1}{B}{B}



Éphémère

THS

Détruisez la créature ciblée ou le planeswalker ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interminables colonnes de morts

{2}{B}{B}



Enchantement

ISD

Au début de votre entretien, mettez sur le champ de bataille 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

Chute du héros

{1}{B}{B}



Éphémère

THS

Détruisez la créature ciblée ou le planeswalker ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros

{1}{B}{B}



Éphémère

THS

Détruisez la créature ciblée ou le planeswalker ciblé.

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.

<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.

<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

Rampeur des tombes

{B}


Créature : zombie

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

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

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

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

Marchand gris d'Asphodèle {3}{B}{B}



Créature : zombie **C14**

Quand le Marchand gris d'Asphodèle arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd X points de vie, X étant votre dévotion au noir. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière. (Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchand gris d'Asphodèle

{3}{B}{B}



Créature : zombie

C14

Quand le Marchand gris d'Asphodèle arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd X points de vie, X étant votre dévotion au noir. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière. (Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)

2/4

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

Marchand gris d'Asphodèle

{3}{B}{B}



Créature : zombie

C14

Quand le Marchand gris d'Asphodèle arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd X points de vie, X étant votre dévotion au noir. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière. (Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)

2/4

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

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

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

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

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

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

Seigneuresse 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

Seigneuresse 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

Seigneuresse 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

Liliana, dernier espoir

{1}{B}{B}

Planeswalker : Liliana

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

{-2} : Mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière, 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, mettez sur le champ de bataille 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 : Liliana

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

{-2} : Mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière, 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, mettez sur le champ de bataille 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 : Liliana

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

{-2} : Mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière, 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, mettez sur le champ de bataille 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

