


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

Fouetteur d'esclaves de Grixis {5}{B}



Créature : zombie et géant **C**

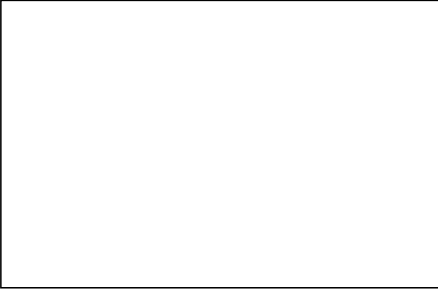
Quand le Fouetteur d'esclaves de Grixis quitte le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Exhumation {3}{B} ({3}{B}) : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez jouer un rituel.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace de nantuko {2}{B}



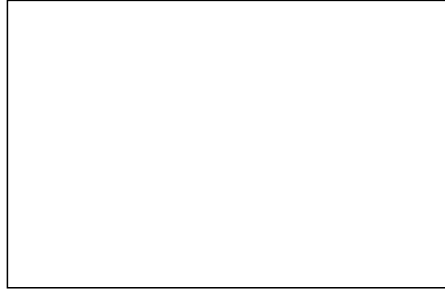
Créature : zombie et insecte **C**

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

Fouetteur d'esclaves de Grixis {5}{B}



Créature : zombie et géant **C**

Quand le Fouetteur d'esclaves de Grixis quitte le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Exhumation {3}{B} ({3}{B}) : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez jouer un rituel.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier fantomatique

{1}{U}{U}



Créature : illusion et guerrier

C

Le Guerrier fantomatique ne peut pas être bloqué.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Architectes de la Volonté

{2}{U}{B}



Créature-artefact : humain et sorcier

C

Quand les Architectes de la Volonté arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé et remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

Recyclage (UB) ((UB), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sututeur de destin

{3}{U}



Créature : zombie et sorcier

U

{T} : Vous pouvez engager ou dégager un autre permanent ciblé.

Exhumation {U} {{U}} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité.

Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou s'il devrait quitter le champ de bataille. N'exhumez qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Architectes de la Volonté

{2}{U}{B}



Créature-artefact : humain et sorcier

C

Quand les Architectes de la Volonté arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé et remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

Recyclage (UB) ((UB), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule vedalkene {U}{B}

Créature : vedalken et zombie C

À chaque fois que la Goule vedalkene devient bloquée, le joueur défenseur perd 4 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneurliche d'Unx {1}{U}{B}

Créature : zombie et sorcier R

{U}{B}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 bleue et noire Zombie et Sorcier.

{U}{U}{B}{B} : Un joueur ciblé perd X points de vie et meule X cartes, X étant le nombre de zombies que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némésis de la Raison {3}{U}{B}

Créature : léviathan et horreur R

À chaque fois que la Némésis de la Raison attaque, le joueur défenseur meule dix cartes.

3/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Strix de la Mer creuse {U}{B}

Créature-artefact : oiseau C

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Strix de la Mer creuse

{U}{B}



Créature-artefact : oiseau

C

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombies jhessiens

{4}{U}{B}



Créature : zombie

C

Peur

Recyclage d'île {2}, recyclage de marais {2}

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombies jhessiens

{4}{U}{B}



Créature : zombie

C

Peur

Recyclage d'île {2}, recyclage de marais {2}

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain d'essence

{4}{B}



Rituel

C

Le Drain d'essence inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain d'essence

{4}{B}

Rituel

C

Le Drain d'essence inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni de réalité

{3}{U}{B}

Rituel

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crocserveau

{2}{U}{B}

Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte. Ce joueur se défait de cette carte.
Piochez une carte.

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
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

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
{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

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion d'angoisse

{U}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -3/-0 jusqu'à la fin du tour.

Une créature ciblée gagne -0/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrefaule

{U}{B}



Éphémère

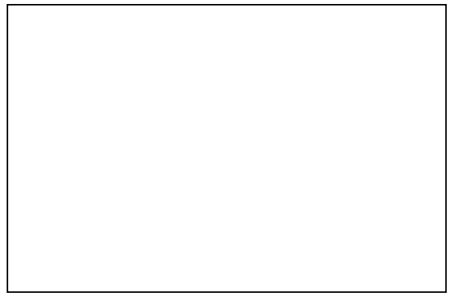
U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé. Son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion d'angoisse

{U}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -3/-0 jusqu'à la fin du tour.

Une créature ciblée gagne -0/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Éphémère

U

Choisissez l'un ou les deux ?

? Contrecarrez un sort de créature ciblé.

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