


Chirurgien des ténèbres {1}{B}




Créature : esprit R

Si des blessures de combat devaient être infligées au Chirurgien des ténèbres, prévenez ces blessures et exilez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureteur des cryptes {1}{B}




Créature : zombie C

Sacrifiez le Fureteur des cryptes : Exilez une carte ciblée d'un cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur des cimetières {1}{B}{B}



Créature : zombie R


Les autres créatures Zombie que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{2}{B}, {T} : Exilez une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureteur des cryptes {1}{B}



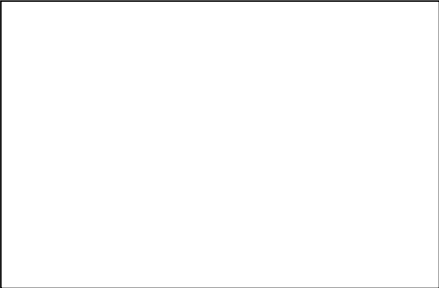
Créature : zombie C

Sacrifiez le Fureteur des cryptes : Exilez une carte ciblée d'un cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureteur des cryptes {1}{B}



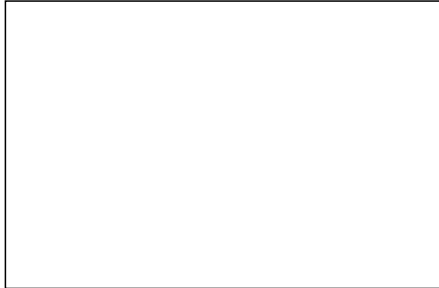
Créature : zombie C

Sacrifiez le Fureteur des cryptes : Exilez une carte ciblée d'un cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule du diregraf {B}




Créature : zombie U

La Goule du diregraf arrive sur le champ de bataille engagée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureteur des cryptes {1}{B}




Créature : zombie C

Sacrifiez le Fureteur des cryptes : Exilez une carte ciblée d'un cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule du diregraf {B}



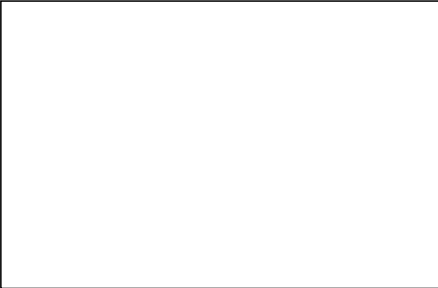
Créature : zombie U

La Goule du diregraf arrive sur le champ de bataille engagée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule du diregraf {B}

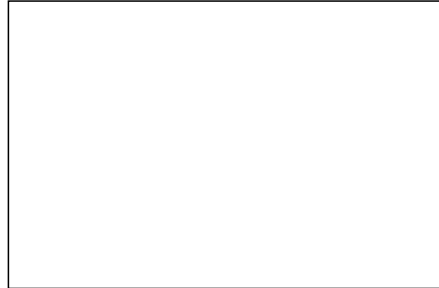


Créature : zombie U
La Goule du diregraf arrive sur le champ de bataille engagée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule patricienne {B}{B}




Créature : zombie C
Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule du diregraf {B}




Créature : zombie U
La Goule du diregraf arrive sur le champ de bataille engagée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule patricienne {B}{B}

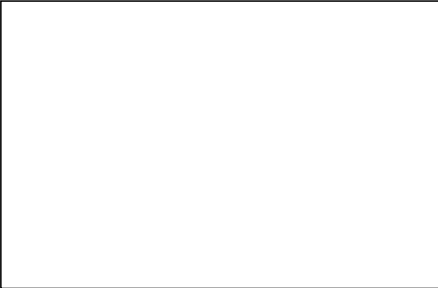


Créature : zombie C
Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule patricienne {B}{B}



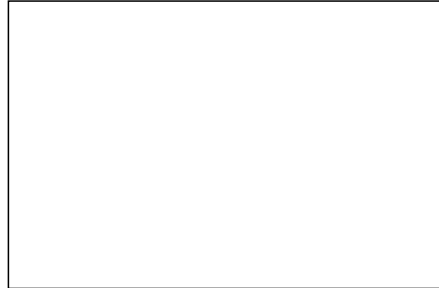
Créature : zombie C

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leveur de goule {1}{B}{B}




Créature : zombie C

Quand le Leveur de goule arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de zombie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule patricienne {B}{B}




Créature : zombie C

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leveur de goule {1}{B}{B}




Créature : zombie C

Quand le Leveur de goule arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de zombie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leveur de goule {1}{B}{B}




Créature : zombie C

Quand le Leveur de goule arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de zombie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger de Geralf {B}{B}{B}



Créature : zombie R

Le Messenger de Geralf arrive sur le champ de bataille engagé.


Quand le Messenger de Geralf arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 2 points de vie.

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait 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

Leveur de goule {1}{B}{B}




Créature : zombie C

Quand le Leveur de goule arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de zombie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

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

Dédain {B}




Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature ou de planeswalker. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dédain {B}

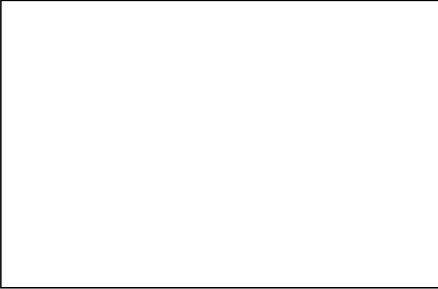


Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature ou de planeswalker. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dédain {B}

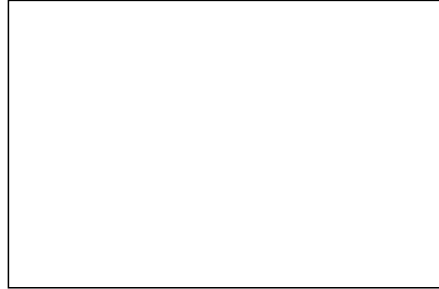


Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature ou de planeswalker. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dédain {B}



Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature ou de planeswalker. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet serpentiforme

{4}



Artefact : équipement

R

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque marais que vous contrôlez.

Équipement {BP}{BP} ((BP) peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}



Éphémère

U

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet serpentiforme

{4}



Artefact : équipement

R

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque marais que vous contrôlez.

Équipement {BP}{BP} ((BP) peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}



Éphémère

U

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'autel

{1}{B}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'autel

{1}{B}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'autel

{1}{B}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}


Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détresse {B}{B}




Rituel C

Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envie de cervelle {B}




Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 4 et vous exilez cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détresse {B}{B}




Rituel C

Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envie de cervelle {B}




Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 4 et vous exilez cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Mortemarque {B}



Rituel U
Détruisez une créature verte ou blanche ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

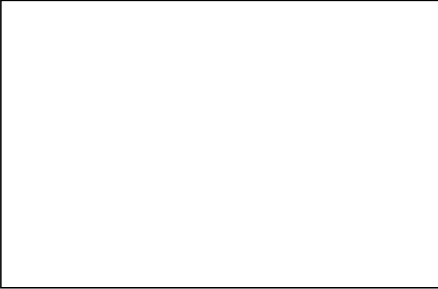
Mortemarque {B}



Rituel U
Détruisez une créature verte ou blanche ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortemarque {B}



Rituel U
Détruisez une créature verte ou blanche ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast