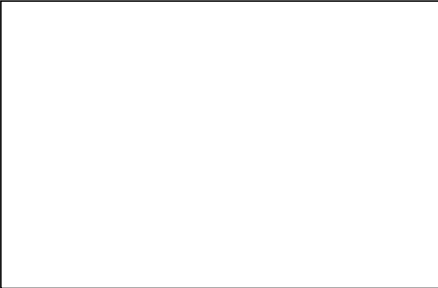


Assistant du nécromancien {2}{B}



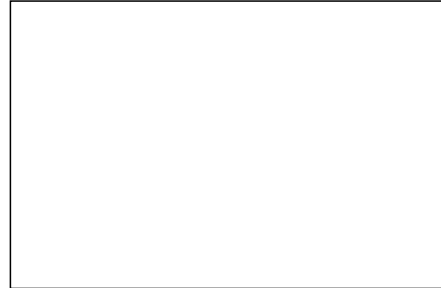
Créature : zombie **C**

Quand l'Assistant du nécromancien arrive sur le champ de bataille, meulez trois cartes.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadavre ambulat {1}{B}




Créature : zombie **C**

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assistant du nécromancien {2}{B}




Créature : zombie **C**

Quand l'Assistant du nécromancien arrive sur le champ de bataille, meulez trois cartes.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognard sultai {5}{B}



Créature : oiseau et guerrier **C**


Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)

Vol

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognard sultaï {5}{B}




Créature : oiseau et guerrier **C**

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Vol

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux des nécropoles {7}{B}{B}




Créature : démon **R**

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Vol
{X}, {T}, exilez X cartes de votre cimetière : Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat noir {1}{B}




Créature : zombie et chat **C**

Quand le Chat noir meurt, un adversaire ciblé se défausse d'une carte au hasard.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fossoyeur {3}{B}



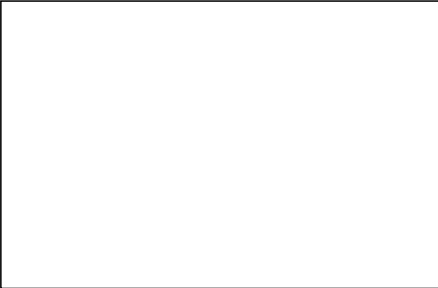
Créature : zombie **U**

Quand le Fossoyeur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens {B}



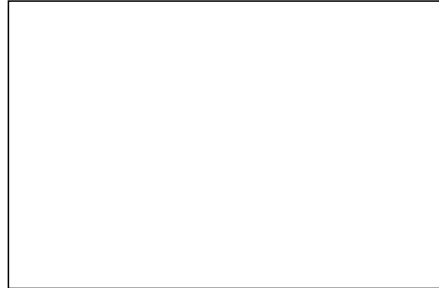
Créature : rat C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteurs titubants {7}{B}



Créature : zombie C


Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)

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

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteurs titubants {7}{B}



Créature : zombie C


Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)

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

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vermine saprophage {4}{B}




Créature : insecte C

Quand la Vermine saprophage arrive sur le champ de bataille, exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette carte.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie satyre {1}{G}




Créature : satyre **C**

Quand le Guidevoie satyre arrive sur le champ de bataille, révéléz les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mandrills hurleurs {5}{G}




Créature : grand singe **C**

Fouille (Chaque carte que vous exilez de votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Piétinement

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie satyre {1}{G}




Créature : satyre **C**

Quand le Guidevoie satyre arrive sur le champ de bataille, révéléz les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mandrills hurleurs {5}{G}




Créature : grand singe **C**

Fouille (Chaque carte que vous exilez de votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Piétinement

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de paille {1}{G}




Créature : mur U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
 {G}, sacrifiez un mur : Piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aruspice sultaï {2}{B}{G}{U}



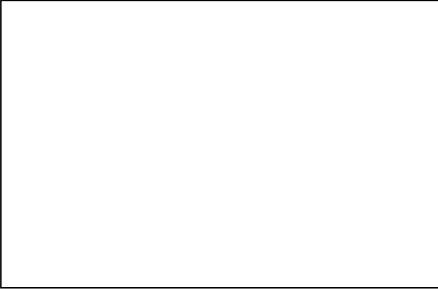
Créature : naga et shaman U

Quand l'Aruspice sultaï arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assistant de recherche {1}{U}



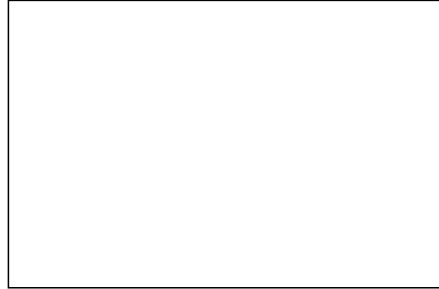
Créature : humain et sorcier C

{3}{U}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vizir rakshasa {2}{B}{G}{U}



Créature : chat et démon R

À chaque fois qu'au moins une carte est mise en exil depuis votre cimetière, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur le Vizir rakshasa.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amère révélation

{3}{B}



Rituel

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez deux d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secret du rakshasa

{2}{B}



Rituel

C

Un adversaire ciblé se défait de deux cartes. Meulez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute fatale

{9}{B}



Rituel

U

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Un joueur ciblé sacrifie deux créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouiller aux frontières

{2}{G}



Rituel

C

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de créature ou de terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la dérive

{5}{U}



Rituel

U

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Mettez un permanent non-terrain ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machinations de Taigam

{1}{U}



Rituel

C

Surveillez 5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fortune des mers

{7}{U}



Rituel

C

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machinations de Taigam

{1}{U}



Rituel

C

Surveillez 5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisépine



Terrain C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle



Terrain C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

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

C

{U}

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

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

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
{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

Marigot lugubre



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} or {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais opulent



Terrain

U

Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}, {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendard de Sultaï

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez {B}, {G} ou {U}.

{B}{G}{U}, {T}, sacrifiez l'Étendard de Sultaï : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais opulent



Terrain

U

Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}, {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entaille meurtrière

{4}{B}



Éphémère

U

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étranglement

{4}{B}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Sultai

{B}{G}{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Détruisez une créature monochrome ciblée.

? Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

? Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Devenir immense

{5}{G}

Éphémère

U

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie pour {1}.)

Une créature ciblée gagne +6/+6 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blessure Incapacitante

{1}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -2/-2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

