

Mimique métallique

{2}

Créature-artefact : changeforme

R

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

R

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

R

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

Glaneur d'os

{3}{B}

Créature : oiseau

U

Ce sort coûte {3} de moins à lancer si une créature est morte ce tour-ci.

Vol, contact mortel

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glaneur d'os

{3}{B}

Créature : oiseau

U

Ce sort coûte {3} de moins à lancer si une créature est morte ce tour-ci.

Vol, contact mortel

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glaneur d'os

{3}{B}

Créature : oiseau

U

Ce sort coûte {3} de moins à lancer si une créature est morte ce tour-ci.

Vol, contact mortel

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glaneur d'os

{3}{B}

Créature : oiseau

U

Ce sort coûte {3} de moins à lancer si une créature est morte ce tour-ci.

Vol, contact mortel

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horde maudite

{3}{B}

Créature : zombie

U

{1}{B} : Un zombie attaquant ciblé acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horde maudite

{3}{B}

Créature : zombie

U

{1}{B} : Un zombie attaquant ciblé acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie pourrissante

{B}

Créature : zombie

C

Quand la Momie pourrissante meurt, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horde maudite

{3}{B}

Créature : zombie

U

{1}{B} : Un zombie attaquant ciblé acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie pourrissante

{B}

Créature : zombie

C

Quand la Momie pourrissante meurt, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie pourrissante

{B}

Créature : zombie

C

Quand la Momie pourrissante meurt, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneuresse des maudits

{2}{B}

Créature : zombie

U

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

Momie pourrissante

{B}

Créature : zombie

C

Quand la Momie pourrissante meurt, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneuresse des maudits

{2}{B}

Créature : zombie

U

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

U

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

R

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 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

R

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 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

R

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 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

Flabellifère

{W}

Créature : zombie

C

{2}, {T}: Engagez une créature ciblée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie d'emprisonnement

{1}{W}

Créature : zombie

C

À chaque fois qu'un autre zombie arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez engager un artefact ciblé ou un artefact ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flabellifère

{W}

Créature : zombie

C

{2}, {T}: Engagez une créature ciblée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie d'emprisonnement

{1}{W}

Créature : zombie

C

À chaque fois qu'un autre zombie arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez engager un artefact ciblé ou un artefact ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oketra la Loyale

{3}{W}

Créature légendaire : dieu

M

Double initiative, indestructible

Oketra la Loyale ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres créatures.

{3}{W} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie déteissée

{1}{W}{B}

Créature : zombie

U

{1}{W} : Un zombie attaquant ciblé acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

{1}{B} : Un zombie attaquant ciblé acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie déteissée

{1}{W}{B}

Créature : zombie

U

{1}{W} : Un zombie attaquant ciblé acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

{1}{B} : Un zombie attaquant ciblé acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie déteissée

{1}{W}{B}

Créature : zombie

U

{1}{W} : Un zombie attaquant ciblé acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

{1}{B} : Un zombie attaquant ciblé acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie déteissée

{1}{W}{B}

Créature : zombie

U

{1}{W} : Un zombie attaquant ciblé acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

{1}{B} : Un zombie attaquant ciblé acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant rétif

{W}{B}

Créature : zombie

U

À chaque fois qu'un autre zombie arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant rétif

{W}{B}

Créature : zombie

U

À chaque fois qu'un autre zombie arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant rétif

{W}{B}

Créature : zombie

U

À chaque fois qu'un autre zombie arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impossible // Retour

{1}{B}{B}{3}{B}

Rituel

R

Impossible

{1}{B}{B}

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Retour

{3}{B}

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau des maudits

Terrain : désert

C

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T}, sacrifiez le Berceau des maudits : Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impossible // Retour

{1}{B}{B}{3}{B}

Rituel

R

Impossible

{1}{B}{B}

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Retour

{3}{B}

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau des maudits

Terrain : désert

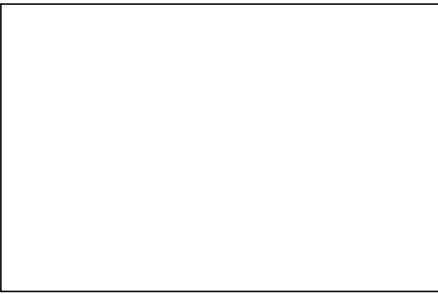
C

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T}, sacrifiez le Berceau des maudits : Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour dissimulée



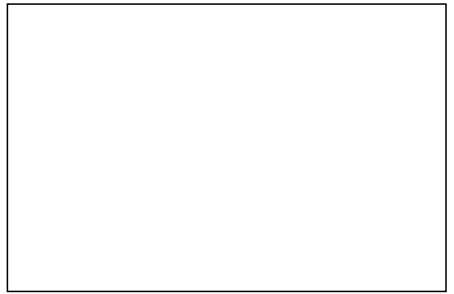
Terrain

R

La Cour dissimulée arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour dissimulée



Terrain

R

La Cour dissimulée arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour dissimulée



Terrain

R

La Cour dissimulée arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {W} ou {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

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

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument de Bontu

{3}

Artefact légendaire
U

Les sorts de créature noirs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trône du Dieu-Pharaon

{2}

Artefact légendaire

R

Au début de votre étape de fin, chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au nombre de créatures engagés que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana, majesté de la mort

{3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie. Meulez deux cartes.

{-3} : Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

{-7} : Détruisez toutes les créatures non-Zombie.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trône du Dieu-Pharaon

{2}

Artefact légendaire

R

Au début de votre étape de fin, chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au nombre de créatures engagés que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana, majesté de la mort

{3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie. Meulez deux cartes.

{-3} : Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

{-7} : Détruisez toutes les créatures non-Zombie.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana, majesté de la mort
{3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana M

{+1} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie. Meulez deux cartes.

{-3} : Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

{-7} : Détruisez toutes les créatures non-Zombie.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale
{B}

Éphémère U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale 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 U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale 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

Heure de réflexion
{W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée qui a bloquée ou a été bloquée par un zombie ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure de réflexion

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée qui a bloquée ou a été bloquée par un zombie ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise de Liliana

{3}{B}{B}

Enchantement

R

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

R

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

R

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

Dépossession
{2}{B}

Rituel
R

Choisissez un nom de carte d'artefact. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque d'un adversaire ciblé n'importe quel nombre de cartes du nom choisi et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritage perdu
{1}{B}{B}

Rituel
R

Choisissez un nom de carte non-artefact, non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé n'importe quel nombre de cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange, puis pioche une carte pour chaque carte exilée depuis sa main de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépossession
{2}{B}

Rituel
R

Choisissez un nom de carte d'artefact. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque d'un adversaire ciblé n'importe quel nombre de cartes du nom choisi et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritage perdu
{1}{B}{B}

Rituel
R

Choisissez un nom de carte non-artefact, non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé n'importe quel nombre de cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange, puis pioche une carte pour chaque carte exilée depuis sa main de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solennité

{2}{W}



Enchantement

R

Les joueurs ne peuvent pas gagner de marqueurs.
Les marqueurs ne peuvent pas être mis sur des artefacts,
des créatures, des enchantements ou des terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solennité

{2}{W}



Enchantement

R

Les joueurs ne peuvent pas gagner de marqueurs.
Les marqueurs ne peuvent pas être mis sur des artefacts,
des créatures, des enchantements ou des terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solennité

{2}{W}



Enchantement

R

Les joueurs ne peuvent pas gagner de marqueurs.
Les marqueurs ne peuvent pas être mis sur des artefacts,
des créatures, des enchantements ou des terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast