

Rampeur des tombes {B}



Créature : zombie R

Cette créature ne peut pas bloquer.
Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière tant que vous contrôlez un zombie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur des tombes {B}



Créature : zombie R

Cette créature ne peut pas bloquer.
Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière tant que vous contrôlez un zombie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur des tombes {B}



Créature : zombie R

Cette créature ne peut pas bloquer.
Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière tant que vous contrôlez un zombie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiqueteur boueux {1}{B}{G}



Créature : plante et zombie U

Célérité

Récupération {3}{B}{G} {{3}{B}{G}, exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchetueur boueux {1}{B}{G}



Créature : plante et zombie U

Célérité

Récupération {3}{B}{G} {{3}{B}{G}}, exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchetueur boueux {1}{B}{G}



Créature : plante et zombie U

Célérité

Récupération {3}{B}{G} {{3}{B}{G}}, exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchetueur boueux {1}{B}{G}



Créature : plante et zombie U

Célérité

Récupération {3}{B}{G} {{3}{B}{G}}, exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique guetteur du bois {1}{B}{G}



Créature : changeforme C

À chaque fois que vous lancez un sort qui est à la fois noir et vert, le Mimique guetteur du bois a une force et une endurance de base de 4/5 jusqu'à la fin du tour et acquiert la flétrissure jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique guetteur du bois

{1}{BG}



Créature : changeforme

C

À chaque fois que vous lancez un sort qui est à la fois noir et vert, le Mimique guetteur du bois a une force et une endurance de base de 4/5 jusqu'à la fin du tour et acquiert la flétrissure jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique guetteur du bois

{1}{BG}



Créature : changeforme

C

À chaque fois que vous lancez un sort qui est à la fois noir et vert, le Mimique guetteur du bois a une force et une endurance de base de 4/5 jusqu'à la fin du tour et acquiert la flétrissure jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique guetteur du bois

{1}{BG}



Créature : changeforme

C

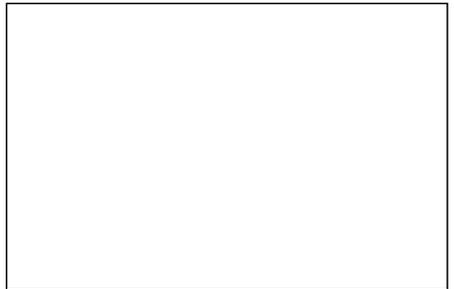
À chaque fois que vous lancez un sort qui est à la fois noir et vert, le Mimique guetteur du bois a une force et une endurance de base de 4/5 jusqu'à la fin du tour et acquiert la flétrissure jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Grincebois

{1}{BG}{BG}{BG}



Créature : horreur

R

Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 noire et verte Ver.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Grincebois

{1}{BG}{BG}{BG}



Créature : horreur

R

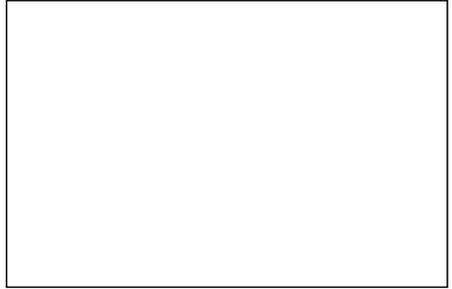
Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 noire et verte Ver.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Grincebois

{1}{BG}{BG}{BG}



Créature : horreur

R

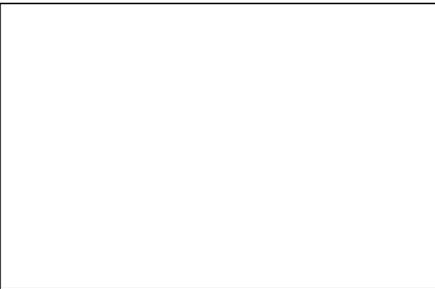
Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 noire et verte Ver.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Grincebois

{1}{BG}{BG}{BG}



Créature : horreur

R

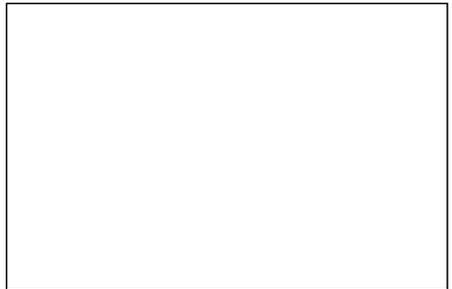
Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 noire et verte Ver.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangsue putride

{B}{G}



Créature : zombie et sangsue

C

Payez 2 points de vie : La Sangsue putride gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangsue putride {B}{G}



Créature : zombie et sangsue **C**

Payez 2 points de vie : La Sangsue putride gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangsue putride {B}{G}



Créature : zombie et sangsue **C**

Payez 2 points de vie : La Sangsue putride gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangsue putride {B}{G}



Créature : zombie et sangsue **C**

Payez 2 points de vie : La Sangsue putride gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll de Lotleth {B}{G}



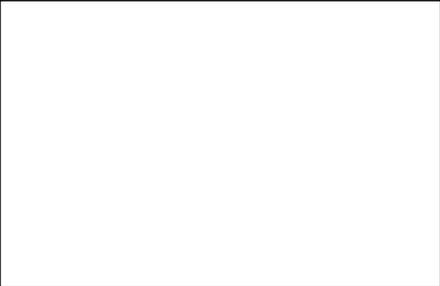
Créature : zombie et troll **R**

Piétinement
Défaussez-vous d'une carte de créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Troll de Lotleth.
{B} : Régénérez le Troll de Lotleth.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll de Lotleth {B}{G}



Créature : zombie et troll R

Piétinement

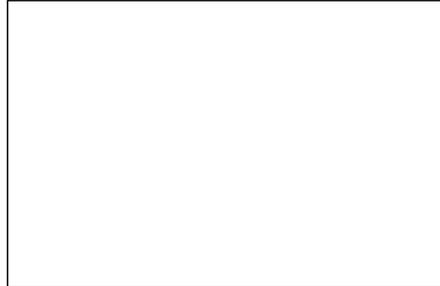
Défaussez-vous d'une carte de créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Troll de Lotleth.

{B} : Régénérez le Troll de Lotleth.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll de Lotleth {B}{G}



Créature : zombie et troll R

Piétinement

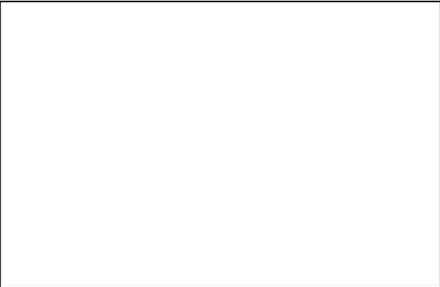
Défaussez-vous d'une carte de créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Troll de Lotleth.

{B} : Régénérez le Troll de Lotleth.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll de Lotleth {B}{G}



Créature : zombie et troll R

Piétinement

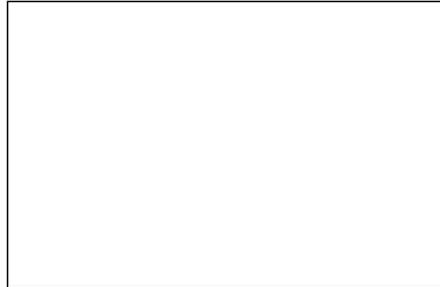
Défaussez-vous d'une carte de créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Troll de Lotleth.

{B} : Régénérez le Troll de Lotleth.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek {B}



Rituel U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évolution hermétique

{1}{G}{G}



Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, X étant 2 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée. Mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. Exilez l'Évolution hermétique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évolution hermétique

{1}{G}{G}



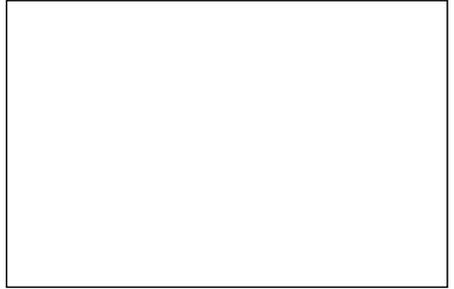
Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, X étant 2 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée. Mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. Exilez l'Évolution hermétique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

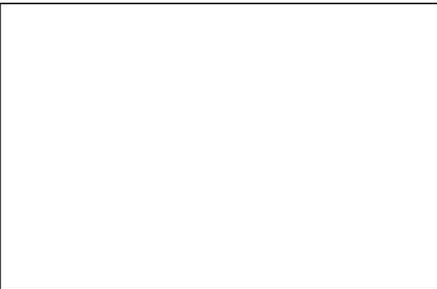
R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évolution hermétique

{1}{G}{G}



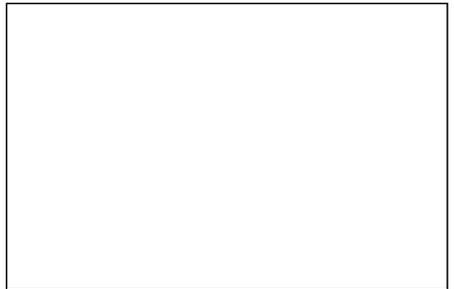
Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, X étant 2 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée. Mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. Exilez l'Évolution hermétique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

R

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

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

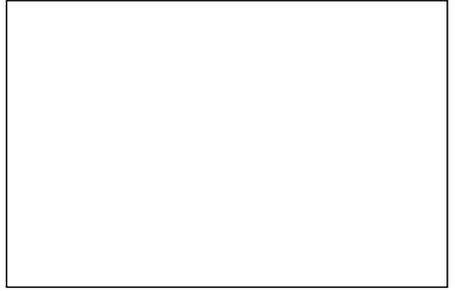
C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutter contre le passé

{1}{G}



Éphémère

C

Meulez trois cartes, puis vous pouvez renvoyer une carte de créature ou de terrain depuis votre cimetière dans votre main. (Pour meuler trois cartes, mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

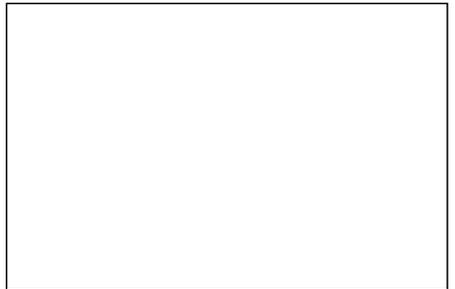
C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutter contre le passé

{1}{G}



Éphémère

C

Meulez trois cartes, puis vous pouvez renvoyer une carte de créature ou de terrain depuis votre cimetière dans votre main. (Pour meuler trois cartes, mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutter contre le passé

{1}{G}



Éphémère

C

Meulez trois cartes, puis vous pouvez renvoyer une carte de créature ou de terrain depuis votre cimetière dans votre main. (Pour meuler trois cartes, mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte

{B}{G}



Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte

{B}{G}



Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte

{B}{G}



Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte

{B}{G}



Éphémère

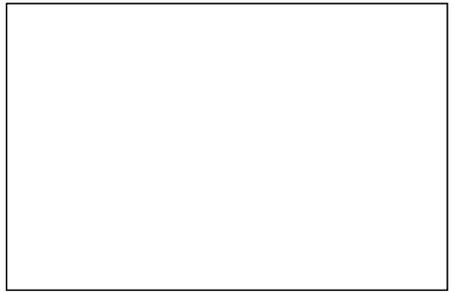
R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horrible récupération

{B}{G}



Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horrible récupération

{B}{G}



Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horrible récupération

{B}{G}



Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horrible récupération

{B}{G}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise de Yahenni

{2}{B}{B}

Rituel

R

Toutes les créatures gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour. Vous pouvez lancer une carte dont la valeur de mana est de 3 ou moins depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brutalité collective

{1}{B}

Rituel

R

Intensification ? Défaussez-vous d'une carte. Choisissez l'un ou plus ?
? Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte d'éphémère ou de rituel. Ce joueur se défausse de cette carte.
? Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
? Un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise de Yahenni

{2}{B}{B}

Rituel

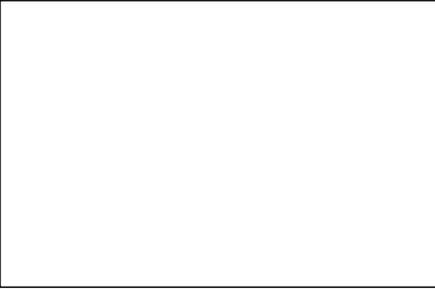
R

Toutes les créatures gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour. Vous pouvez lancer une carte dont la valeur de mana est de 3 ou moins depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crime // Supplice

{3}{W}{B}{X}{B}{G}



Rituel

R

Crime

{3}{W}{B}

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ou d'enchantement ciblée depuis le cimetière d'un adversaire.

Supplice

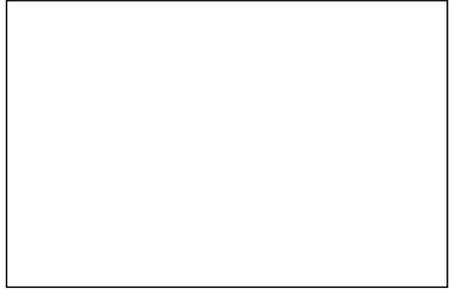
{X}{B}{G}

Détruisez chaque artefact, chaque créature et chaque enchantement avec une valeur de mana de X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crime // Supplice

{3}{W}{B}{X}{B}{G}



Rituel

R

Crime

{3}{W}{B}

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ou d'enchantement ciblée depuis le cimetière d'un adversaire.

Supplice

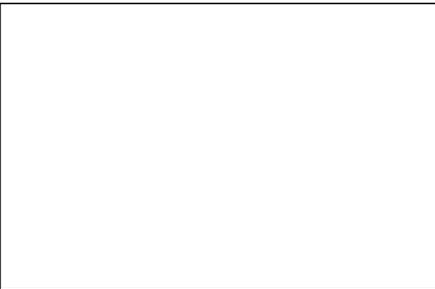
{X}{B}{G}

Détruisez chaque artefact, chaque créature et chaque enchantement avec une valeur de mana de X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crime // Supplice

{3}{W}{B}{X}{B}{G}



Rituel

R

Crime

{3}{W}{B}

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ou d'enchantement ciblée depuis le cimetière d'un adversaire.

Supplice

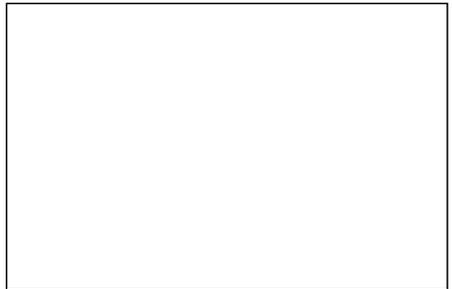
{X}{B}{G}

Détruisez chaque artefact, chaque créature et chaque enchantement avec une valeur de mana de X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crime // Supplice

{3}{W}{B}{X}{B}{G}



Rituel

R

Crime

{3}{W}{B}

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ou d'enchantement ciblée depuis le cimetière d'un adversaire.

Supplice

{X}{B}{G}

Détruisez chaque artefact, chaque créature et chaque enchantement avec une valeur de mana de X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation du Maelstrom

{1}{B}{G}



Rituel

R

Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}



Artefact

M

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}



Artefact

M

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de scarabées

{B}



Éphémère

C

Exilez jusqu'à trois cartes ciblées d'un cimetière unique.
Recyclage {B} ({B}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de scarabées

{B}



Éphémère

C

Exilez jusqu'à trois cartes ciblées d'un cimetière unique.
Recyclage {B} ({B}), défaussez-vous de cette carte :
Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de scarabées

{B}



Éphémère

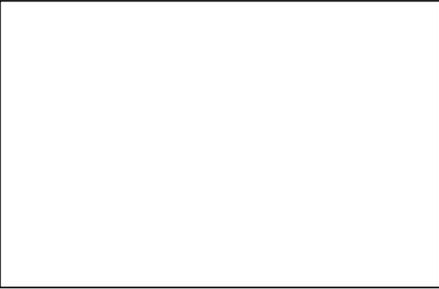
C

Exilez jusqu'à trois cartes ciblées d'un cimetière unique.
Recyclage {B} ({B}), défaussez-vous de cette carte :
Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de scarabées

{B}



Éphémère

C

Exilez jusqu'à trois cartes ciblées d'un cimetière unique.
Recyclage {B} ({B}), défaussez-vous de cette carte :
Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast