

Mur des Pharaons oubliés {2}



Créature-artefact : mur **C**

Défenseur

{T} : Le Mur des Pharaons oubliés inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker. N'activez que si vous contrôlez un désert ou s'il y a une carte de désert dans votre cimetière.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dromadaire misérable {1}{B}



Créature : zombie et chameau **C**

Quand le Dromadaire misérable meurt, si vous contrôlez un désert ou s'il y a une carte de désert dans votre cimetière, un joueur ciblé se défausse d'une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur des Pharaons oubliés {2}



Créature-artefact : mur **C**

Défenseur

{T} : Le Mur des Pharaons oubliés inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker. N'activez que si vous contrôlez un désert ou s'il y a une carte de désert dans votre cimetière.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dromadaire misérable {1}{B}



Créature : zombie et chameau **C**

Quand le Dromadaire misérable meurt, si vous contrôlez un désert ou s'il y a une carte de désert dans votre cimetière, un joueur ciblé se défausse d'une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éternel khenra {1}{B}



Créature : zombie et chacal et guerrier **C**

Affliction 1 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 1 point de vie.)

2/2

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

Éternel khenra {1}{B}



Créature : zombie et chacal et guerrier **C**

Affliction 1 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 1 point de vie.)

2/2

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}



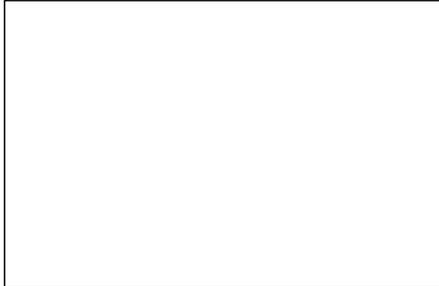
Créature : zombie **C**

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

Mur gémissant {2}{B}



Créature : zombie et mur **C**

Défenseur

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie pourrissante {B}



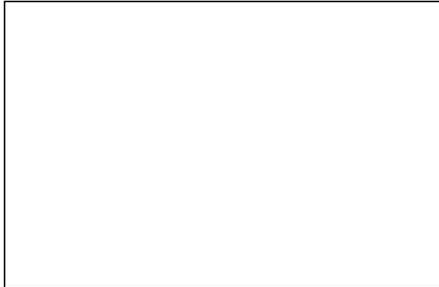
Créature : zombie **C**

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

Mur gémissant {2}{B}



Créature : zombie et mur **C**

Défenseur

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

0/5

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

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

Excavatrice de Ramunap

{2}{G}

Créature : naga et clerc

R

Vous pouvez jouer des cartes de terrain depuis votre cimetière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excavatrice de Ramunap {2}{G}



Créature : naga et clerc **R**

Vous pouvez jouer des cartes de terrain depuis votre cimetière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éternelle tisse-sort {1}{U}



Créature : zombie et naga et sorcier **C**

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

Affliction 2 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 2 point de vie.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excavatrice de Ramunap {2}{G}



Créature : naga et clerc **R**

Vous pouvez jouer des cartes de terrain depuis votre cimetière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vizir de la chute du sable {2}{U}



Créature : humain et clerc **C**

{T} : Dégagez un autre permanent ciblé.

Recyclage {1}{U} ({1}{U}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Vizir de la chute du sable, dégagez un permanent ciblé.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vizir de la chute du sable

{2}{U}



Créature : humain et clerc

C

{T} : Dégagez un autre permanent ciblé.

Recyclage {1}{U} ({1}{U}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

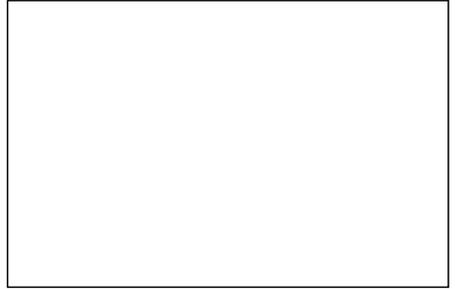
Quand vous recyclez le Vizir de la chute du sable, dégagez un permanent ciblé.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante du dernier lendemain

{2}{U}



Créature : naga et clerc

C

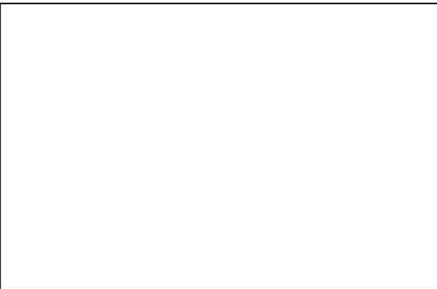
{U}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Un joueur ciblé meule trois cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante du dernier lendemain

{2}{U}



Créature : naga et clerc

C

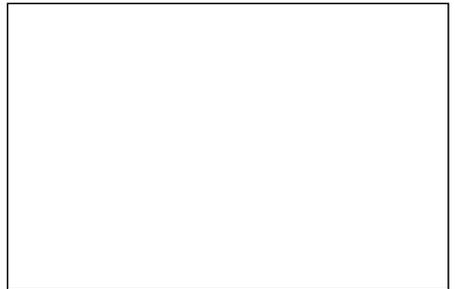
{U}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Un joueur ciblé meule trois cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante du dernier lendemain

{2}{U}



Créature : naga et clerc

C

{U}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Un joueur ciblé meule trois cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante du dernier lendemain

{2}{U}



Créature : naga et clerc

C

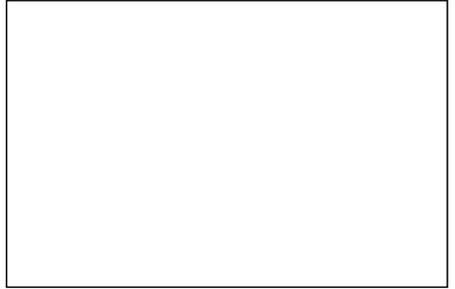
{U}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Un joueur ciblé meule trois cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Dieu-Scarabée

{3}{U}{B}



Créature légendaire : dieu

M

Au début de votre entretien, chaque adversaire perd X points de vie et vous appliquez regard X, X étant le nombre de zombies que vous contrôlez.

{2}{U}{B} : Exilez une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie 4/4 noir.

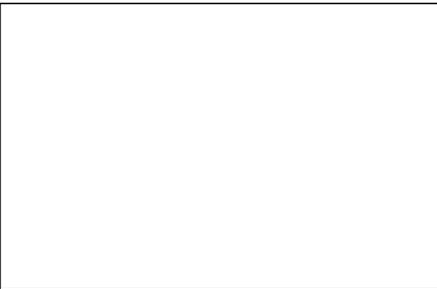
Quand Le Dieu-Scarabée meurt, renvoyez-le dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Dieu-Scarabée

{3}{U}{B}



Créature légendaire : dieu

M

Au début de votre entretien, chaque adversaire perd X points de vie et vous appliquez regard X, X étant le nombre de zombies que vous contrôlez.

{2}{U}{B} : Exilez une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie 4/4 noir.

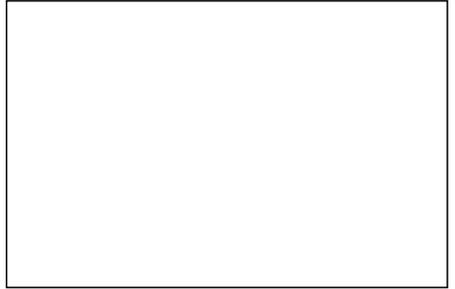
Quand Le Dieu-Scarabée meurt, renvoyez-le dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argument irrésistible

{1}{U}



Rituel

C

Un joueur ciblé meule cinq cartes.

Recyclage {U} ({U}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argument irrésistible

{1}{U}

Rituel

C

Un joueur ciblé meule cinq cartes.  
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte :  
Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argument irrésistible

{1}{U}

Rituel

C

Un joueur ciblé meule cinq cartes.  
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte :  
Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argument irrésistible

{1}{U}

Rituel

C

Un joueur ciblé meule cinq cartes.  
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte :  
Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Campement des survivants

Terrain : désert

C

{T} : Ajoutez {C}.  
{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez :  
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Campement des survivants



Terrain : désert

C

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez :  
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Campement des survivants



Terrain : désert

C

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez :  
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Campement des survivants



Terrain : désert

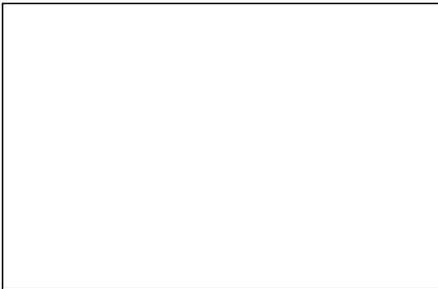
C

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez :  
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de la Glorifiée



Terrain : désert

C

Le Désert de la Glorifiée arrive sur le champ de bataille  
engagé.

{T} : Ajoutez {B}.

Recyclage {1}{B} {{1}{B}}, défaussez-vous de cette carte :  
Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de la Glorifiée



Terrain : désert

C

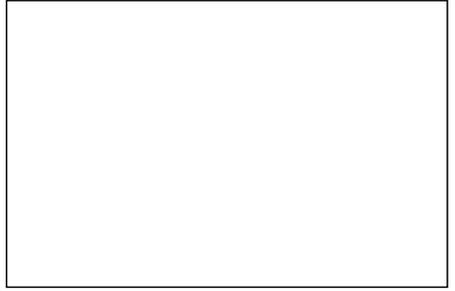
Le Désert de la Glorifiée arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}.

Recyclage {1}{B} ({1}{B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert du Clairvoyant



Terrain : désert

C

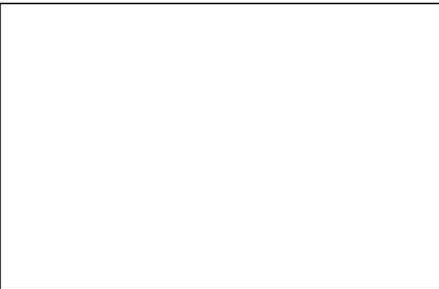
Le Désert du Clairvoyant arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Recyclage {1}{U} ({1}{U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert du Clairvoyant



Terrain : désert

C

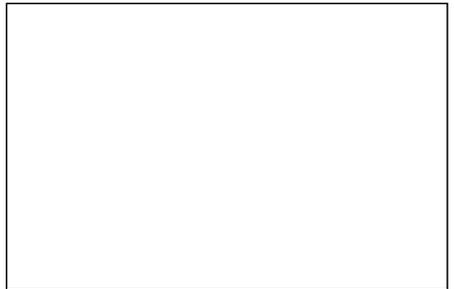
Le Désert du Clairvoyant arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Recyclage {1}{U} ({1}{U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dunes des morts



Terrain : désert

U

{T} : Ajoutez {C}.

Quand les Dunes des morts sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dunes des morts



Terrain : désert U

{T} : Ajoutez {C}.  
Quand les Dunes des morts sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

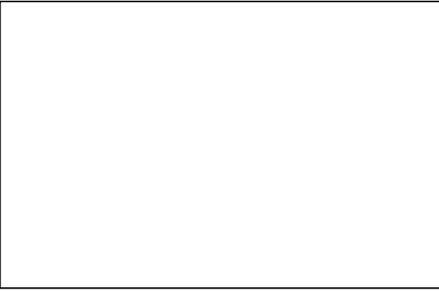


Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

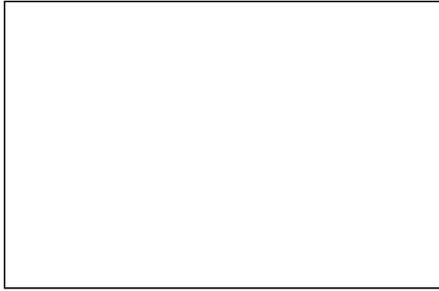


Terrain de base : île C

{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



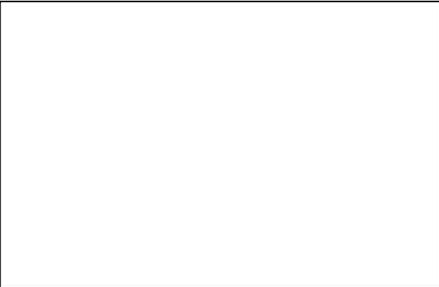
Terrain de base : marais

**C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



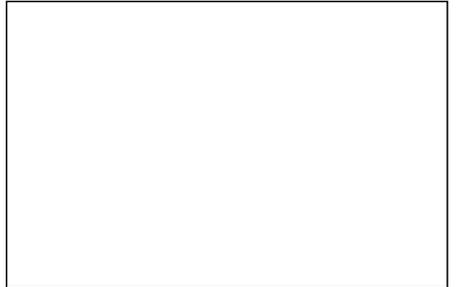
Terrain de base : marais

**C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

**C**

{B}

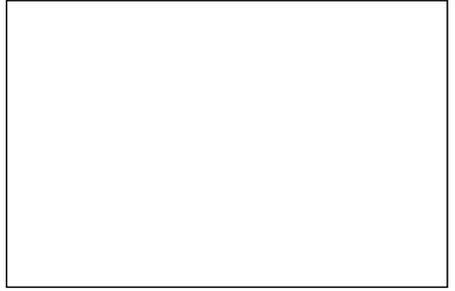
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



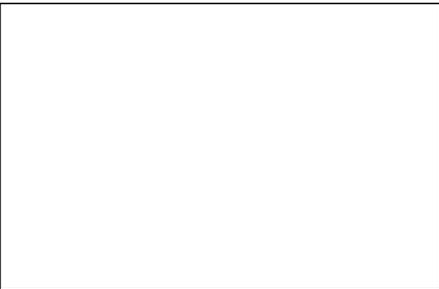
Terrain de base : marais C  
{B}

Ruisseau Ipnu



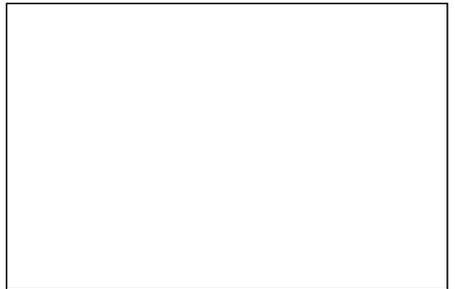
Terrain : désert U  
{T} : Ajoutez {C}.  
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {U}.  
{1}{U}, {T}, sacrifiez un désert : Un joueur ciblé meule quatre cartes.

Ruisseau Ipnu



Terrain : désert U  
{T} : Ajoutez {C}.  
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {U}.  
{1}{U}, {T}, sacrifiez un désert : Un joueur ciblé meule quatre cartes.

Ruisseau Ipnu



Terrain : désert U  
{T} : Ajoutez {C}.  
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {U}.  
{1}{U}, {T}, sacrifiez un désert : Un joueur ciblé meule quatre cartes.

Ruisseau Ipnu



Terrain : désert

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {U}.

{1}{U}, {T}, sacrifiez un désert : Un joueur ciblé meule quatre cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manalithe

{3}



Artefact

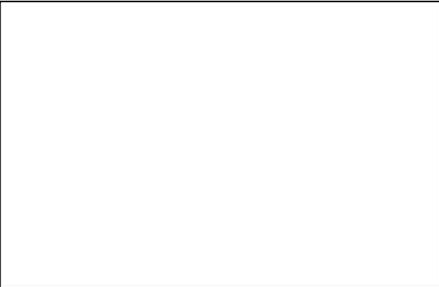
C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manalithe

{3}



Artefact

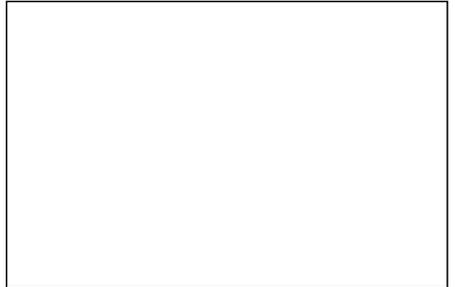
C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manalithe

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manalithe

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Outils de l'embaumeur

{2}



Artefact

U

Les capacités activées des cartes de créature de votre cimetière coûtent {1} de moins à activer.  
Engagez un zombie dégagé que vous contrôlez : Un joueur ciblé meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Outils de l'embaumeur

{2}



Artefact

U

Les capacités activées des cartes de créature de votre cimetière coûtent {1} de moins à activer.  
Engagez un zombie dégagé que vous contrôlez : Un joueur ciblé meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents de blâme

{1}{U}



Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Chaque joueur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents de blâme

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Chaque joueur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents de blâme

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Chaque joueur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents de blâme

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Chaque joueur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lucidité effilochée

{2}{U}

Enchantement : aura et malédiction

R

Enchanter : joueur

Au début de chaque étape de fin, le joueur enchanté meule X cartes, X étant le nombre de cartes mises dans son cimetière d'où qu'elles viennent ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lucidité effilochée

{2}{U}

Enchantement : aura et malédiction

R

Enchanter : joueur

Au début de chaque étape de fin, le joueur enchanté meule X cartes, X étant le nombre de cartes mises dans son cimetière d'où qu'elles viennent ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lucidité effilochée

{2}{U}

Enchantement : aura et malédiction

R

Enchanter : joueur

Au début de chaque étape de fin, le joueur enchanté meule X cartes, X étant le nombre de cartes mises dans son cimetière d'où qu'elles viennent ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lucidité effilochée

{2}{U}

Enchantement : aura et malédiction

R

Enchanter : joueur

Au début de chaque étape de fin, le joueur enchanté meule X cartes, X étant le nombre de cartes mises dans son cimetière d'où qu'elles viennent ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast