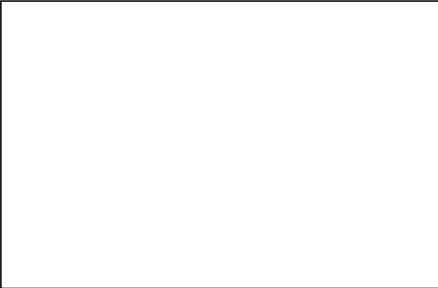


Momie miasmatique {1}{B}



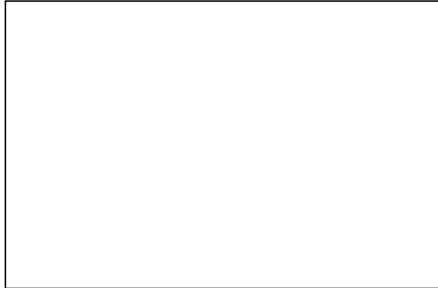
Créature : zombie et chacal **C**

Quand la Momie miasmatique arrive sur le champ de bataille, chaque joueur se défausse d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie miasmatique {1}{B}




Créature : zombie et chacal **C**

Quand la Momie miasmatique arrive sur le champ de bataille, chaque joueur se défausse d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie miasmatique {1}{B}




Créature : zombie et chacal **C**

Quand la Momie miasmatique arrive sur le champ de bataille, chaque joueur se défausse d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie miasmatique {1}{B}



Créature : zombie et chacal **C**

Quand la Momie miasmatique arrive sur le champ de bataille, chaque joueur se défausse d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persécuter morne-?il

{2}{B}



Créature : humain et pirate

C

<i>Saccage</i> ? Quand le Persécuter morne-?il arrive sur le champ de bataille, si vous avez attaqué ce tour-ci, un adversaire ciblé se défaisse d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persécuter morne-?il

{2}{B}



Créature : humain et pirate

C

<i>Saccage</i> ? Quand le Persécuter morne-?il arrive sur le champ de bataille, si vous avez attaqué ce tour-ci, un adversaire ciblé se défaisse d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persécuter morne-?il

{2}{B}



Créature : humain et pirate

C

<i>Saccage</i> ? Quand le Persécuter morne-?il arrive sur le champ de bataille, si vous avez attaqué ce tour-ci, un adversaire ciblé se défaisse d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persécuter morne-?il

{2}{B}



Créature : humain et pirate

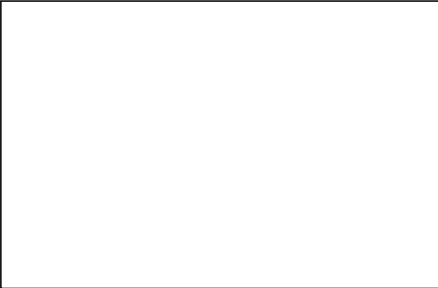
C

<i>Saccage</i> ? Quand le Persécuter morne-?il arrive sur le champ de bataille, si vous avez attaqué ce tour-ci, un adversaire ciblé se défaisse d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre sinistre {3}{B}



Créature : spectre U

Vol

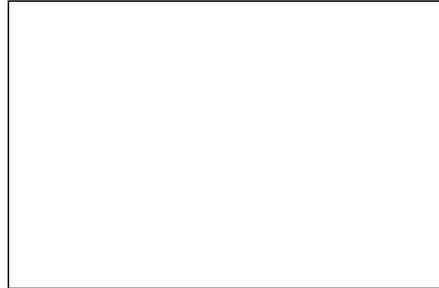
Quand le Spectre sinistre arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défait d'une carte.

À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre sinistre {3}{B}



Créature : spectre U

Vol


Quand le Spectre sinistre arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défait d'une carte.

À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre sinistre {3}{B}



Créature : spectre U

Vol


Quand le Spectre sinistre arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défait d'une carte.

À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre sinistre {3}{B}



Créature : spectre U

Vol

Quand le Spectre sinistre arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défait d'une carte.

À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage d'exclusion

{2}{U}



Créature : humain et sorcier

U

Quand la Mage d'exclusion arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage d'exclusion

{2}{U}



Créature : humain et sorcier

U

Quand la Mage d'exclusion arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage d'exclusion

{2}{U}



Créature : humain et sorcier

U

Quand la Mage d'exclusion arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage d'exclusion

{2}{U}



Créature : humain et sorcier


U

Quand la Mage d'exclusion arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naru Meha, maître sorcier {2}{U}{U}



Créature légendaire : humain et sorcier **M**

Flash


Quand Naru Meha, maître sorcier arrive sur le champ de bataille, copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Les autres sorciers que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépouiller {B}

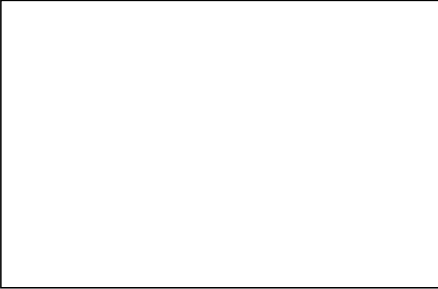


Rituel **C**

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte d'artefact ou de créature. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naru Meha, maître sorcier {2}{U}{U}



Créature légendaire : humain et sorcier **M**

Flash

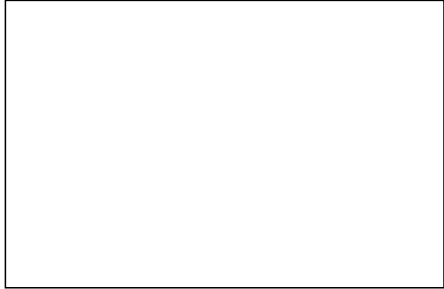
Quand Naru Meha, maître sorcier arrive sur le champ de bataille, copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Les autres sorciers que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépouiller {B}



Rituel **C**

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte d'artefact ou de créature. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morsure de la souveraine

{1}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourrissement cérébral

{2}{B}



Rituel

C

Le joueur ciblé se défait de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morsure de la souveraine

{1}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourrissement cérébral

{2}{B}



Rituel

C

Le joueur ciblé se défait de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourrissement cérébral

{2}{B}



Rituel

C

Le joueur ciblé se défait de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}



Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourrissement cérébral

{2}{B}



Rituel

C

Le joueur ciblé se défait de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}



Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}



Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}



Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

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
{U}

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
{U}

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

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
{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
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ossuaire submergé



Terrain

U

L'Ossuaire submergé arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ossuaire submergé



Terrain

U

L'Ossuaire submergé arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ossuaire submergé



Terrain

U

L'Ossuaire submergé arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide

{1}{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ossuaire submergé



Terrain

U

L'Ossuaire submergé arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide

{1}{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion

{1}{U}



Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion

{1}{U}



Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion

{1}{U}



Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion

{1}{U}



Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sillage des pillards

{3}{B}



Enchantement

U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.
<i>Saccage</i> ? Au début de votre étape de fin, si vous avez attaqué ce tour-ci, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sillage des pillards

{3}{B}



Enchantement

U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.
<i>Saccage</i> ? Au début de votre étape de fin, si vous avez attaqué ce tour-ci, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sillage des pillards

{3}{B}



Enchantement

U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.
<i>Saccage</i> ? Au début de votre étape de fin, si vous avez attaqué ce tour-ci, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sillage des pillards

{3}{B}



Enchantement

U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.
<i>Saccage</i> ? Au début de votre étape de fin, si vous avez attaqué ce tour-ci, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

