


Approvisionnement du raccommodeur {B}




Créature : zombie U

Quand l'Approvisionnement du raccommodeur arrive sur le champ de bataille ou meurt, meulez trois cartes. (Mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approvisionnement du raccommodeur {B}



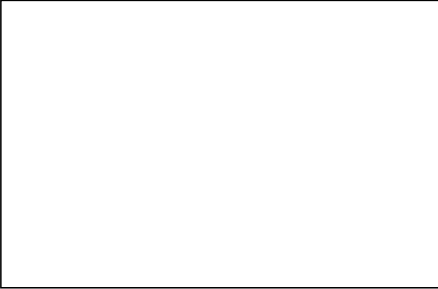
Créature : zombie U

Quand l'Approvisionnement du raccommodeur arrive sur le champ de bataille ou meurt, meulez trois cartes. (Mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approvisionnement du raccommodeur {B}



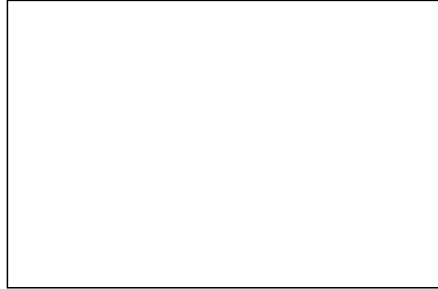
Créature : zombie U

Quand l'Approvisionnement du raccommodeur arrive sur le champ de bataille ou meurt, meulez trois cartes. (Mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approvisionnement du raccommodeur {B}




Créature : zombie U

Quand l'Approvisionnement du raccommodeur arrive sur le champ de bataille ou meurt, meulez trois cartes. (Mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépouille hantée {3}{B}




Créature : zombie U

Quand la Dépouille hantée arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol. {1}{B}, défaussez-vous de deux cartes : Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, la Dépouille hantée depuis votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule piquée à l'argent {2}{B}



Créature : zombie et vampire U

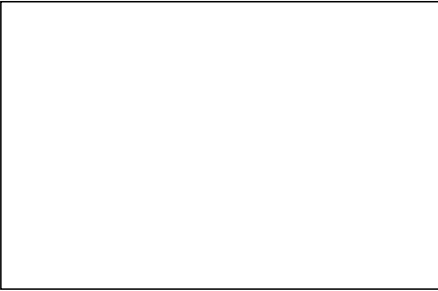
Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné au moins 3 points de vie ce tour-ci, renvoyez sur le champ de bataille, engagée, la Goule piquée à l'argent depuis votre cimetière.

{1}{B}, sacrifiez la Goule piquée à l'argent : Piochez une carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépouille hantée {3}{B}



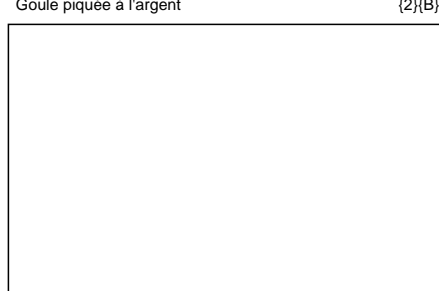
Créature : zombie U

Quand la Dépouille hantée arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol. {1}{B}, défaussez-vous de deux cartes : Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, la Dépouille hantée depuis votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule piquée à l'argent {2}{B}



Créature : zombie et vampire U


Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné au moins 3 points de vie ce tour-ci, renvoyez sur le champ de bataille, engagée, la Goule piquée à l'argent depuis votre cimetière.

{1}{B}, sacrifiez la Goule piquée à l'argent : Piochez une carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule piquée à l'argent {2}{B}



Créature : zombie et vampire U


Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné au moins 3 points de vie ce tour-ci, renvoyez sur le champ de bataille, engagée, la Goule piquée à l'argent depuis votre cimetière.

{1}{B}, sacrifiez la Goule piquée à l'argent : Piochez une carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardienne des secrets ondins {U}



Créature : ondin et sorcier C

Plus profondément {U}

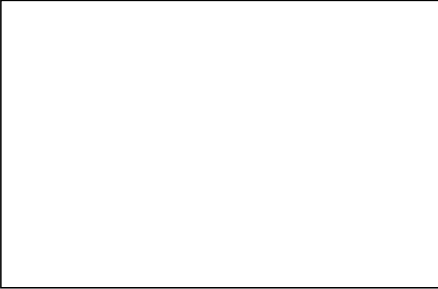
<i>Rituel : aventure</i>

Un joueur ciblé meule quatre cartes.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule piquée à l'argent {2}{B}



Créature : zombie et vampire U

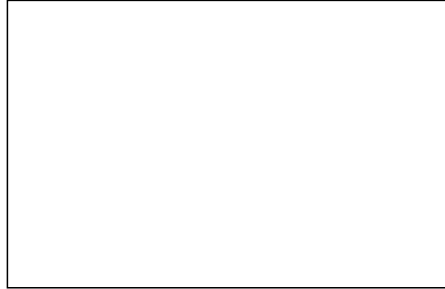
Au début de votre étape de fin, si vous avez gagné au moins 3 points de vie ce tour-ci, renvoyez sur le champ de bataille, engagée, la Goule piquée à l'argent depuis votre cimetière.

{1}{B}, sacrifiez la Goule piquée à l'argent : Piochez une carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardienne des secrets ondins {U}



Créature : ondin et sorcier C

Plus profondément {U}

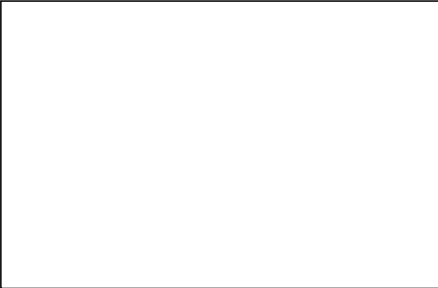
<i>Rituel : aventure</i>

Un joueur ciblé meule quatre cartes.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardienne des secrets ondins {U}



Créature : ondin et sorcier C

Plus profondément {U}

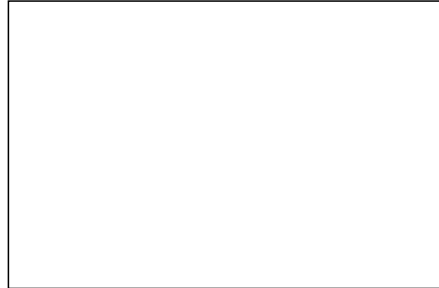
Rituel : aventure</i>

Un joueur ciblé meule quatre cartes.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narcoamibe {1}{U}



Créature : illusion R


Vol

Quand la Narcoamibe est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narcoamibe {1}{U}



Créature : illusion R


Vol

Quand la Narcoamibe est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narcoamibe {1}{U}



Créature : illusion R


Vol

Quand la Narcoamibe est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narcoamibe {1}{U}



Créature : illusion R


Vol

Quand la Narcoamibe est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amalgame prisé {1}{U}{B}




Créature : zombie R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, si elle est arrivée ou que vous l'avez lancée depuis votre cimetière, renvoyez sur le champ de bataille, engagé, l'Amalgame prisé depuis votre cimetière au début de la prochaine étape de fin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amalgame prisé {1}{U}{B}




Créature : zombie R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, si elle est arrivée ou que vous l'avez lancée depuis votre cimetière, renvoyez sur le champ de bataille, engagé, l'Amalgame prisé depuis votre cimetière au début de la prochaine étape de fin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amalgame prisé {1}{U}{B}



Créature : zombie R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, si elle est arrivée ou que vous l'avez lancée depuis votre cimetière, renvoyez sur le champ de bataille, engagé, l'Amalgame prisé depuis votre cimetière au début de la prochaine étape de fin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amalgame prisé

{1}{U}{B}

Créature : zombie

R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, si elle est arrivée ou que vous l'avez lancée depuis votre cimetière, renvoyez sur le champ de bataille, engagé, l'Amalgame prisé depuis votre cimetière au début de la prochaine étape de fin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frisson rampant

{3}{B}

Rituel

U

Le Frisson rampant inflige 3 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 3 points de vie.

Quand le Frisson rampant est mis dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, le Frisson rampant inflige 3 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frisson rampant

{3}{B}

Rituel

U

Le Frisson rampant inflige 3 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 3 points de vie.

Quand le Frisson rampant est mis dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, le Frisson rampant inflige 3 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frisson rampant

{3}{B}

Rituel

U

Le Frisson rampant inflige 3 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 3 points de vie.

Quand le Frisson rampant est mis dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, le Frisson rampant inflige 3 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frisson rampant

{3}{B}



Rituel

U

Le Frisson rampant inflige 3 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 3 points de vie.
Quand le Frisson rampant est mis dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, le Frisson rampant inflige 3 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'inimaginable

{U}{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'inimaginable

{U}{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'inimaginable

{U}{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'inimaginable

{U}{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana



Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana



Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana



Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana



Terrain **M**

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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
{U}

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

Marécage aux épaves



Terrain

R

Le Marécage aux épaves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclair



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclair



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclair



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclair



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire



Terrain

R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire



Terrain

R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire



Terrain

R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire



Terrain

R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise infernale

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise infernale

{1}{B}



Éphémère

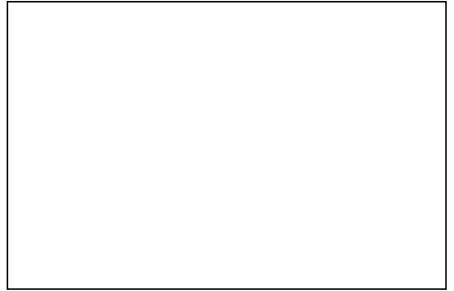
U

Détruisez une créature ciblée. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise Infernale

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard fantasmagorique

{U}



Éphémère

C

Surveillez 3. (Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.)

Flashback {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard fantasmagorique

{U}



Éphémère

C

Surveillez 3. (Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.)

Flashback {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard fantasmagorique

{U}



Éphémère

C

Surveillez 3. (Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.)

Flashback {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard fantasmagorique

{U}



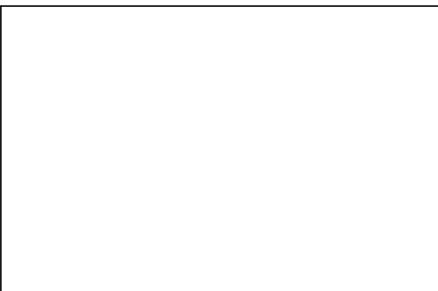
Éphémère

C

Surveillez 3. (Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.)

Flashback {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



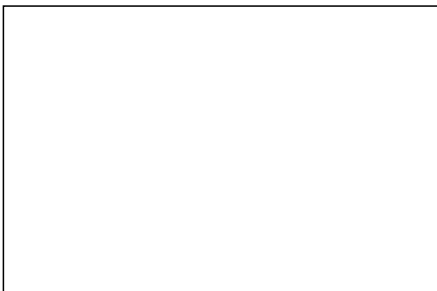
Enchantement : saga U

Lecture rapide (Choisissez un chapitre et commencez avec autant de marqueurs sagesse. Ajoutez-en un après votre étape de pioche. Les chapitres passés ne se déclenchent pas. Sacrifiez après III.)

I ? Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana de 1 ou 2 depuis votre main sans payer son coût de mana.

II ? Un joueur ciblé meule quatre cartes.

III ? Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière. Copiez-la. Vous pouvez lancer la copie.



Enchantement : saga U

Lecture rapide (Choisissez un chapitre et commencez avec autant de marqueurs sagesse. Ajoutez-en un après votre étape de pioche. Les chapitres passés ne se déclenchent pas. Sacrifiez après III.)

I ? Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana de 1 ou 2 depuis votre main sans payer son coût de mana.

II ? Un joueur ciblé meule quatre cartes.

III ? Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière. Copiez-la. Vous pouvez lancer la copie.



Enchantement : saga U

Lecture rapide (Choisissez un chapitre et commencez avec autant de marqueurs sagesse. Ajoutez-en un après votre étape de pioche. Les chapitres passés ne se déclenchent pas. Sacrifiez après III.)

I ? Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana de 1 ou 2 depuis votre main sans payer son coût de mana.

II ? Un joueur ciblé meule quatre cartes.

III ? Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière. Copiez-la. Vous pouvez lancer la copie.



Enchantement : saga U

Lecture rapide (Choisissez un chapitre et commencez avec autant de marqueurs sagesse. Ajoutez-en un après votre étape de pioche. Les chapitres passés ne se déclenchent pas. Sacrifiez après III.)

I ? Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana de 1 ou 2 depuis votre main sans payer son coût de mana.

II ? Un joueur ciblé meule quatre cartes.

III ? Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière. Copiez-la. Vous pouvez lancer la copie.

