

Érébos, dieu des Morts {3}{B}



Créature-enchantement légendaire : dieu **M**

Indestructible

Tant que votre dévotion au noir est inférieure à cinq, Érébos n'est pas une créature.

Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie.

{1}{B}, payez 2 points de vie : Piochez une carte.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancien de Xathrid {2}{B}



Créature : humain et sorcier **R**

À chaque fois que le Nécromancien de Xathrid ou une autre créature Humain que vous contrôlez meurt, créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érébos, dieu des Morts {3}{B}



Créature-enchantement légendaire : dieu **M**

Indestructible

Tant que votre dévotion au noir est inférieure à cinq, Érébos n'est pas une créature.

Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie.

{1}{B}, payez 2 points de vie : Piochez une carte.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancien de Xathrid {2}{B}



Créature : humain et sorcier **R**

À chaque fois que le Nécromancien de Xathrid ou une autre créature Humain que vous contrôlez meurt, créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancien de Xathrid {2}{B}



Créature : humain et sorcier R

À chaque fois que le Nécromancien de Xathrid ou une autre créature Humain que vous contrôlez meurt, créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ver de cervelle {1}{B}



Créature-enchantement : insecte U

Quand le Ver de cervelle arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte jusqu'à ce que le Ver de cervelle quitte le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancien de Xathrid {2}{B}



Créature : humain et sorcier R

À chaque fois que le Nécromancien de Xathrid ou une autre créature Humain que vous contrôlez meurt, créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ver de cervelle {1}{B}



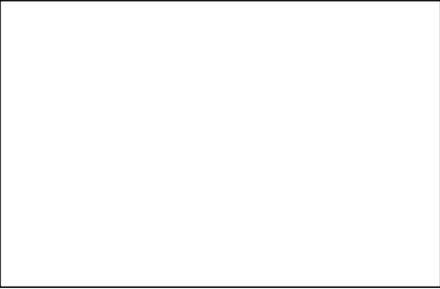
Créature-enchantement : insecte U

Quand le Ver de cervelle arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte jusqu'à ce que le Ver de cervelle quitte le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ver de cervelle {1}{B}



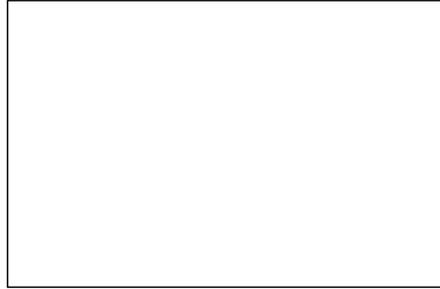
Créature-enchantement : insecte U

Quand le Ver de cervelle arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte jusqu'à ce que le Ver de cervelle quitte le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse bannisseuse {1}{W}{W}



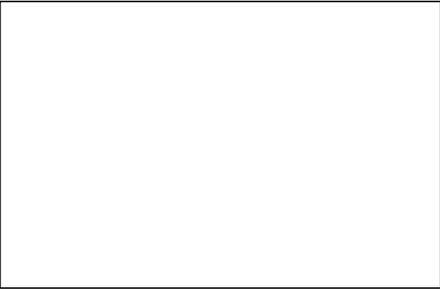
Créature : humain et clerc U

Quand la Prêtresse bannisseuse arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Prêtresse bannisseuse quitte le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ver de cervelle {1}{B}



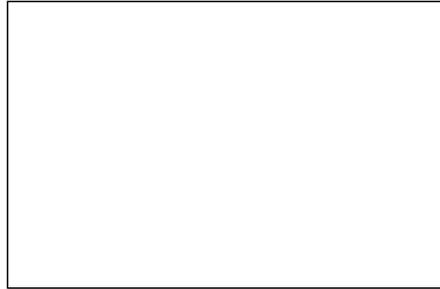
Créature-enchantement : insecte U

Quand le Ver de cervelle arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte jusqu'à ce que le Ver de cervelle quitte le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse bannisseuse {1}{W}{W}



Créature : humain et clerc U

Quand la Prêtresse bannisseuse arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Prêtresse bannisseuse quitte le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat du panthéon {W}

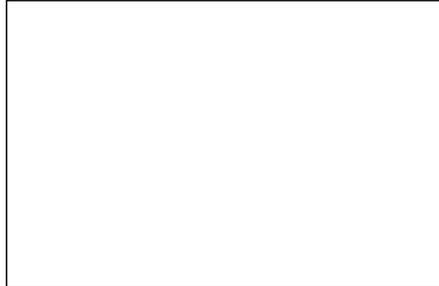


Créature : humain et soldat R
Protection contre le multicolore
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort multicolore,
vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat du panthéon {W}



Créature : humain et soldat R
Protection contre le multicolore
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort multicolore,
vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat du panthéon {W}

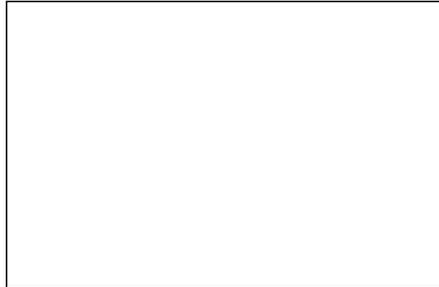


Créature : humain et soldat R
Protection contre le multicolore
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort multicolore,
vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat du panthéon {W}



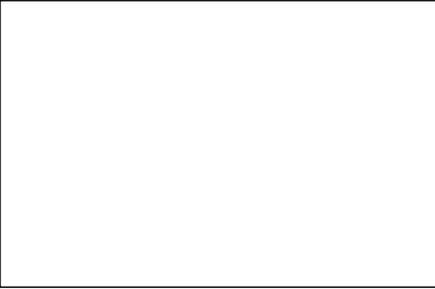
Créature : humain et soldat R
Protection contre le multicolore
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort multicolore,
vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Athréos, dieu du Passage

{1}{W}{B}



Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc et au noir est inférieure à sept, Athréos n'est pas une créature.

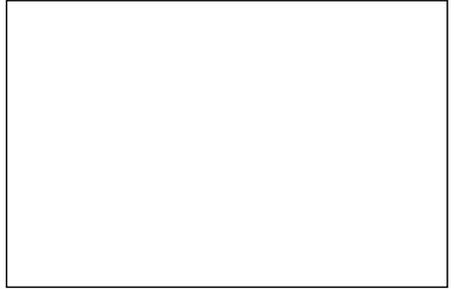
À chaque fois qu'une autre créature que vous possédez meurt, renvoyez-la dans votre main à moins qu'un adversaire ciblé ne paie 3 points de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Daxos de Mélétiis

{1}{W}{U}



Créature légendaire : humain et soldat

R

Daxos de Mélétiis ne peut pas être bloqué par les créatures de force supérieure ou égale à 3.

À chaque fois que Daxos de Mélétiis inflige des blessures de combat à un joueur, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte.

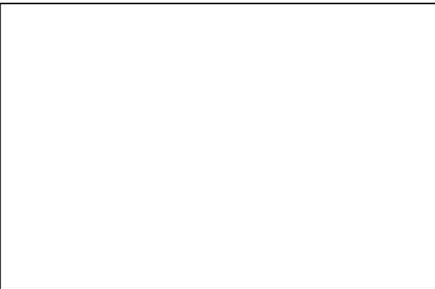
Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Athréos, dieu du Passage

{1}{W}{B}



Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc et au noir est inférieure à sept, Athréos n'est pas une créature.

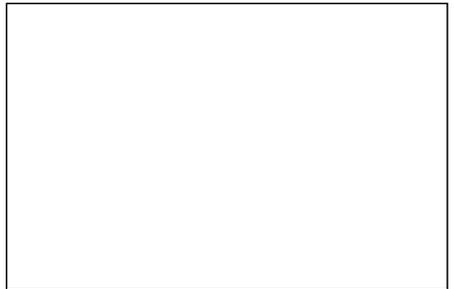
À chaque fois qu'une autre créature que vous possédez meurt, renvoyez-la dans votre main à moins qu'un adversaire ciblé ne paie 3 points de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Daxos de Mélétiis

{1}{W}{U}



Créature légendaire : humain et soldat

R

Daxos de Mélétiis ne peut pas être bloqué par les créatures de force supérieure ou égale à 3.

À chaque fois que Daxos de Mélétiis inflige des blessures de combat à un joueur, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte.

Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre voilenuit {UB}{UB}{UB}



Créature : spectre R

Vol

À chaque fois que le Spectre voilenuit inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.

Vous pouvez jouer les cartes exilées avec le Spectre voilenuit.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre voilenuit {UB}{UB}{UB}



Créature : spectre R

Vol

À chaque fois que le Spectre voilenuit inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.

Vous pouvez jouer les cartes exilées avec le Spectre voilenuit.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre voilenuit {UB}{UB}{UB}



Créature : spectre R

Vol

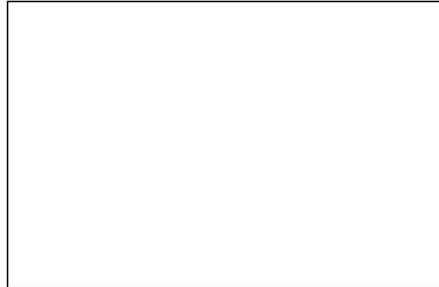
À chaque fois que le Spectre voilenuit inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.

Vous pouvez jouer les cartes exilées avec le Spectre voilenuit.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}



Rituel R

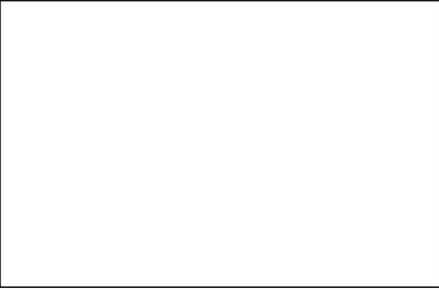
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



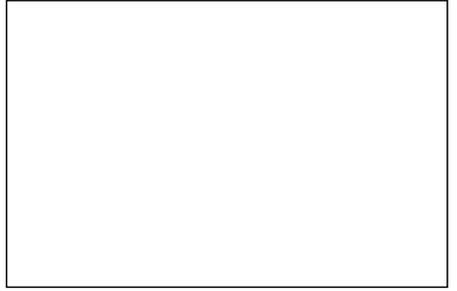
Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

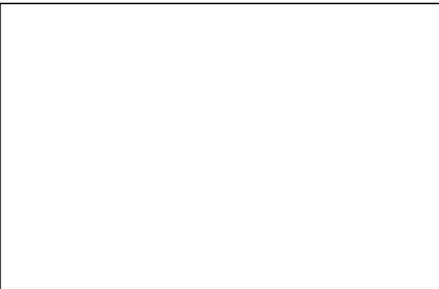
C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



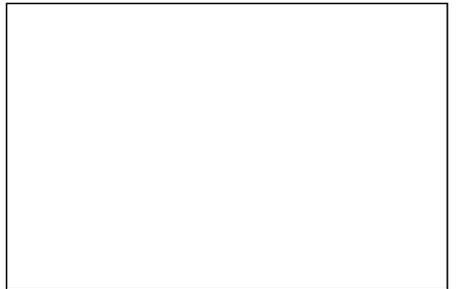
Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

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



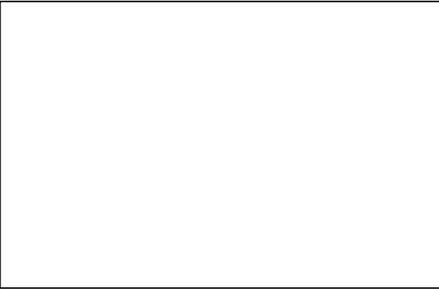
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



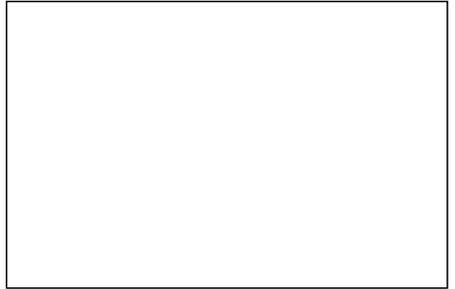
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Plaine



Terrain de base : plaine C

{W}

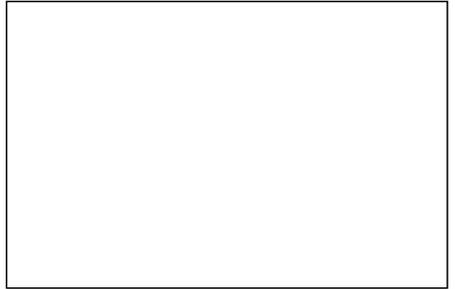
Mutecaveau



Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Plaine



Terrain de base : plaine C

{W}

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

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



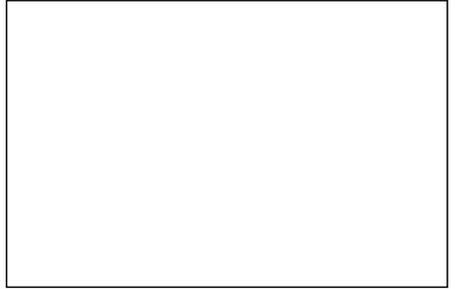
Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



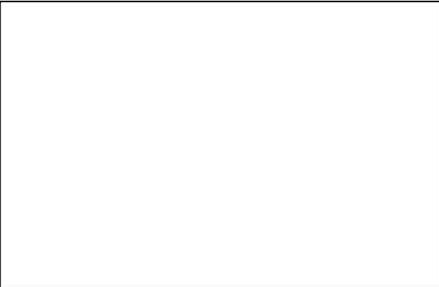
Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



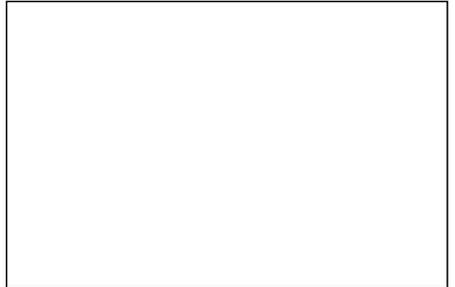
Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la tromperie



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
(T) : Ajoutez (U) ou (B).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la tromperie



Terrain

R

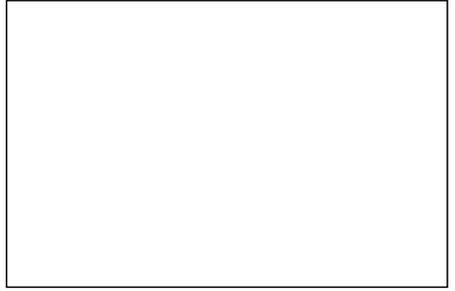
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la tromperie



Terrain

R

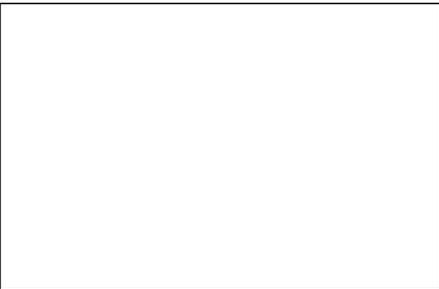
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la tromperie



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

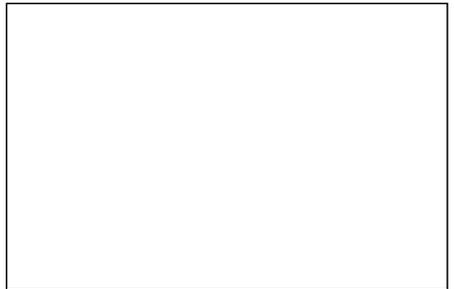
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance d'Héliode

{1}{W}{W}



Artefact-enchantement légendaire

R

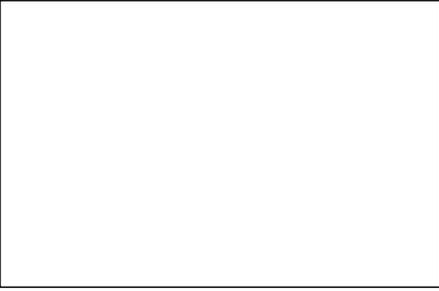
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{1}{W}{W}, {T} : Détruisez une créature ciblée qui vous a infligé des blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévoré la chair

{1}{B}



Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature, puis il gagne un nombre de point de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau biliaire

{B}{B}



Éphémère

U

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévoré la chair

{1}{B}



Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature, puis il gagne un nombre de point de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau biliaire

{B}{B}



Éphémère

U

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau billaire

{B}{B}



Éphémère

U

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissoudre

{1}{U}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissoudre

{1}{U}{U}



Éphémère

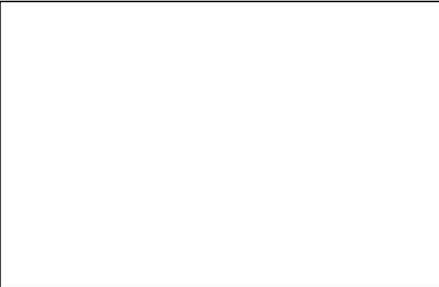
U

Contrecarrez un sort ciblé. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissoudre

{1}{U}{U}



Éphémère

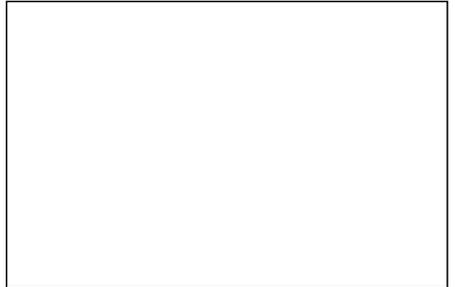
U

Contrecarrez un sort ciblé. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissoudre

{1}{U}{U}



Éphémère

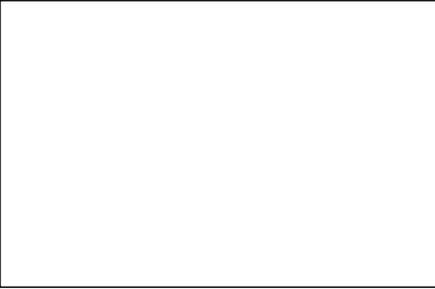
U

Contrecarrez un sort ciblé. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie tueur de vie

{1}{B}{B}



Créature : zombie et guerrier

R

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloqué excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

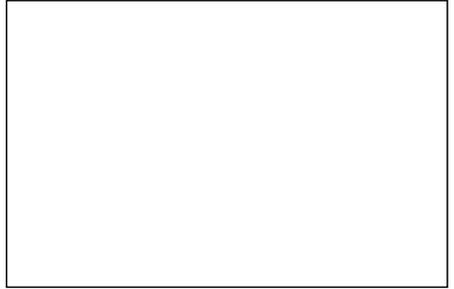
Quand le Zombie tueur de vie arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature verte ou blanche et vous exilez cette carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin tueur de perfides

{1}{W}{W}



Créature : humain et chevalier

R

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

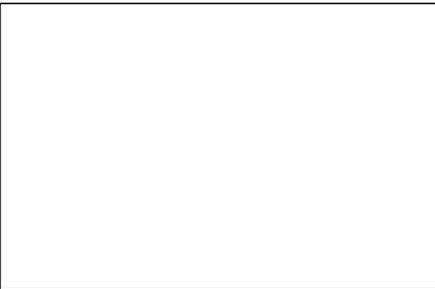
Le Paladin tueur de perfides ne peut pas être la cible de sorts noirs ou rouges que vos adversaires contrôlent.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie tueur de vie

{1}{B}{B}



Créature : zombie et guerrier

R

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloqué excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

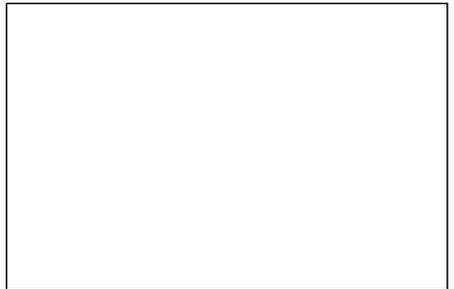
Quand le Zombie tueur de vie arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature verte ou blanche et vous exilez cette carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin tueur de perfides

{1}{W}{W}



Créature : humain et chevalier

R

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

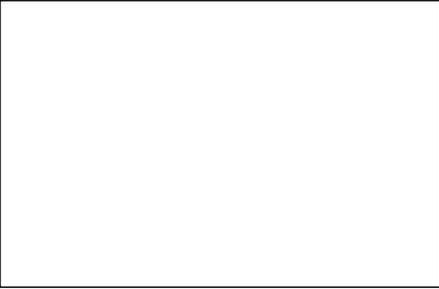
Le Paladin tueur de perfides ne peut pas être la cible de sorts noirs ou rouges que vos adversaires contrôlent.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation de l'existence

{1}{W}



Rituel

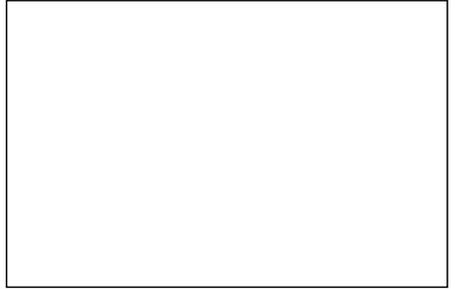
C

Exilez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servitude immortelle

{X}{WB}{WB}{WB}



Rituel

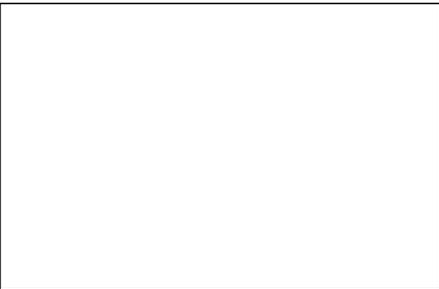
R

Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, chaque carte de créature avec une valeur de mana de X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation de l'existence

{1}{W}



Rituel

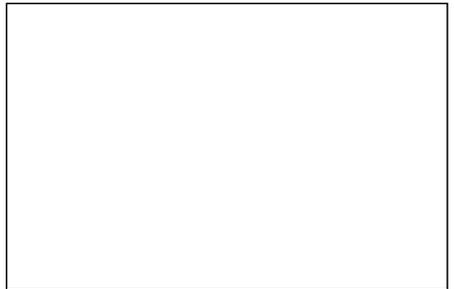
C

Exilez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servitude immortelle

{X}{WB}{WB}{WB}



Rituel

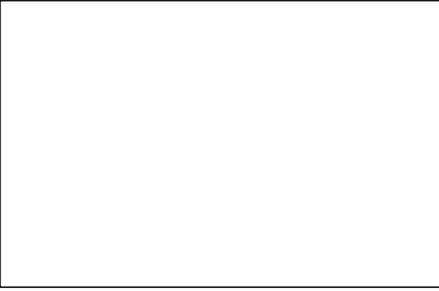
R

Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, chaque carte de créature avec une valeur de mana de X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros

{1}{B}{B}



Éphémère

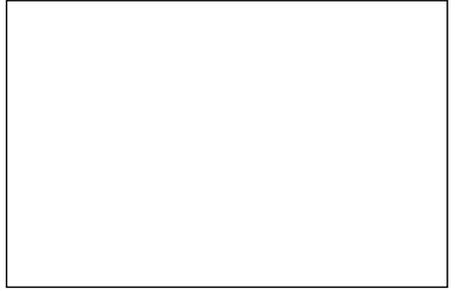
U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros

{1}{B}{B}



Éphémère

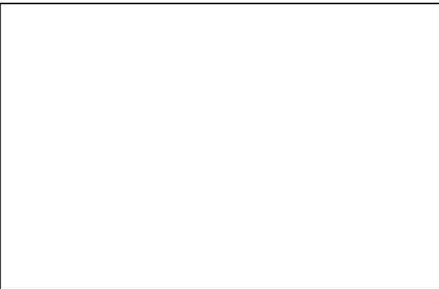
U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros

{1}{B}{B}



Éphémère

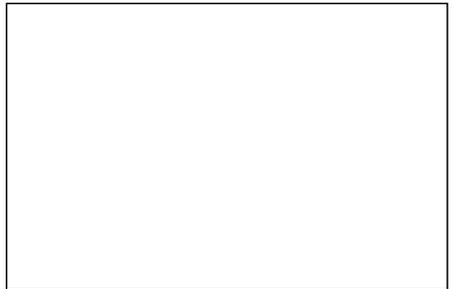
U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros

{1}{B}{B}



Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure trahison

{B}



Éphémère

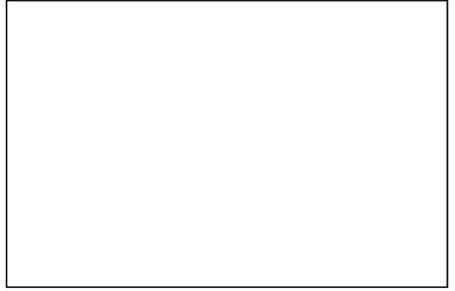
U

Détruisez une créature noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure trahison

{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure trahison

{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast