

Goule dauthie
{1}{B}

Créature : dauthi et zombie
U

Distorsion

À chaque fois qu'une créature avec la distorsion meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Goule Dauthie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur cachée
{1}{B}{B}

Créature : horreur
U

Quand l'Horreur cachée arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte de créature.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur cachée
{1}{B}{B}

Créature : horreur
U

Quand l'Horreur cachée arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte de créature.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur cachée
{1}{B}{B}

Créature : horreur
U

Quand l'Horreur cachée arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte de créature.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur cachée

{1}{B}{B}

Créature : horreur

U

Quand l'Horreur cachée arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte de créature.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur dauthie

{1}{B}

Créature : dauthi et horreur

C

Distorsion

L'Horreur Dauthie ne peut pas être bloquée par des créatures blanches.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur dauthie

{1}{B}

Créature : dauthi et horreur

C

Distorsion

L'Horreur Dauthie ne peut pas être bloquée par des créatures blanches.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur dauthie

{1}{B}

Créature : dauthi et horreur

C

Distorsion

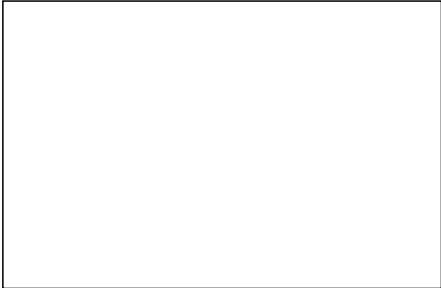
L'Horreur Dauthie ne peut pas être bloquée par des créatures blanches.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur dauthie

{1}{B}



Créature : dauthi et horreur

C

Distorsion

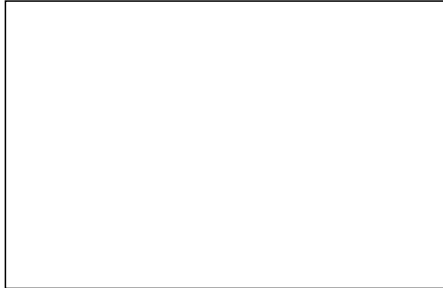
L'Horreur Dauthie ne peut pas être bloquée par des créatures blanches.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur dauthi

{2}{B}



Créature : dauthi et mignon

C


Distorsion.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur dauthi

{2}{B}



Créature : dauthi et mignon

C


Distorsion.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur dauthi

{2}{B}



Créature : dauthi et mignon

C

Distorsion.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur dauthi

{2}{B}

Créature : dauthi et mignon

C

Distorsion.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négateur phyrexian

{2}{B}

Créature : phyrexian et horreur

R

Piétinement

À chaque fois que le Négateur Phyrexian subit des blessures, sacrifiez autant de permanents.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négateur phyrexian

{2}{B}

Créature : phyrexian et horreur

R

Piétinement

À chaque fois que le Négateur Phyrexian subit des blessures, sacrifiez autant de permanents.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur

{1}{B}{B}

Créature : spectre

R

Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur

{1}{B}{B}

Créature : spectre

R

Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d’une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur

{1}{B}{B}

Créature : spectre

R

Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d’une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur

{1}{B}{B}

Créature : spectre

R

Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d’une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur dauthi

{B}{B}

Créature : dauthi et soldat

P

Distorsion

Le Tueur dauthi attaque à chaque tour si possible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur dauthi

{B}{B}

Créature : dauthi et soldat

P

Distorsion

Le Tueur dauthi attaque à chaque tour si possible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur dauthi

{B}{B}

Créature : dauthi et soldat

P

Distorsion

Le Tueur dauthi attaque à chaque tour si possible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur dauthi

{B}{B}

Créature : dauthi et soldat

P

Distorsion

Le Tueur dauthi attaque à chaque tour si possible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain de vie

{1}{B}

Rituel

C

Ne dépensez que du mana noir pour X.

Le Drain de vie inflige X blessures à nimporte quelle cible. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées, mais pas plus que le total de points de vie du joueur avant que les blessures ne lui soient infligées, la loyauté du planeswalker avant que les blessures ne lui soient infligées ou l’endurance de la créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain de vie

{1}{B}

Rituel

C

Ne dépensez que du mana noir pour X.

Le Drain de vie inflige X blessures à nimporte quelle cible. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées, mais pas plus que le total de points de vie du joueur avant que les blessures ne lui soient infligées, la loyauté du planeswalker avant que les blessures ne lui soient infligées ou l&endurance de la créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain de vie

{1}{B}

Rituel

C

Ne dépensez que du mana noir pour X.

Le Drain de vie inflige X blessures à nimporte quelle cible. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées, mais pas plus que le total de points de vie du joueur avant que les blessures ne lui soient infligées, la loyauté du planeswalker avant que les blessures ne lui soient infligées ou l&endurance de la créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain de vie

{1}{B}

Rituel

C

Ne dépensez que du mana noir pour X.

Le Drain de vie inflige X blessures à nimporte quelle cible. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées, mais pas plus que le total de points de vie du joueur avant que les blessures ne lui soient infligées, la loyauté du planeswalker avant que les blessures ne lui soient infligées ou l&endurance de la créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique

{1}{B}

Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de la mort



Terrain

R

Si le Lac de la mort devait arriver sur le champ de bataille, sacrifiez un marais à la place. Si vous faites ainsi, mettez le Lac de la mort sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-le dans le cimetière de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}.

{T}, sacrifiez un marais : Ajoutez {B}{B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



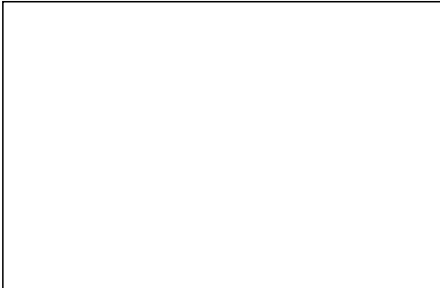
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de la mort



Terrain

R

Si le Lac de la mort devait arriver sur le champ de bataille, sacrifiez un marais à la place. Si vous faites ainsi, mettez le Lac de la mort sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-le dans le cimetière de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}.

{T}, sacrifiez un marais : Ajoutez {B}{B}{B}{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}

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}

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}

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}

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

Emprise des ténèbres

{B}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise des ténèbres

{B}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise des ténèbres

{B}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise des ténèbres

{B}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haine

{3}{B}{B}

Éphémère

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.

Une créature ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haine

{3}{B}{B}

Éphémère

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.

Une créature ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haine

{3}{B}{B}

Éphémère

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.

Une créature ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haine

{3}{B}{B}

Éphémère

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.

Une créature ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prix ultime

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature monochrome ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prix ultime

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature monochrome ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prix ultime

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature monochrome ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prix ultime

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature monochrome ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts

{1}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière

Quand Animation des morts arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd « Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et attachez-lui Animation des morts.

Quand Animation des morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts

{1}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière

Quand Animation des morts arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd « Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et attachez-lui Animation des morts.

Quand Animation des morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts

{1}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière

Quand Animation des morts arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd « Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et attachez-lui Animation des morts.

Quand Animation des morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauves-souris vampires

{B}

Créature : chauve-souris

C

Vol


{B} : Les Chauves-souris vampires gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez pas plus de deux fois à chaque tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauves-souris vampires

{B}



Créature : chauve-souris

C

Vol


{B} : Les Chauves-souris vampires gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez pas plus de deux fois à chaque tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin flétri

{B}{B}



Créature : diablotin

C

Vol

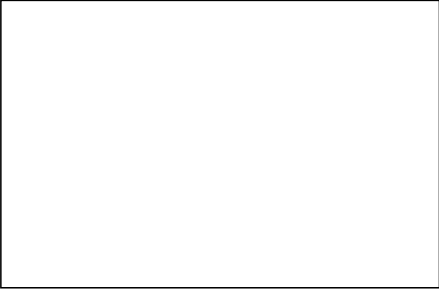
Quand le Diablotin flétri arrive sur le champ de bataille, vous perdez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin flétri

{B}{B}



Créature : diablotin

C

Vol

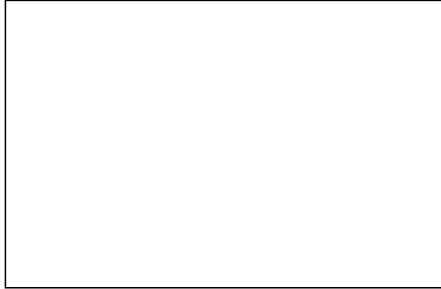
Quand le Diablotin flétri arrive sur le champ de bataille, vous perdez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur

{1}{B}



Éphémère

C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur
{1}{B}

Éphémère
C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur
{1}{B}

Éphémère
C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur
{1}{B}

Éphémère
C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force impie
{B}

Enchantement : aura
C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force impie

{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force impie

{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast