

Diablotin fétide

{1}{B}

Créature : diablotin

C

Vol

{B} : Le Diablotin fétide acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

1/2

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

Diablotin fétide

{1}{B}

Créature : diablotin

C

Vol

{B} : Le Diablotin fétide acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Larve à phlyctène

{2}{B}

Créature : phryxian et horreur

C

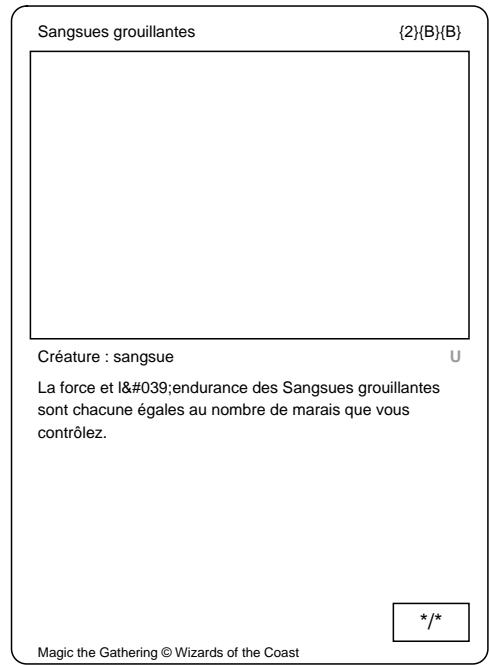
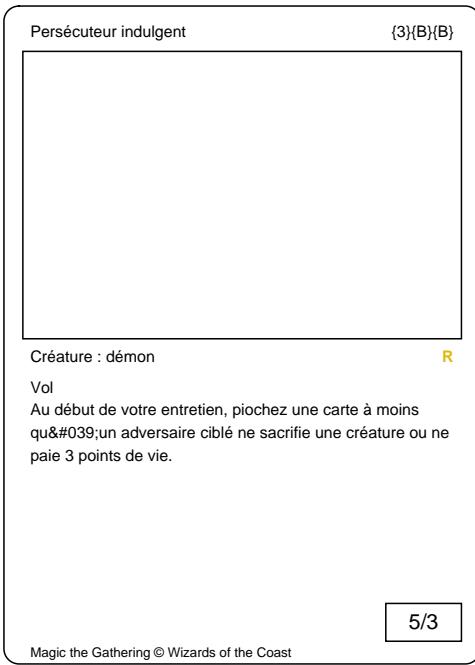
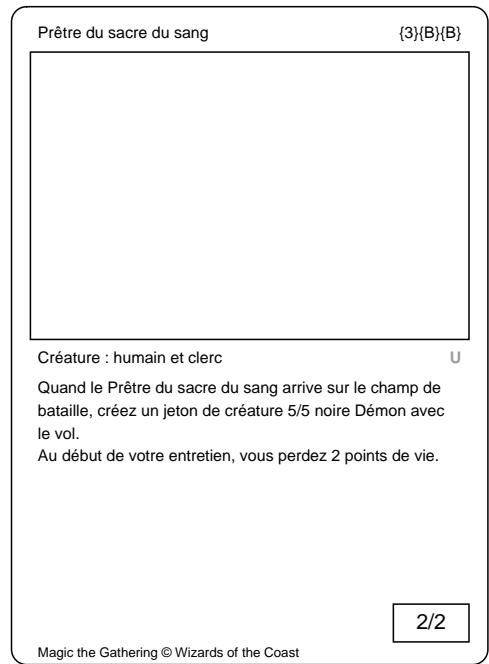
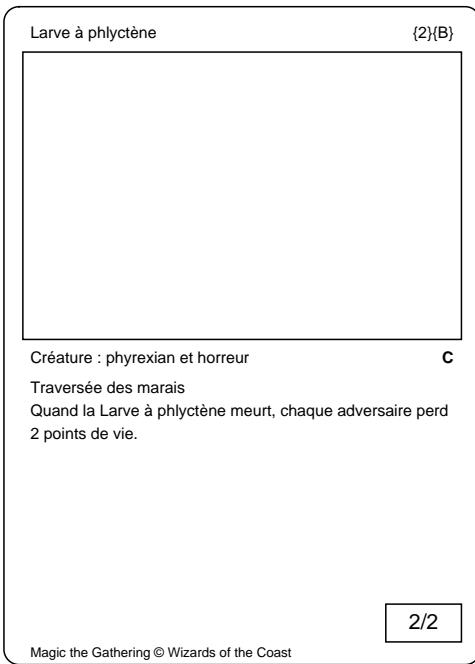
Traversée des marais

Quand la Larve à phlyctène meurt, chaque adversaire perd 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Scorpion de Bala Ged

{3}{B}



Créature : scorpion

Quand le Scorpion de Bala Ged arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une créature ciblée de force inférieure ou égale à 1.

C
2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteur propagateur

{1}{B}



Créature : vampire

Quand le Serviteur propagateur meurt, créez un jeton de créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

C
2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scorpion géant

{2}{B}



Créature : scorpion

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

C
1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteur propagateur

{1}{B}



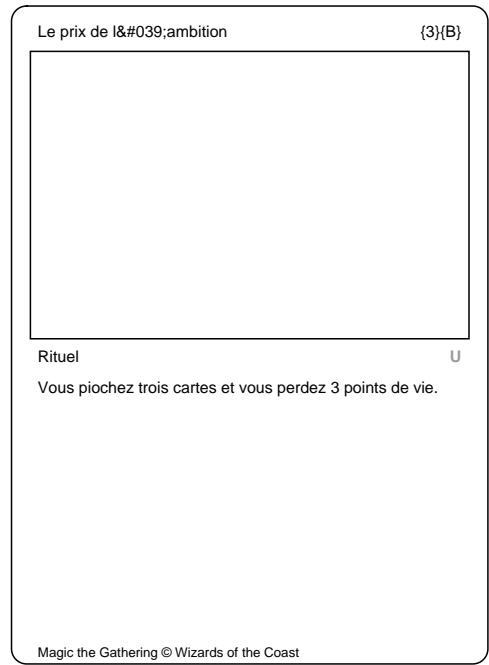
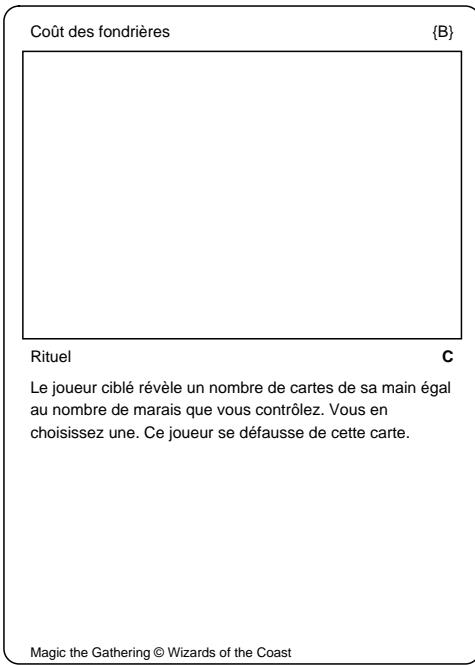
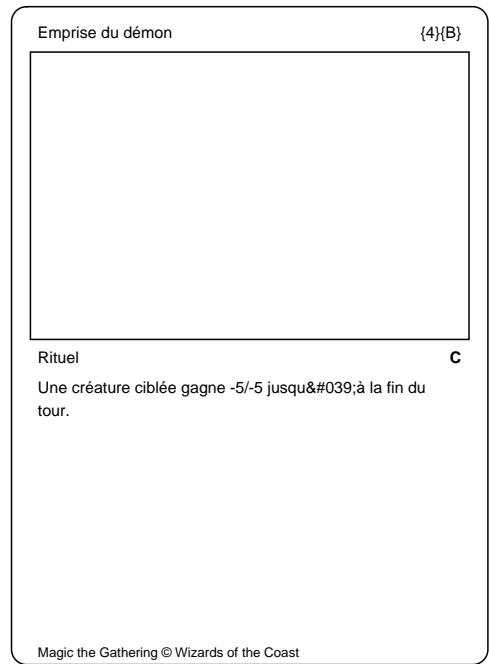
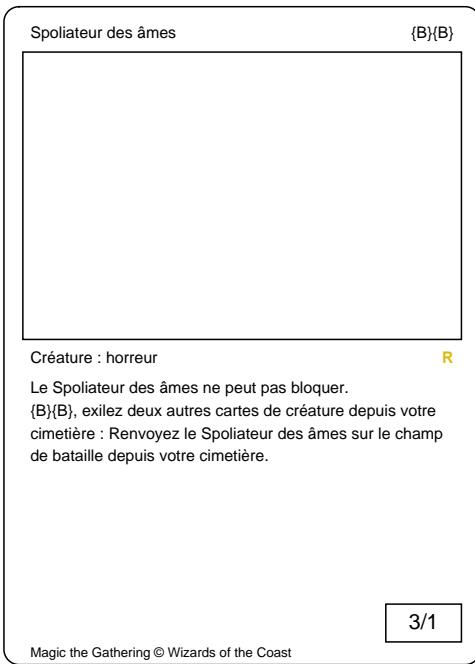
Créature : vampire

Quand le Serviteur propagateur meurt, créez un jeton de créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

C
2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Sang des innocents

{B}



Rituel

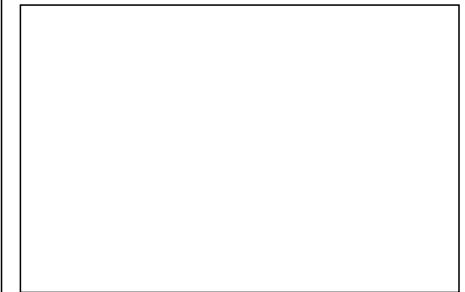
C

Chaque joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre découverte

{1}{B}



Rituel

C

Choisissez l'un ou les deux ?

? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre

cimetière dans votre main.

? Renvoyez une carte de terrain ciblée depuis votre

cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre découverte

{1}{B}



Rituel

C

Choisissez l'un ou les deux ?

? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre
cimetière dans votre main.

? Renvoyez une carte de terrain ciblée depuis votre
cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Variole

{B}{B}



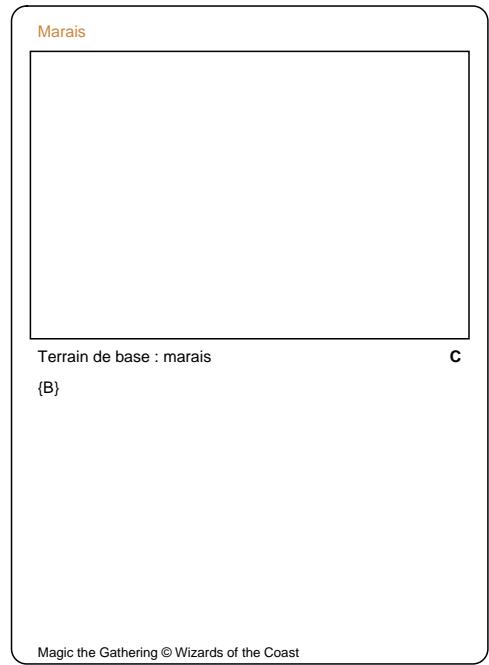
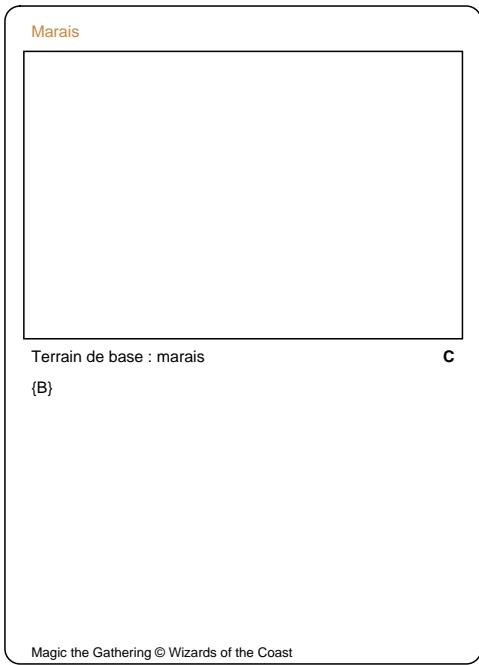
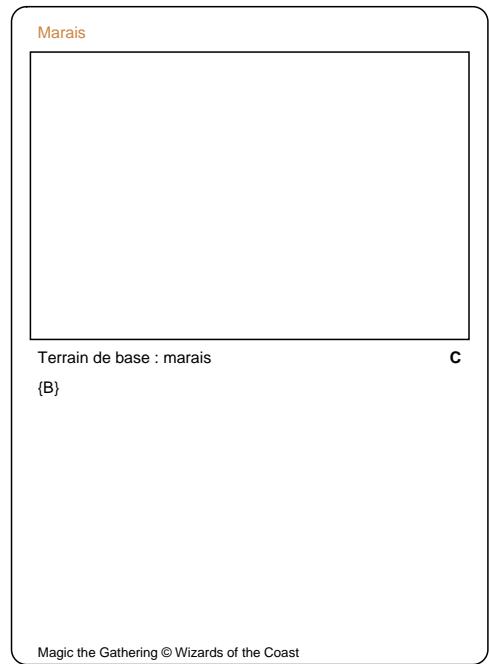
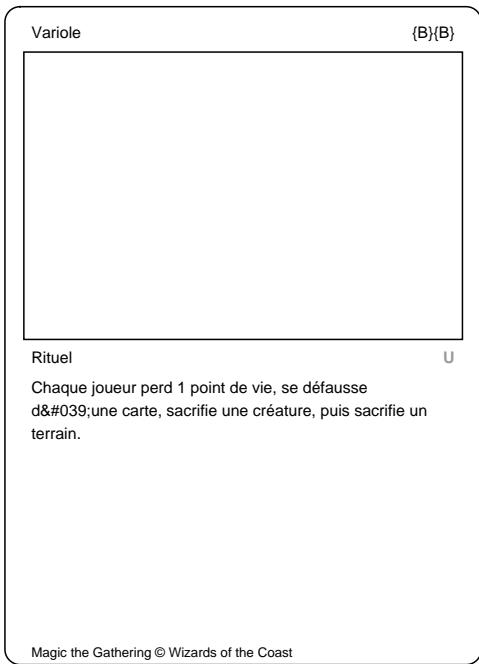
Rituel

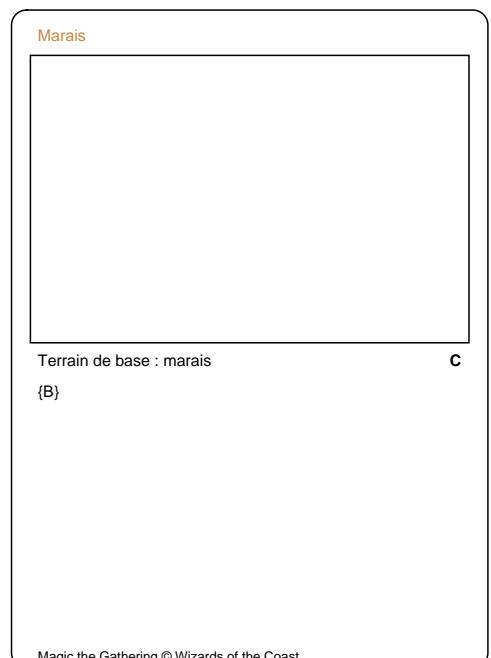
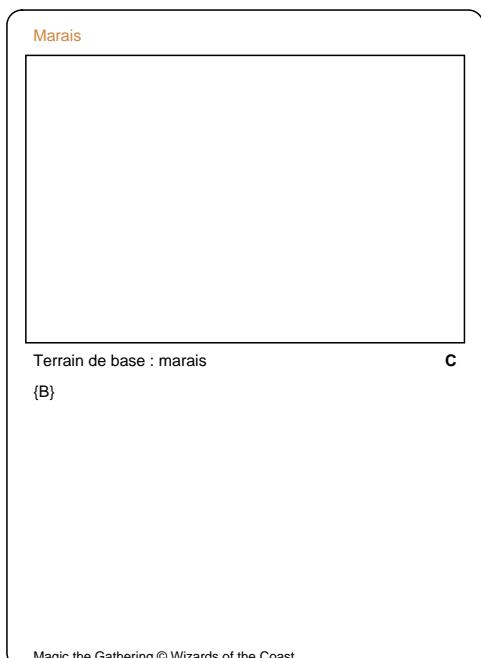
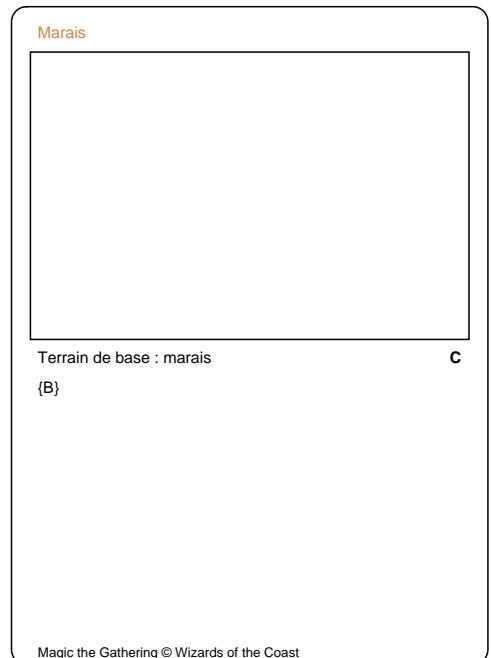
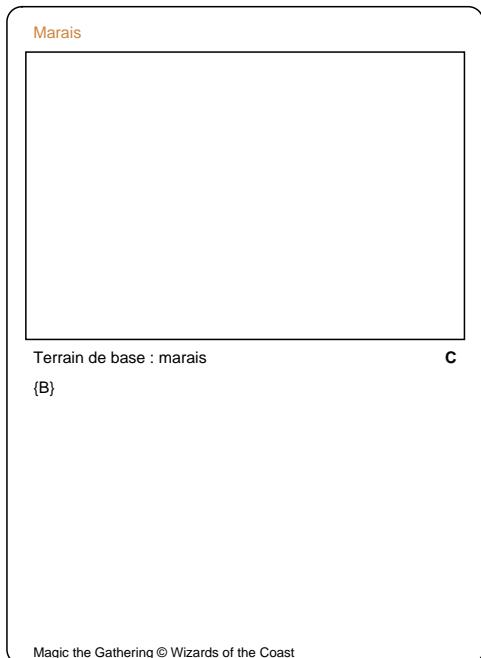
U

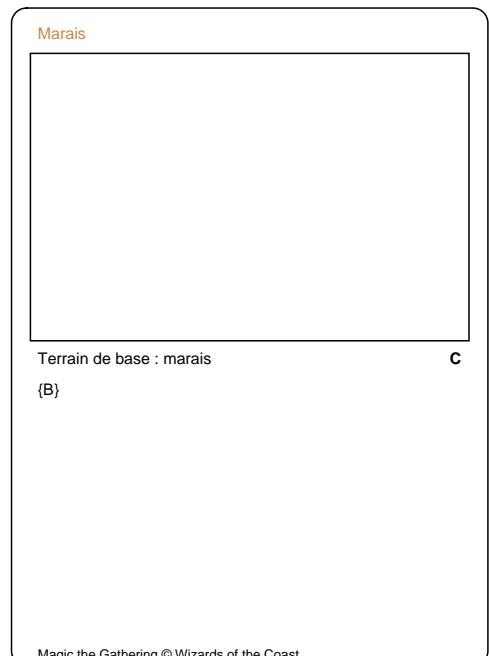
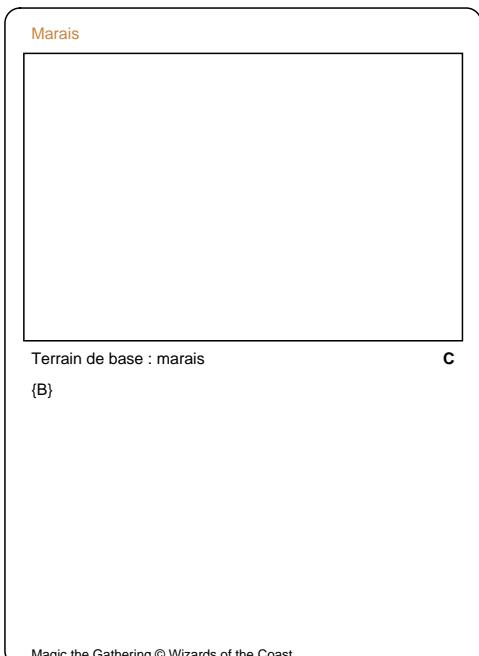
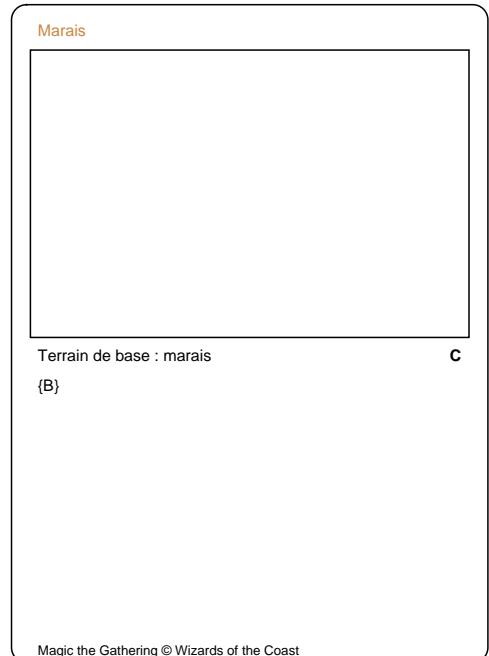
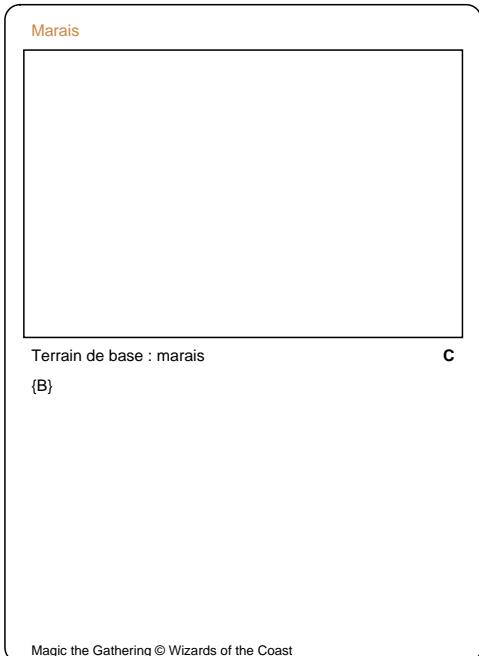
Chaque joueur perd 1 point de vie, se défausse
d'une carte, sacrifie une créature, puis sacrifie un
terrain.

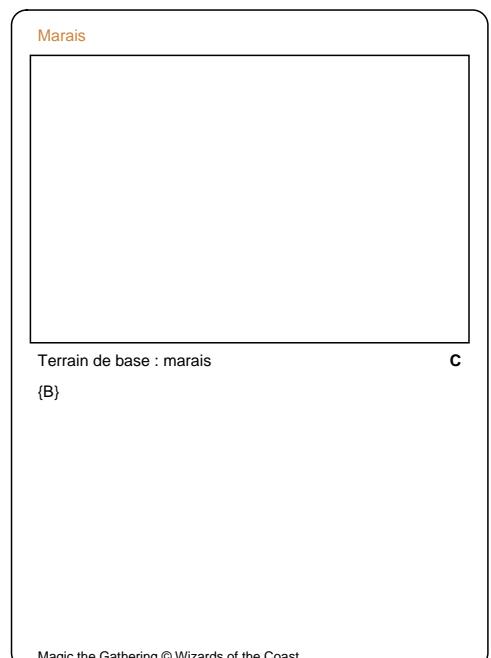
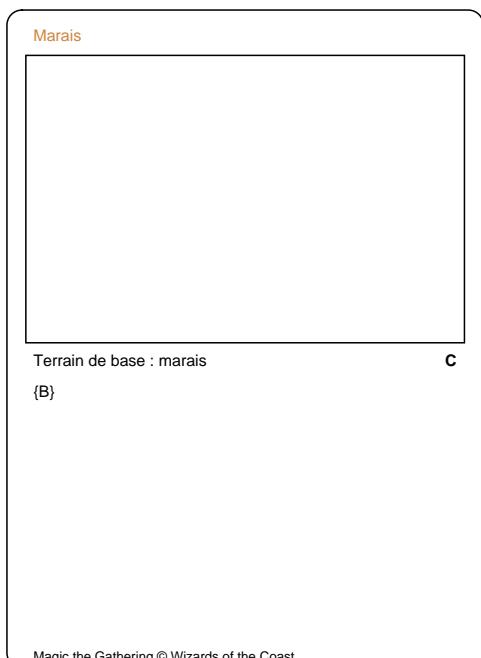
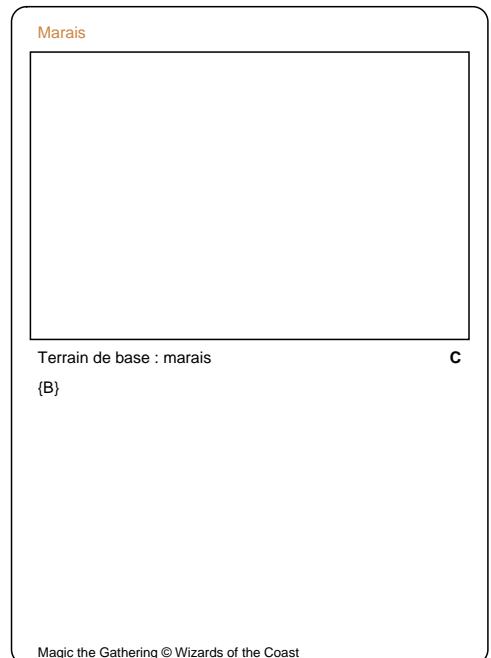
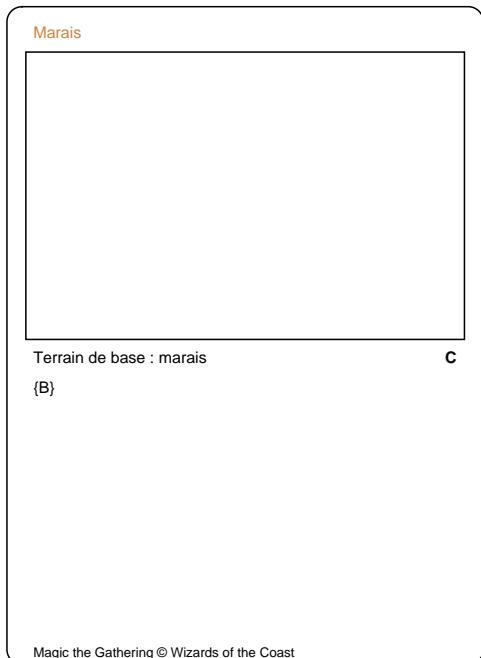
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

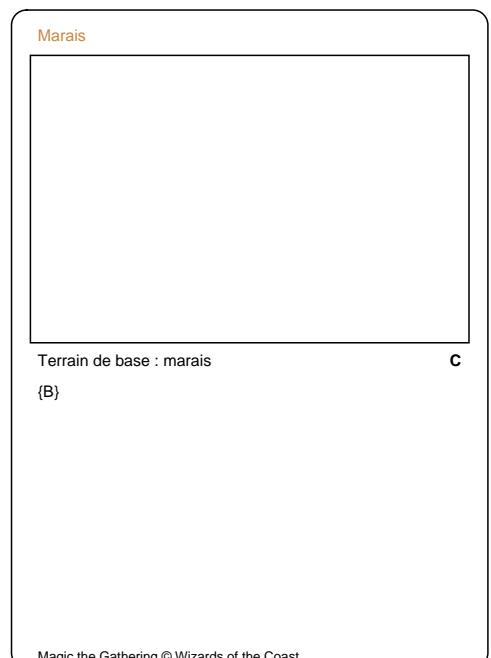
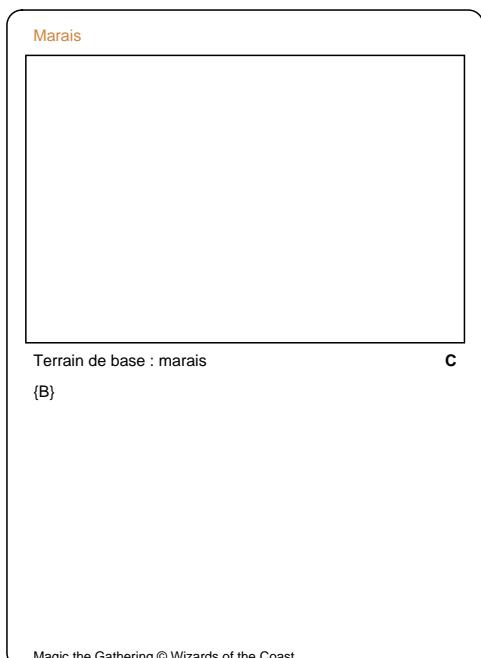
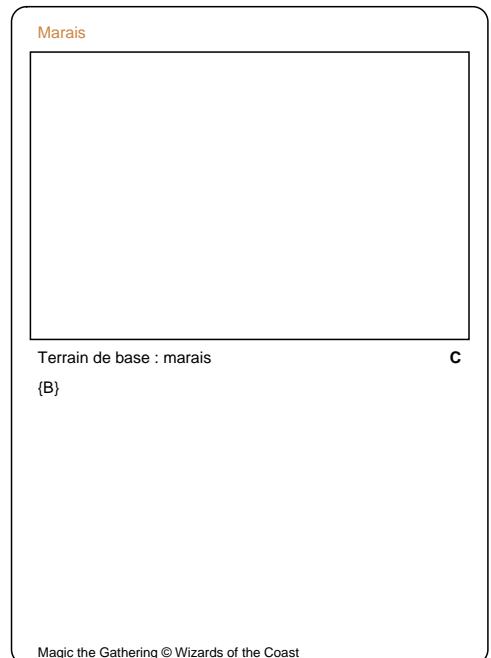
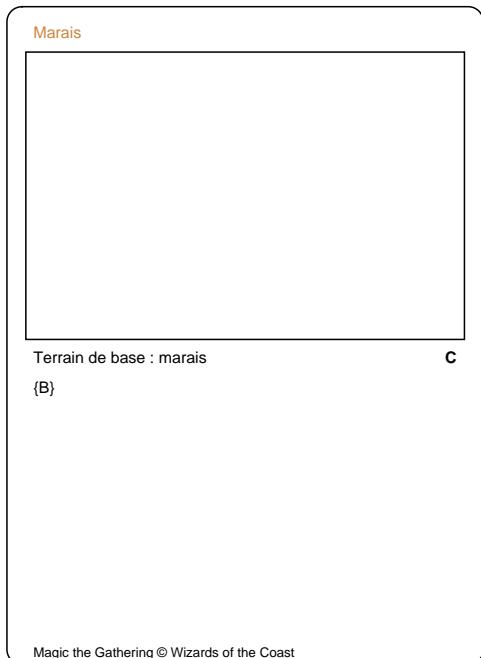
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

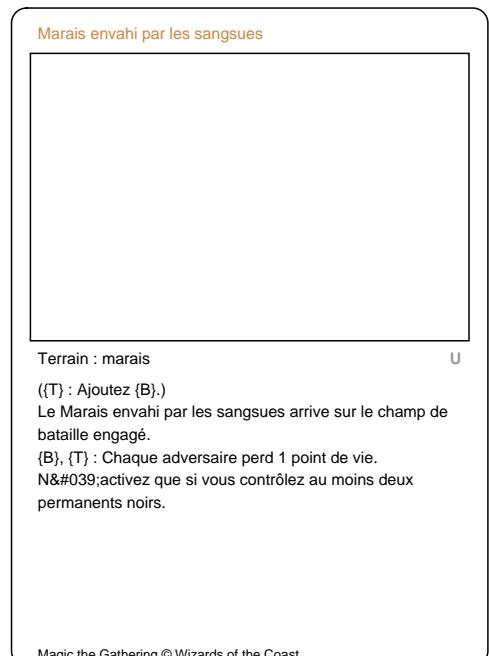
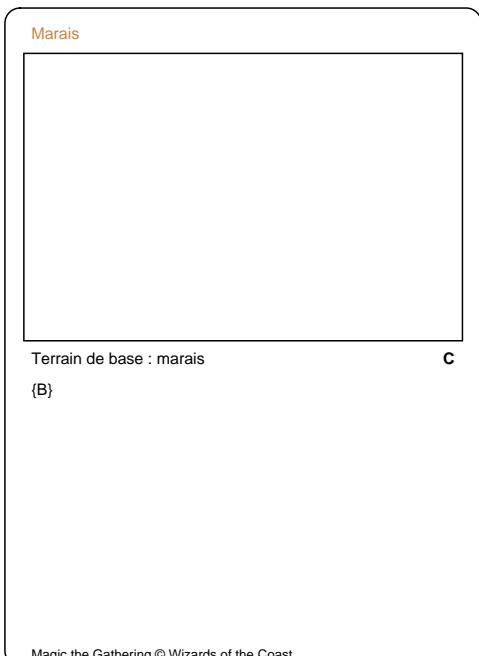
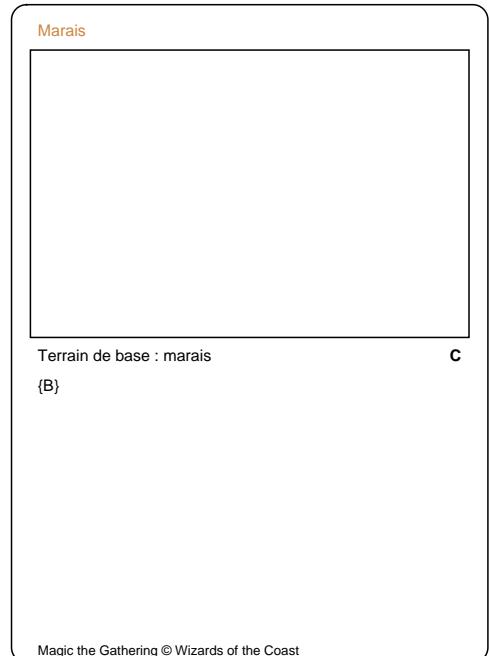
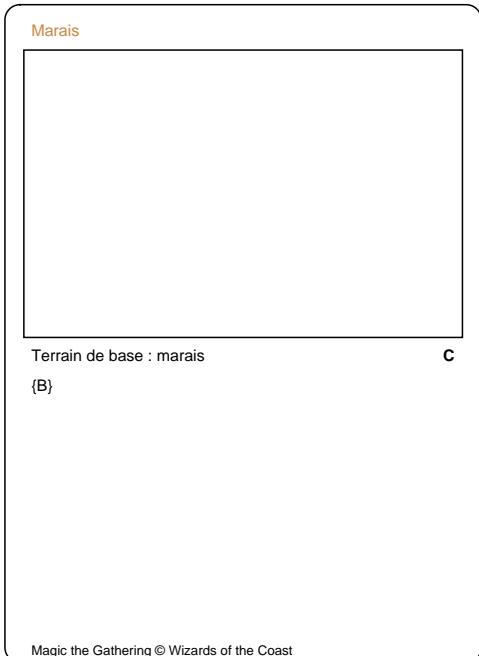


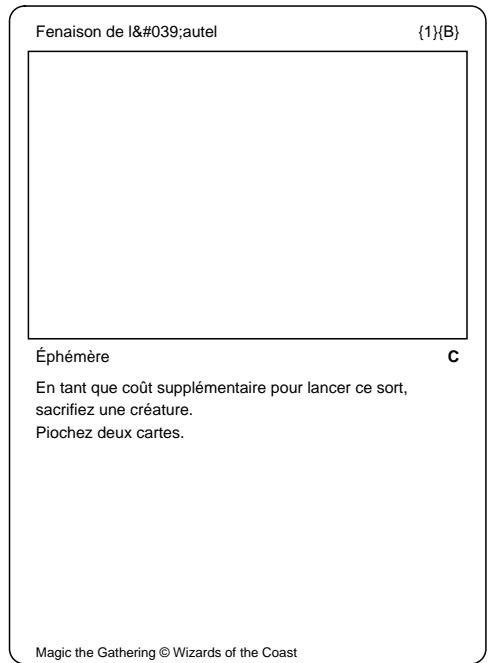
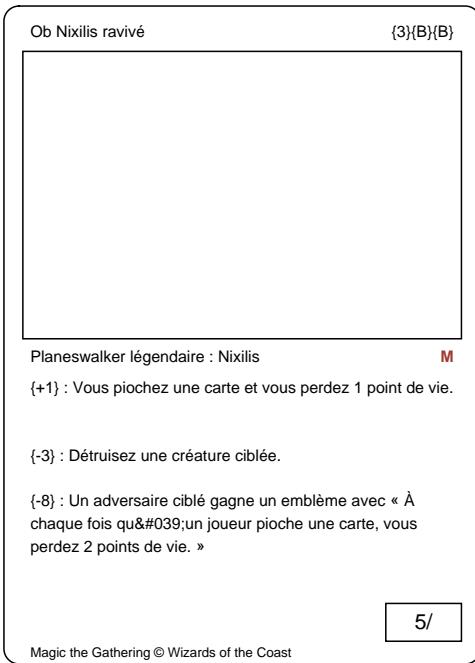
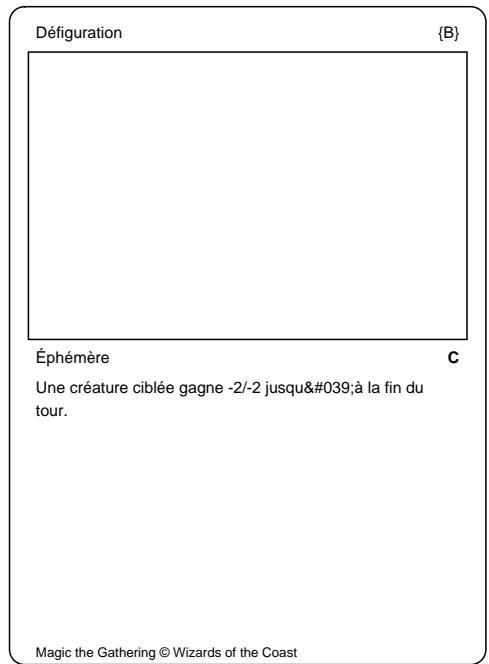
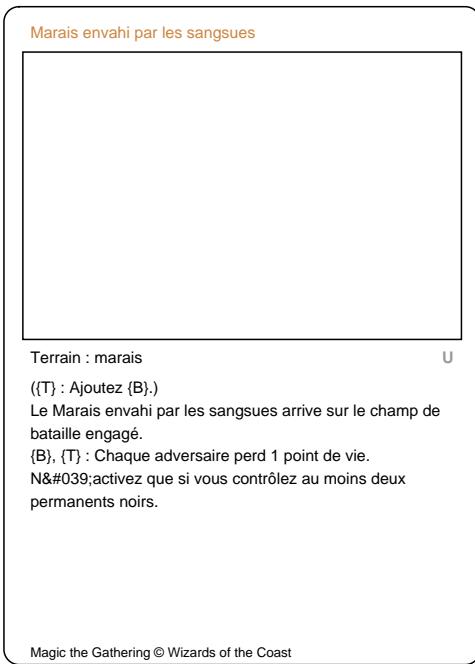












Fin atroce

{1}{B}{B}



Éphémère

C

Détruissez une créature non-noire ciblée. Son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}



Éphémère

U

Détruissez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}



Éphémère

U

Détruissez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles de corruption

{3}{B}



Éphémère

C

Les Vrilles de corruption infligent X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombres du passé

{1}{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature meurt, regard 1.
(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)
{4}{B} : Chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie. N'activez que si il y a au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête du Seigneur des tombes

{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature meurt, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête du Seigneur des tombes.
Retirez trois marqueurs « quête de la Quête du Seigneur des tombes et sacrifiez-la : Créez un jeton de créature 5/5 noire Zombie et Géant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte maudit

{2}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature
Quand la créature enchantée meurt, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête du Seigneur des tombes

{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature meurt, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête du Seigneur des tombes.
Retirez trois marqueurs « quête de la Quête du Seigneur des tombes et sacrifiez-la : Créez un jeton de créature 5/5 noire Zombie et Géant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

