

Apôtre né des ombres {B}



Créature : humain et clerc **C**

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Apôtre né des ombres.

{B}, sacrifiez six créatures appelées Apôtre né des ombres : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Démon et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre né des ombres {B}



Créature : humain et clerc **C**

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Apôtre né des ombres.

{B}, sacrifiez six créatures appelées Apôtre né des ombres : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Démon et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre né des ombres {B}



Créature : humain et clerc **C**

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Apôtre né des ombres.

{B}, sacrifiez six créatures appelées Apôtre né des ombres : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Démon et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre né des ombres {B}



Créature : humain et clerc **C**

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Apôtre né des ombres.

{B}, sacrifiez six créatures appelées Apôtre né des ombres : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Démon et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre né des ombres {B}



Créature : humain et clerc **C**

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Apôtre né des ombres.

{B}, sacrifiez six créatures appelées Apôtre né des ombres : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Démon et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre né des ombres {B}



Créature : humain et clerc **C**

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Apôtre né des ombres.

{B}, sacrifiez six créatures appelées Apôtre né des ombres : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Démon et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre né des ombres {B}



Créature : humain et clerc **C**

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Apôtre né des ombres.

{B}, sacrifiez six créatures appelées Apôtre né des ombres : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Démon et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre né des ombres {B}



Créature : humain et clerc **C**

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Apôtre né des ombres.

{B}, sacrifiez six créatures appelées Apôtre né des ombres : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Démon et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre né des ombres {B}



Créature : humain et clerc **C**

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Apôtre né des ombres.

{B}, sacrifiez six créatures appelées Apôtre né des ombres : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Démon et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre né des ombres {B}



Créature : humain et clerc **C**

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Apôtre né des ombres.

{B}, sacrifiez six créatures appelées Apôtre né des ombres : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Démon et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre né des ombres {B}



Créature : humain et clerc **C**

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Apôtre né des ombres.

{B}, sacrifiez six créatures appelées Apôtre né des ombres : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Démon et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre né des ombres {B}



Créature : humain et clerc **C**

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Apôtre né des ombres.

{B}, sacrifiez six créatures appelées Apôtre né des ombres : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Démon et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre né des ombres {B}



Créature : humain et clerc **C**

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Apôtre né des ombres.

{B}, sacrifiez six créatures appelées Apôtre né des ombres : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Démon et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre né des ombres {B}



Créature : humain et clerc **C**

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Apôtre né des ombres.

{B}, sacrifiez six créatures appelées Apôtre né des ombres : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Démon et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre né des ombres {B}



Créature : humain et clerc **C**

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Apôtre né des ombres.

{B}, sacrifiez six créatures appelées Apôtre né des ombres : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Démon et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre né des ombres {B}



Créature : humain et clerc **C**

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Apôtre né des ombres.

{B}, sacrifiez six créatures appelées Apôtre né des ombres : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Démon et mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griselbrand {4}{B}{B}{B}{B}



Créature légendaire : démon **M**
Vol, lien de vie
Payez 7 points de vie : Piochez sept cartes.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kothophed, thésauriseur d'âmes {4}{B}{B}



Créature légendaire : démon **R**
Vol
À chaque fois qu'un permanent appartenant à un autre joueur est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griselbrand {4}{B}{B}{B}{B}



Créature légendaire : démon **M**
Vol, lien de vie
Payez 7 points de vie : Piochez sept cartes.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kothophed, thésauriseur d'âmes {4}{B}{B}



Créature légendaire : démon **R**
Vol
À chaque fois qu'un permanent appartenant à un autre joueur est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Razaketh au sang immonde {5}{B}{B}{B}



Créature légendaire : démon **M**

Vol, piétinement

Payez 2 points de vie, sacrifiez une autre créature :

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

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur démon Belzenlok {4}{B}{B}



Créature légendaire : ancêtre et démon **R**

Vol, piétinement

Quand le Seigneur démon Belzenlok arrive sur le champ de bataille, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain, puis mettez cette carte dans votre main. Si la valeur de mana de la carte est supérieure ou égale à 4, répétez ce processus. Le Seigneur démon Belzenlok vous inflige 1 blessure pour chaque carte mise dans votre main de cette manière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Razaketh au sang immonde {5}{B}{B}{B}



Créature légendaire : démon **M**

Vol, piétinement

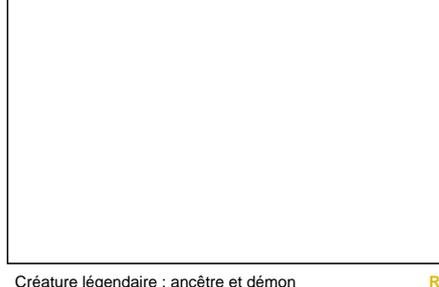
Payez 2 points de vie, sacrifiez une autre créature :

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

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur démon Belzenlok {4}{B}{B}



Créature légendaire : ancêtre et démon **R**

Vol, piétinement

Quand le Seigneur démon Belzenlok arrive sur le champ de bataille, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain, puis mettez cette carte dans votre main. Si la valeur de mana de la carte est supérieure ou égale à 4, répétez ce processus. Le Seigneur démon Belzenlok vous inflige 1 blessure pour chaque carte mise dans votre main de cette manière.

6/6

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

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 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

Règlement de comptes

{2}{B}{B}



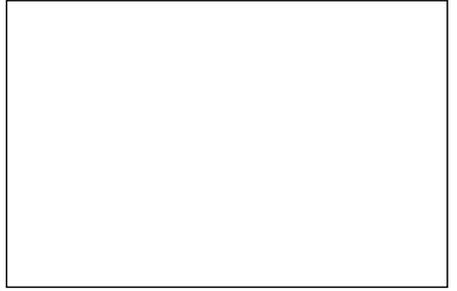
Rituel

U

Exilez une créature ciblée. Mettez deux marqueurs « loyauté » sur un planeswalker que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Règlement de comptes

{2}{B}{B}



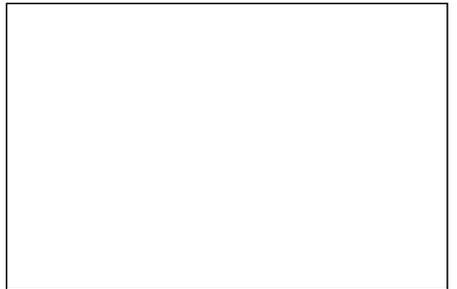
Rituel

U

Exilez une créature ciblée. Mettez deux marqueurs « loyauté » sur un planeswalker que vous contrôlez.

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

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

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shizo, la réserve de la mort



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {B}.

{B}, {T} : Une créature légendaire ciblée acquiert la peur jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



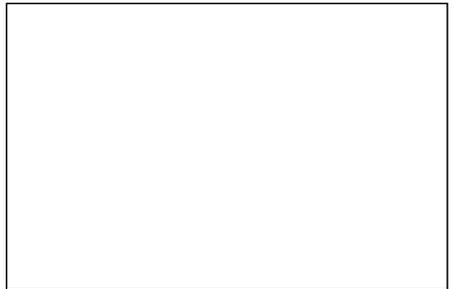
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shizo, la réserve de la mort



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {B}.

{B}, {T} : Une créature légendaire ciblée acquiert la peur jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess {3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana **M**

{+1} : Le joueur ciblé se défausse d'une carte.

{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

Éphémère **C**

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess {3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana **M**

{+1} : Le joueur ciblé se défausse d'une carte.

{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

Éphémère **C**

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de Liliana

{3}{B}{B}



Enchantement

R

Quand le Pacte de Liliana arrive sur le champ de bataille, vous piochez quatre cartes et vous perdez 4 points de vie.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins quatre démons avec des noms différents, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de Liliana

{3}{B}{B}



Enchantement

R

Quand le Pacte de Liliana arrive sur le champ de bataille, vous piochez quatre cartes et vous perdez 4 points de vie.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins quatre démons avec des noms différents, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de Liliana

{3}{B}{B}



Enchantement

R

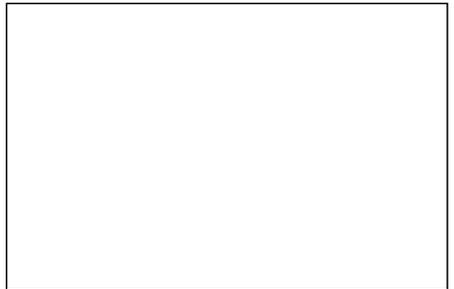
Quand le Pacte de Liliana arrive sur le champ de bataille, vous piochez quatre cartes et vous perdez 4 points de vie.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins quatre démons avec des noms différents, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de Liliana

{3}{B}{B}



Enchantement

R

Quand le Pacte de Liliana arrive sur le champ de bataille, vous piochez quatre cartes et vous perdez 4 points de vie.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins quatre démons avec des noms différents, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

