

Blême des cryptes

{3}{B}

Créature : esprit

M

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

À chaque fois que vous engagez un marais pour du mana, ajoutez un {B} supplémentaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la porte de Malakir

{B}{B}

Créature : vampire et guerrier

U

Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, un joueur ciblé sacrifie une créature de son choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blême des cryptes

{3}{B}

Créature : esprit

M

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

À chaque fois que vous engagez un marais pour du mana, ajoutez un {B} supplémentaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la porte de Malakir

{B}{B}

Créature : vampire et guerrier

U

Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, un joueur ciblé sacrifie une créature de son choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la porte de Malakir

{B}{B}



Créature : vampire et guerrier

U

Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

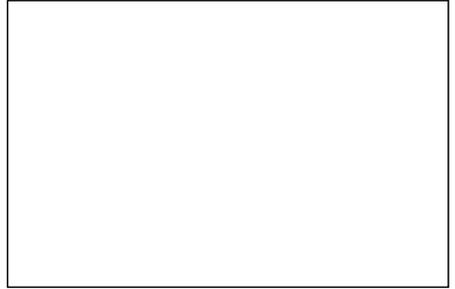
Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, un joueur ciblé sacrifie une créature de son choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Josu Vess, chevalier liche

{2}{B}{B}



Créature légendaire : zombie et chevalier

R

Kick {5}{B} (Vous pouvez payer {5}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Menace

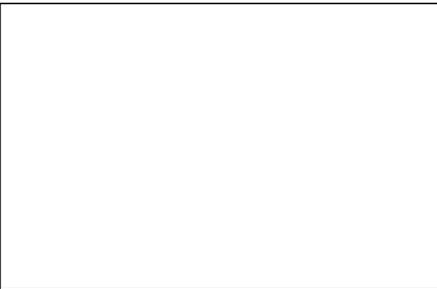
Quand Josu Vess, chevalier liche arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, créez huit jetons de créature 2/2 noire Zombie et Chevalier avec la menace.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la porte de Malakir

{B}{B}



Créature : vampire et guerrier

U

Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

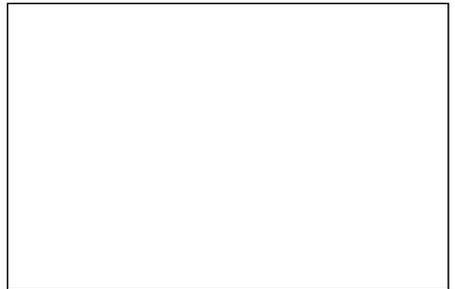
Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, un joueur ciblé sacrifie une créature de son choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Josu Vess, chevalier liche

{2}{B}{B}



Créature légendaire : zombie et chevalier

R

Kick {5}{B} (Vous pouvez payer {5}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Menace

Quand Josu Vess, chevalier liche arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, créez huit jetons de créature 2/2 noire Zombie et Chevalier avec la menace.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchand gris d'Asphodèle

{3}{B}{B}

Créature : zombie

U

Quand le Marchand gris d'Asphodèle arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd X points de vie, X étant votre dévotion au noir. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière. (Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oblitérateur phyrexian

{B}{B}{B}{B}

Créature : phyrexian et horreur

M

Piétinement

À chaque fois qu'une source inflige des blessures à l'Oblitérateur phyrexian, le contrôleur de cette source sacrifie autant de permanents.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oblitérateur phyrexian

{B}{B}{B}{B}

Créature : phyrexian et horreur

M

Piétinement

À chaque fois qu'une source inflige des blessures à l'Oblitérateur phyrexian, le contrôleur de cette source sacrifie autant de permanents.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oblitérateur phyrexian

{B}{B}{B}{B}

Créature : phyrexian et horreur

M

Piétinement

À chaque fois qu'une source inflige des blessures à l'Oblitérateur phyrexian, le contrôleur de cette source sacrifie autant de permanents.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oblitérateur phyrexian {B}{B}{B}



Créature : phyrexian et horreur **M**

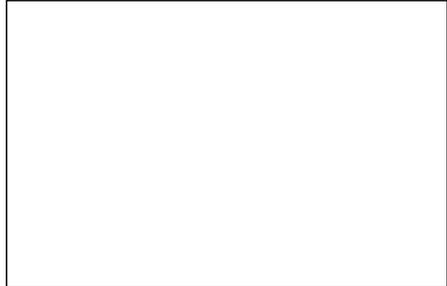
Piétinement

À chaque fois qu'une source inflige des blessures à l'Oblitérateur phyrexian, le contrôleur de cette source sacrifie autant de permanents.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre nantuko {B}{B}



Créature : insecte et ombre **R**

{B} : L'Ombre nantuko gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre nantuko {B}{B}



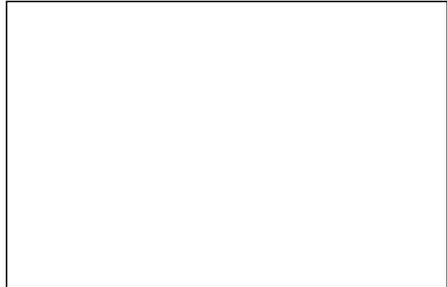
Créature : insecte et ombre **R**

{B} : L'Ombre nantuko gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre nantuko {B}{B}



Créature : insecte et ombre **R**

{B} : L'Ombre nantuko gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre nantuko {B}{B}



Créature : insecte et ombre R  
 {B} : L'Ombre nantuko gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acquisition de l'esprit supérieur {2}{B}{B}



Rituel R  
 Choisissez l'un ?  
 ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.  
 ? Mettez une carte que vous possédez en dehors de la partie dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acquisition de l'esprit supérieur {2}{B}{B}



Rituel R  
 Choisissez l'un ?  
 ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.  
 ? Mettez une carte que vous possédez en dehors de la partie dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acquisition de l'esprit supérieur {2}{B}{B}



Rituel R  
 Choisissez l'un ?  
 ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.  
 ? Mettez une carte que vous possédez en dehors de la partie dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrement sadique

{B}{B}{B}



Rituel

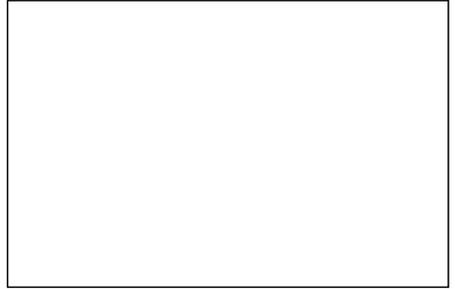
R

Kick {7} (Vous pouvez payer {7} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)  
Cherchez dans la bibliothèque d'un joueur ciblé jusqu'à trois cartes, exilez-les, puis ce joueur mélange. Si ce sort a été kické, à la place cherchez dans la bibliothèque de ce joueur jusqu'à quinze cartes, exilez-les, puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrement sadique

{B}{B}{B}



Rituel

R

Kick {7} (Vous pouvez payer {7} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)  
Cherchez dans la bibliothèque d'un joueur ciblé jusqu'à trois cartes, exilez-les, puis ce joueur mélange. Si ce sort a été kické, à la place cherchez dans la bibliothèque de ce joueur jusqu'à quinze cartes, exilez-les, puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrement sadique

{B}{B}{B}



Rituel

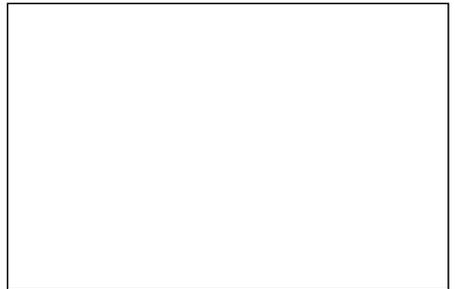
R

Kick {7} (Vous pouvez payer {7} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)  
Cherchez dans la bibliothèque d'un joueur ciblé jusqu'à trois cartes, exilez-les, puis ce joueur mélange. Si ce sort a été kické, à la place cherchez dans la bibliothèque de ce joueur jusqu'à quinze cartes, exilez-les, puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victimes des marécages

{B}{B}



Rituel

U

Kick {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)  
Les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Si les Victimes des marécages ont été kickées, ces créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victimes des marécages

{B}{B}



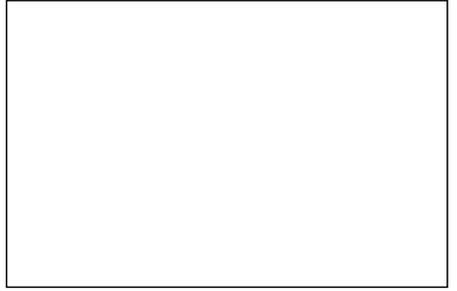
Rituel

U

Kick {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)  
Les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Si les Victimes des marécages ont été kickées, ces créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



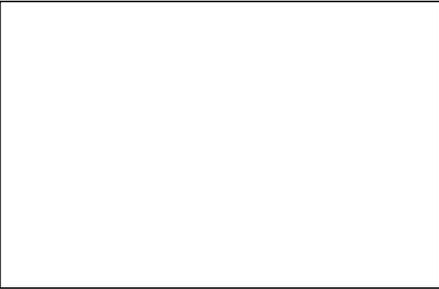
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



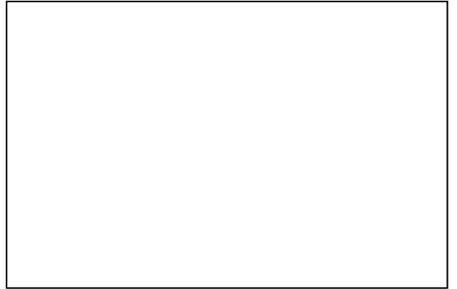
Terrain de base : marais

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  
{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

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

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet serpentiforme

{4}



Artefact : équipement

R

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)

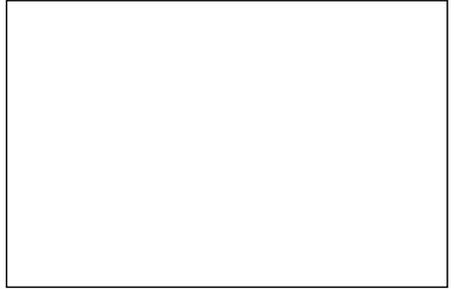
La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque marais que vous contrôlez.

Équipement {BP}{BP} ((BP) peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panharmonicus

{4}



Artefact

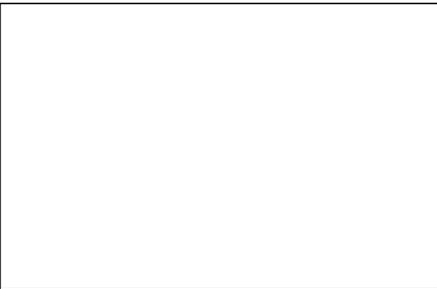
R

Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un artefact ou d'une créature provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet serpentiforme

{4}



Artefact : équipement

R

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)

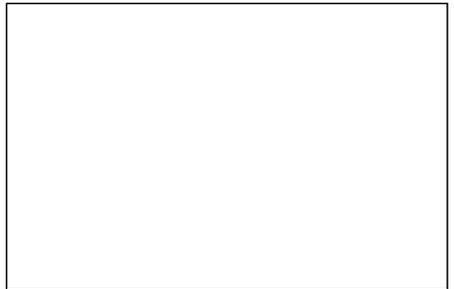
La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque marais que vous contrôlez.

Équipement {BP}{BP} ((BP) peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panharmonicus

{4}



Artefact

R

Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un artefact ou d'une créature provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panharmonicus

{4}



Artefact

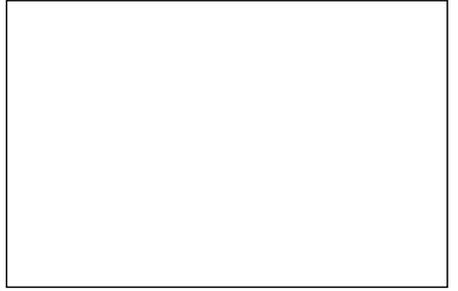
R

Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un artefact ou d'une créature provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

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

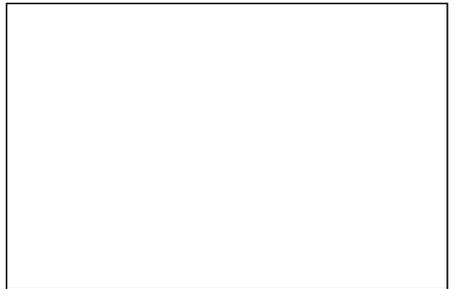
U

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

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

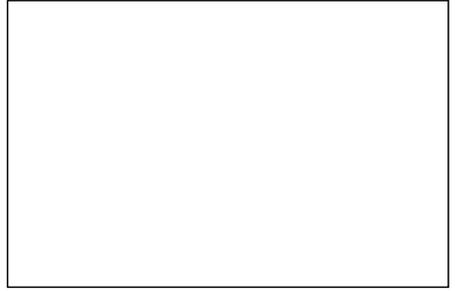
U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

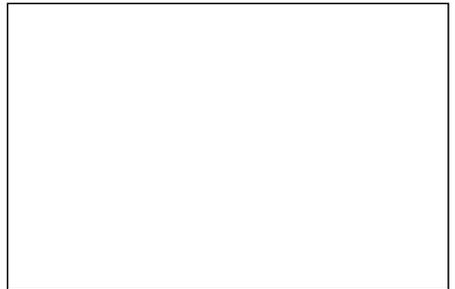
U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Demi-dieu de la revanche

{BR}{BR}{BR}{BR}{BR}



Créature : esprit et avatar

R

Quand vous lancez ce sort, renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes appelées Demi-dieu de la revanche de votre cimetière.

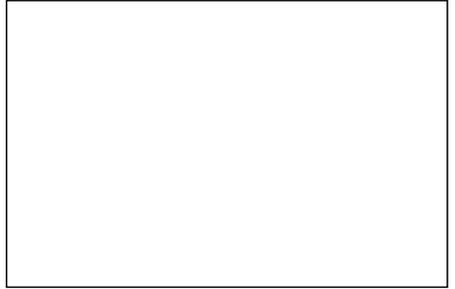
Vol, célérité

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Demi-dieu de la revanche

{BR}{BR}{BR}{BR}{BR}



Créature : esprit et avatar

R

Quand vous lancez ce sort, renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes appelées Demi-dieu de la revanche de votre cimetière.

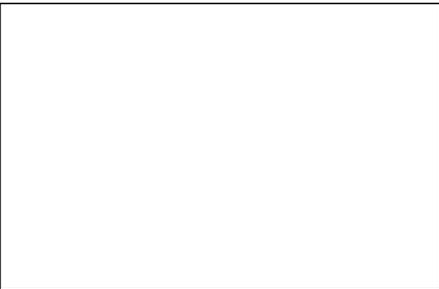
Vol, célérité

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Demi-dieu de la revanche

{BR}{BR}{BR}{BR}{BR}



Créature : esprit et avatar

R

Quand vous lancez ce sort, renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes appelées Demi-dieu de la revanche de votre cimetière.

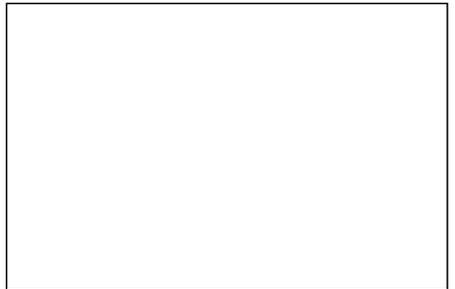
Vol, célérité

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reviviscence

{4}{B}

Rituel

U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reviviscence

{4}{B}

Rituel

U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves

Terrain

R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

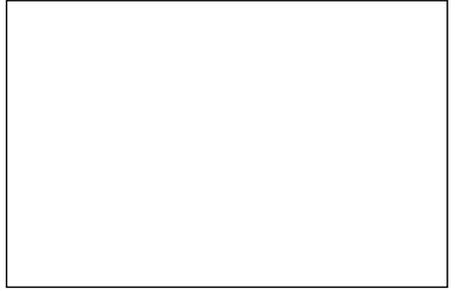
R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

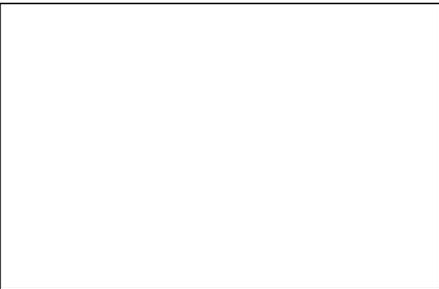
R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast