

Golem de Mephidross

{5}

Créature-artefact : golem

C

Affinité pour les marais

Peur

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem de Mephidross

{5}

Créature-artefact : golem

C

Affinité pour les marais

Peur

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem de Mephidross

{5}

Créature-artefact : golem

C

Affinité pour les marais

Peur

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abomination perverse

{5}{B}

Créature : zombie et mutant

C

{B} : Régénérez l'Abomination perverse. (La prochaine fois que ce permanent devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et soignez toutes ses blessures.)

Recyclage de marais {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celui-qui-n'a-pas-d'âme

{3}{B}

Créature : zombie et avatar

U

La force et l'endurance de Celui-qui-n'a-pas-d'âme sont chacune égale au nombre de zombies sur le champ de bataille, plus le nombre de cartes de zombie dans tous les cimetières.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilueur de peau

{1}{B}

Créature : zombie

C

Mue {3}{B}{B}

Quand le Dilueur de peau est retourné face visible, détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon dépouilleur

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

Créature : démon

R

Vol

Quand le Démon dépouilleur arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, détruisez toutes les créatures non-artefact non-noires. Elles ne peuvent pas être régénérées.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilueur de peau

{1}{B}

Créature : zombie

C

Mue {3}{B}{B}

Quand le Dilueur de peau est retourné face visible, détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilueur de peau

{1}{B}

Créature : zombie

C

Mue {3}{B}{B}

Quand le Dilueur de peau est retourné face visible, détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du Caveau

{B}

Créature : humain et clerc

C

À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilueur de peau

{1}{B}

Créature : zombie

C

Mue {3}{B}{B}

Quand le Dilueur de peau est retourné face visible, détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du Caveau

{B}

Créature : humain et clerc

C

À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du Caveau

{B}

Créature : humain et clerc

C

À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horribles résidus

{B}{B}{B}

Créature : zombie

R

Amplification 1

Au début de votre entretien, si les Horribles résidus sont dans votre cimetière, vous pouvez payer {B}{B}{B}. Si vous faites ainsi, renvoyez les Horribles résidus dans votre main.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du Caveau

{B}

Créature : humain et clerc

C

À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horribles résidus

{B}{B}{B}

Créature : zombie

R

Amplification 1

Au début de votre entretien, si les Horribles résidus sont dans votre cimetière, vous pouvez payer {B}{B}{B}. Si vous faites ainsi, renvoyez les Horribles résidus dans votre main.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Misérable loqueteux{B}{B}

Créature : zombie et clercU
{1} : Exilez la carte ciblée d'un cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phage l'Intouchable{3}{B}{B}{B}{B}

Créature légendaire : avatar et mignonM
Quand Phage l'Intouchable arrive sur le champ de bataille, si vous ne l'avez pas lancée depuis votre main, vous perdez la partie.
À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.
À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Misérable loqueteux{B}{B}

Créature : zombie et clercU
{1} : Exilez la carte ciblée d'un cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pollueur gemmepaume{5}{B}

Créature : zombieC
Recyclage {B}{B}
Quand vous recyclez le Pollueur gemmepaume, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé perde un nombre de points de vie égal au nombre de zombies sur le champ de bataille.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pollueur gemmepaume
{5}{B}

Créature : zombie
C

Recyclage {B}{B}
Quand vous recyclez le Pollueur gemmepaume, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé perde un nombre de points de vie égal au nombre de zombies sur le champ de bataille.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur zombie
{3}{B}{B}

Créature : zombie
C

Mue ? Payez 5 points de vie. (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion des ténèbres
{5}{B}{B}{B}

Créature : avatar
R

Piétinement
À chaque fois que le Scion des ténèbres inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, la carte de créature ciblée du cimetière de ce joueur.
Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte de votre main : Piochez une carte.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur zombie
{3}{B}{B}

Créature : zombie
C

Mue ? Payez 5 points de vie. (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de l'esprit

{X}{1}{B}

Rituel

U

Ne dépensez que du mana noir pour X.

L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de l'esprit

{X}{1}{B}

Rituel

U

Ne dépensez que du mana noir pour X.

L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de l'esprit

{X}{1}{B}

Rituel

U

Ne dépensez que du mana noir pour X.

L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de l'esprit

{X}{1}{B}

Rituel

U

Ne dépensez que du mana noir pour X.

L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conditionnement de la Coterie

{6}{B}



Rituel

R

N'importe quel nombre de joueurs ciblés se défausse chacun d'un nombre de cartes égal à la plus grande valeur de mana parmi les permanents que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Punition finale

{3}{B}{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé perd un nombre de points de vie égal au nombre de blessures déjà infligée à ce joueur ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de souffrance

{6}{B}{B}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées. Piochez une carte pour chaque créature détruite de cette manière.

Recyclage {3}{B}{B} {3}{B}{B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Décret de souffrance, toutes les créatures gagnent -2/-2 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

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

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

Lingot de sombracier

{3}

Artefact

U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille extraplanaire

{3}

Artefact

M

Empreinte ? Quand la Lentille extraplanaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler le terrain ciblé que vous contrôlez.

À chaque fois qu'un terrain avec le même nom que la carte exilée est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana de n'importe quel type produit par ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier

{3}

Artefact

U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau de paradis{0}

Artefact : équipementU
La créature équipée a « {T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur. »
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisson des tombes{2}{B}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miroir panoptique{5}

ArtefactR
Empreinte ? {X}, {T} : Vous pouvez exiler une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana de X de votre main.
Au début de votre entretien, vous pouvez copier une carte exilée avec le Miroir panoptique. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur{1}{B}

ÉphémèreC
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

Couverture de ténèbres

{1}{B}

Enchantement

R

Au moment où la Couverture de ténèbres arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les créatures du type choisi ont la peur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien contaminé
{1}{B}

Enchantement : aura
C

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque ou bloque, son contrôleur perd 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort persistante
{1}{B}

Enchantement : aura
C

Enchanter : créature

Au début de l'étape de fin du contrôleur de la créature enchantée, ce joueur sacrifie cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien contaminé
{1}{B}

Enchantement : aura
C

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque ou bloque, son contrôleur perd 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast