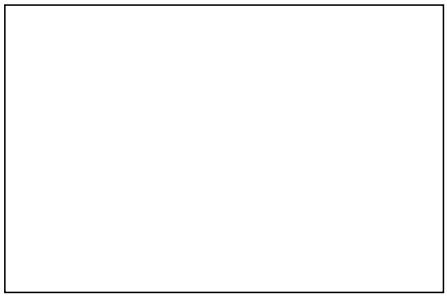
Ange déchu {3}{B}{B}



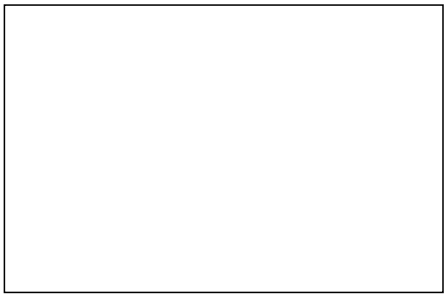
Créature : ange R

Vol
Sacrifiez une créature : L'Ange déchu gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange déchu {3}{B}{B}



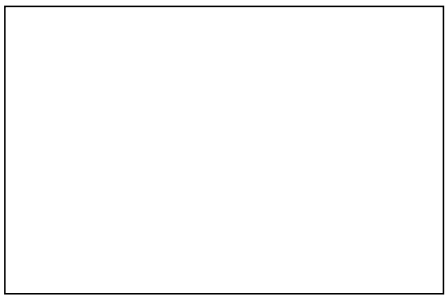
Créature : ange R

Vol
Sacrifiez une créature : L'Ange déchu gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange déchu {3}{B}{B}



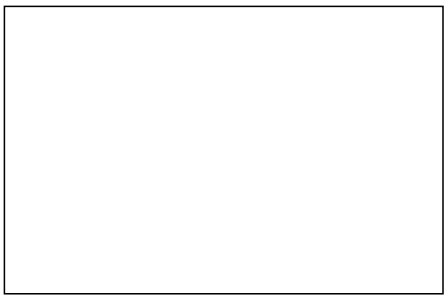
Créature : ange R

Vol
Sacrifiez une créature : L'Ange déchu gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange déchu {3}{B}{B}



Créature : ange R

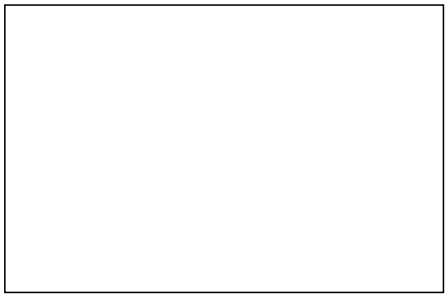
Vol
Sacrifiez une créature : L'Ange déchu gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de têtes {1}{B}



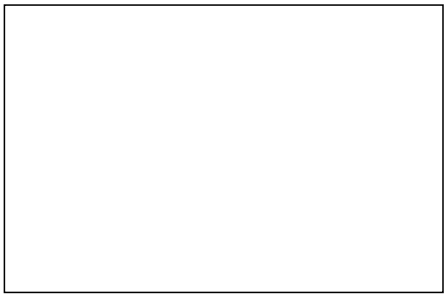
Créature : humain et clerc U

À chaque fois que le Chasseur de têtes inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.
Mue {B}

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de têtes {1}{B}



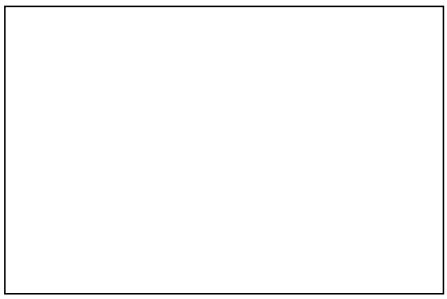
Créature : humain et clerc U

À chaque fois que le Chasseur de têtes inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.
Mue {B}

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de têtes {1}{B}



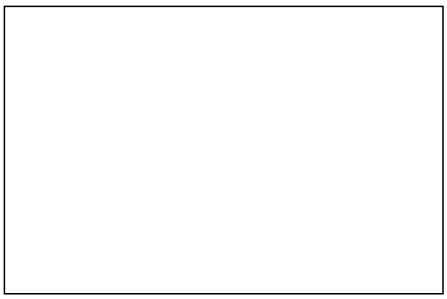
Créature : humain et clerc U

À chaque fois que le Chasseur de têtes inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.
Mue {B}

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de têtes {1}{B}



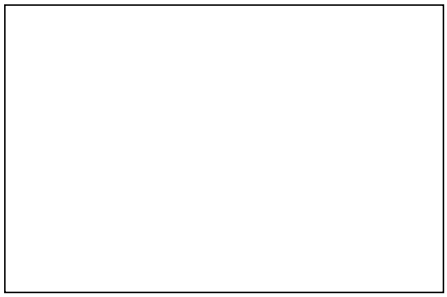
Créature : humain et clerc U

À chaque fois que le Chasseur de têtes inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.
Mue {B}

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incarmal en devenir {4}{B}{B}



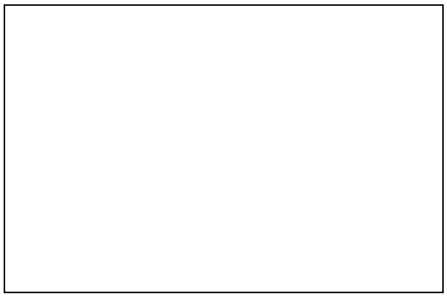
Créature légendaire : phyrexian et vampire et noble R

Vol
Les autres créatures noires gagnent +1/+1.
Les créatures non-noires gagnent -1/-1.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancien condamné {2}{B}



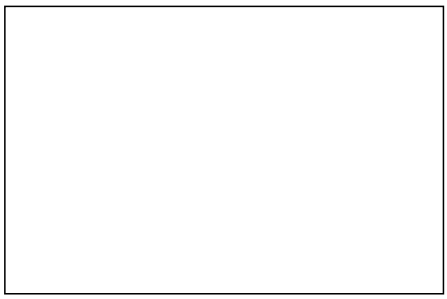
Créature : humain et clerc et mercenaire R

{B}, {T}, sacrifiez le Nécromancien condamné : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incarmal en devenir {4}{B}{B}



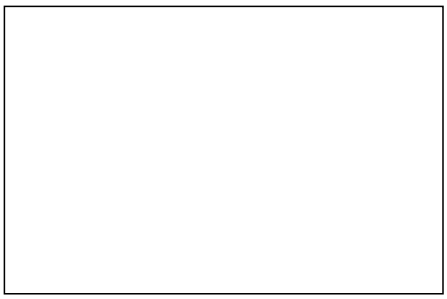
Créature légendaire : phyrexian et vampire et noble R

Vol
Les autres créatures noires gagnent +1/+1.
Les créatures non-noires gagnent -1/-1.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancien condamné {2}{B}



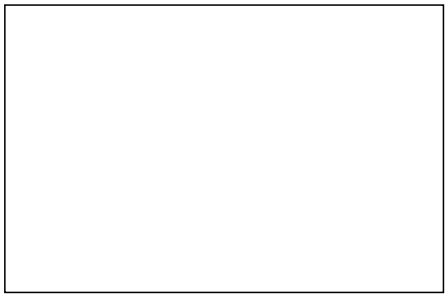
Créature : humain et clerc et mercenaire R

{B}, {T}, sacrifiez le Nécromancien condamné : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancien condamné {2}{B}



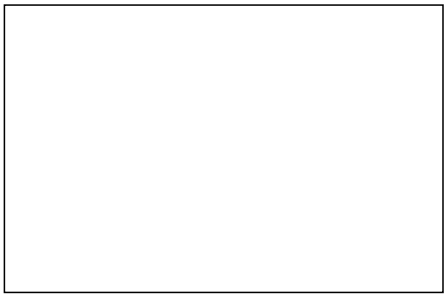
Créature : humain et clerc et mercenaire R

{B}, {T}, sacrifiez le Nécromancien condamné : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimateur pouminfect {2}{B}



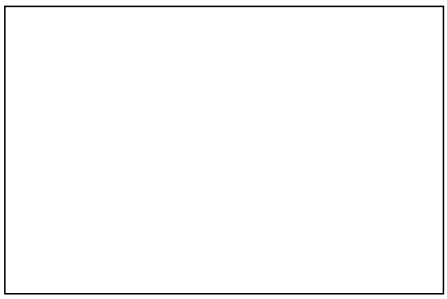
Créature : zombie et clerc R

À chaque fois que le Réanimateur pouminfect ou un autre clerc meurt, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancien condamné {2}{B}



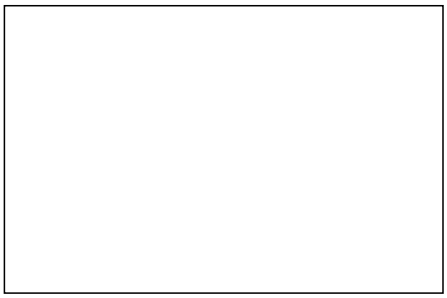
Créature : humain et clerc et mercenaire R

{B}, {T}, sacrifiez le Nécromancien condamné : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimateur pouminfect {2}{B}



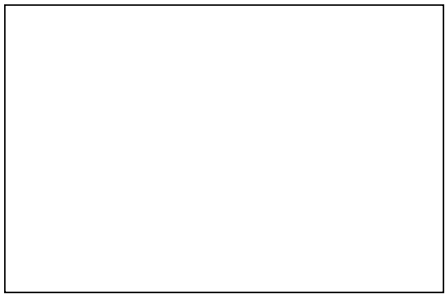
Créature : zombie et clerc R

À chaque fois que le Réanimateur pouminfect ou un autre clerc meurt, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimateur pouminfect {2}{B}



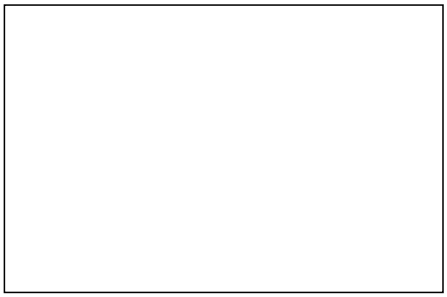
Créature : zombie et clerc R

À chaque fois que le Réanimateur pouminfect ou un autre clerc meurt, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brimades {2}{B}

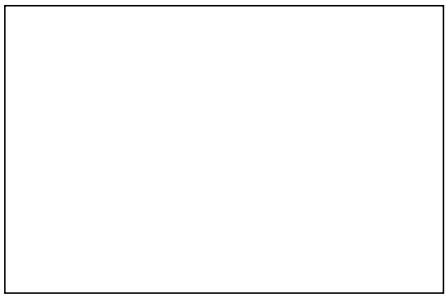


Rituel U

Choisissez deux cartes de créature ciblées dans votre cimetière. Sacrifiez une créature. Si vous faites ainsi, renvoyez, engagées, les cartes choisies sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimateur pouminfect {2}{B}



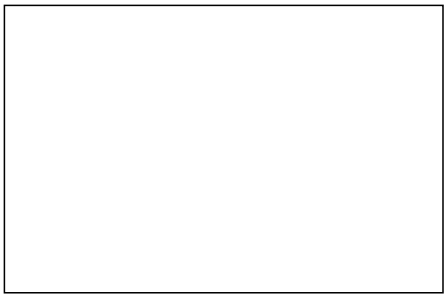
Créature : zombie et clerc R

À chaque fois que le Réanimateur pouminfect ou un autre clerc meurt, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brimades {2}{B}



Rituel U

Choisissez deux cartes de créature ciblées dans votre cimetière. Sacrifiez une créature. Si vous faites ainsi, renvoyez, engagées, les cartes choisies sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brimades {2}{B}

Rituel U

Choisissez deux cartes de créature ciblées dans votre cimetière. Sacrifiez une créature. Si vous faites ainsi, renvoyez, engagées, les cartes choisies sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabolique dessein {1}{B}

Rituel M

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brimades {2}{B}

Rituel U

Choisissez deux cartes de créature ciblées dans votre cimetière. Sacrifiez une créature. Si vous faites ainsi, renvoyez, engagées, les cartes choisies sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabolique dessein {1}{B}

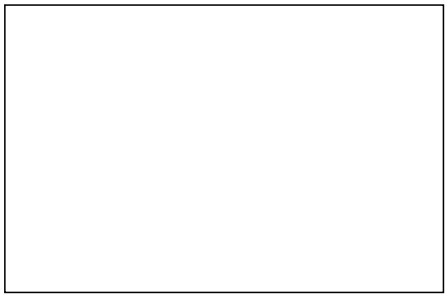
Rituel M

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant {2}{B}

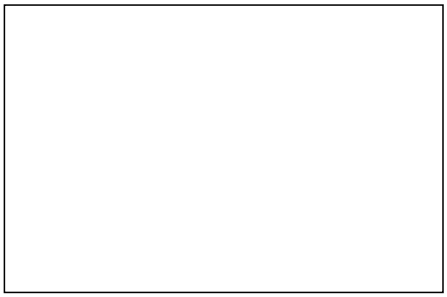


Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant {2}{B}

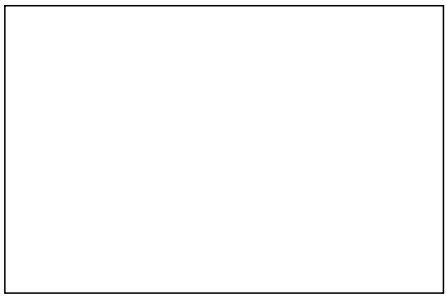


Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant {2}{B}

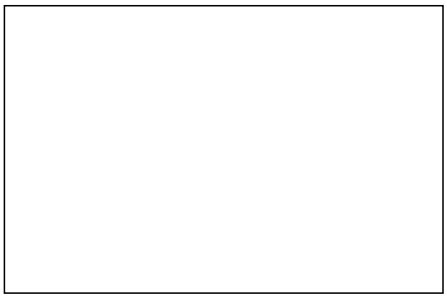


Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant {2}{B}

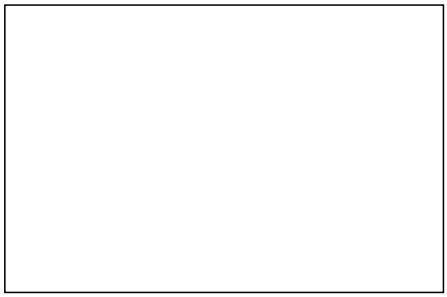


Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction crânienne {3}{B}

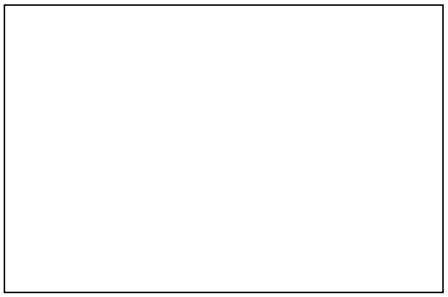


Rituel : arcane R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque {2}{B}{B}

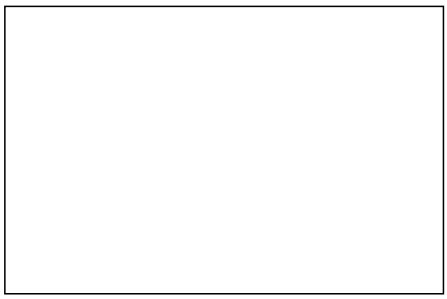


Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction crânienne {3}{B}

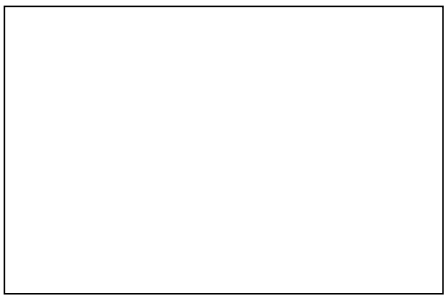


Rituel : arcane R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque {2}{B}{B}

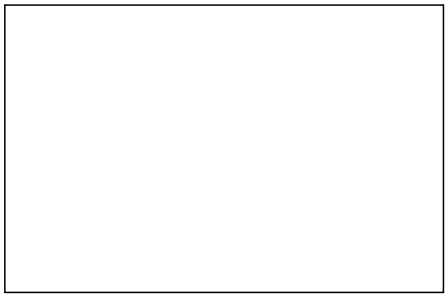


Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie

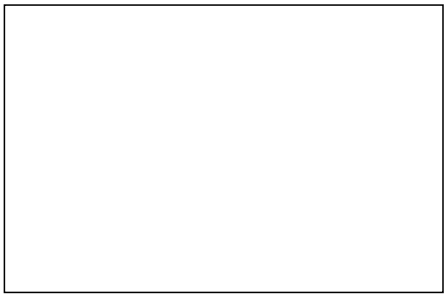


Terrain M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie

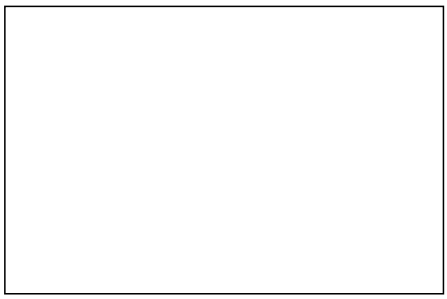


Terrain M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie

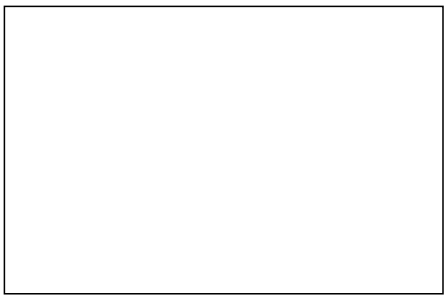


Terrain M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie

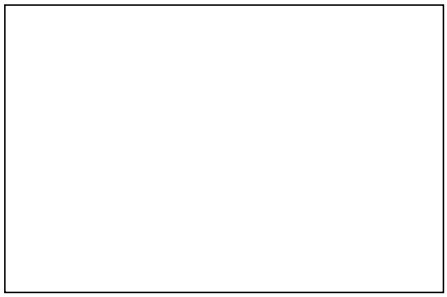


Terrain M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

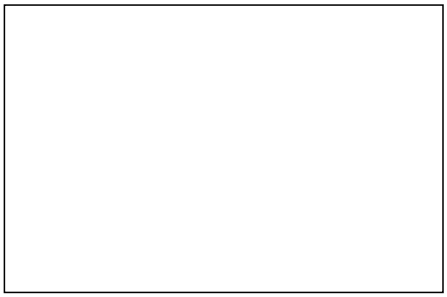


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

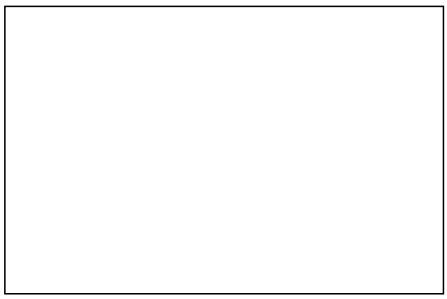


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

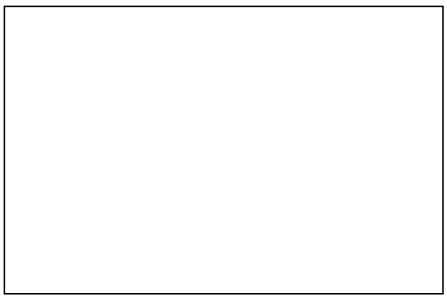


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

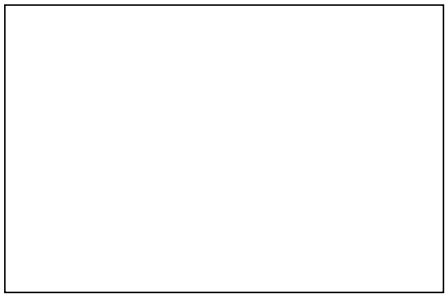


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

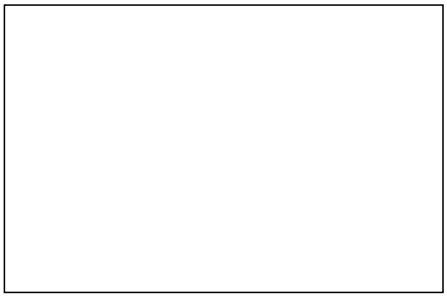


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

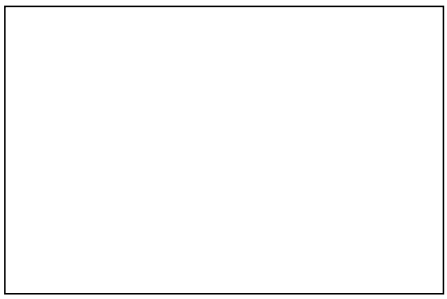


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

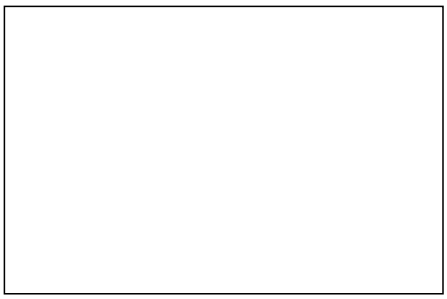


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

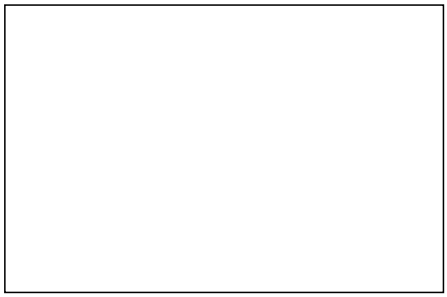


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

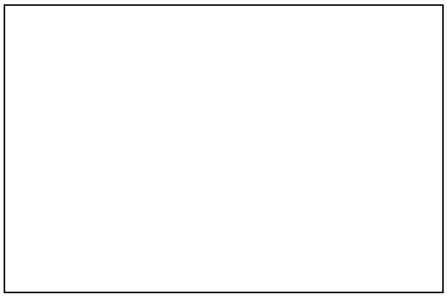


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

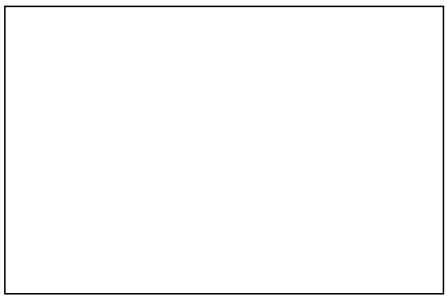


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

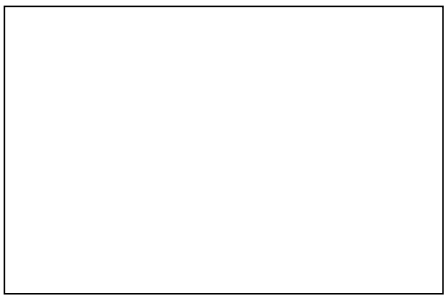


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

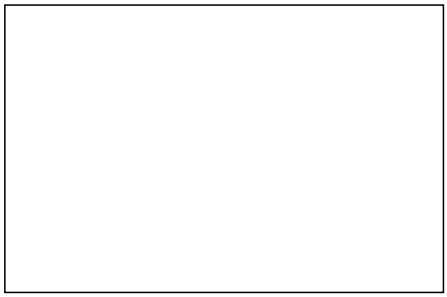


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

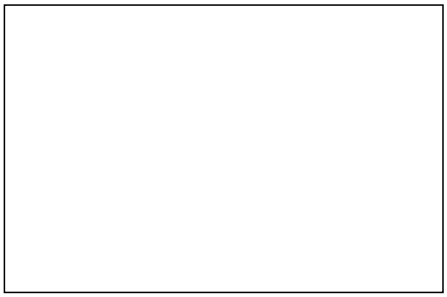


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

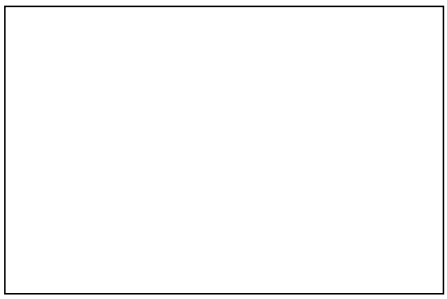


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

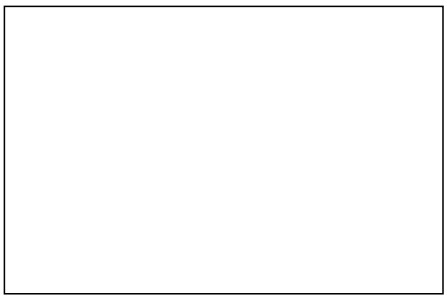


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

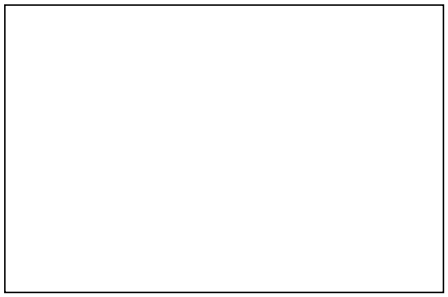


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire sous les étoiles

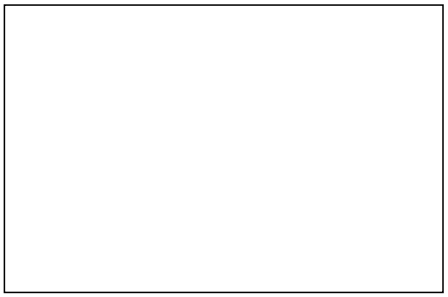


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{W}, {T}, sacrifiez une créature Clerc : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de la créature sacrifiée.
{B}, {T}, sacrifiez une créature Clerc : Le joueur ciblé perd un nombre de points de vie égal à la force de la créature sacrifiée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne de vie {5}

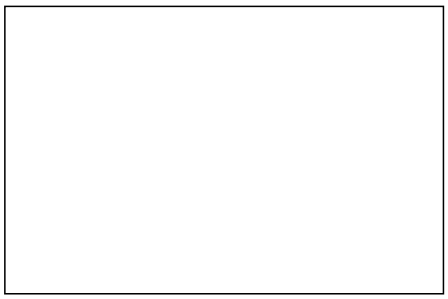


Artefact R

À chaque fois qu'une créature meurt, si une autre créature est sur le champ de bataille, renvoyez la première carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire sous les étoiles

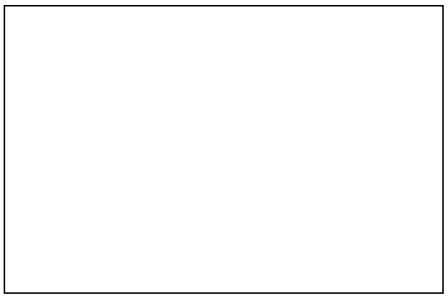


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{W}, {T}, sacrifiez une créature Clerc : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de la créature sacrifiée.
{B}, {T}, sacrifiez une créature Clerc : Le joueur ciblé perd un nombre de points de vie égal à la force de la créature sacrifiée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne de vie {5}

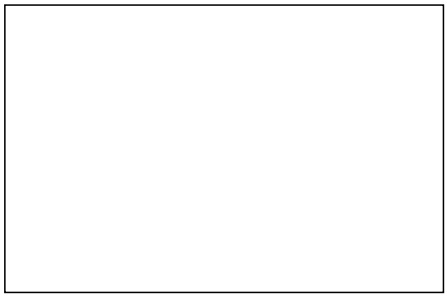


Artefact R

À chaque fois qu'une créature meurt, si une autre créature est sur le champ de bataille, renvoyez la première carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne de vie {5}

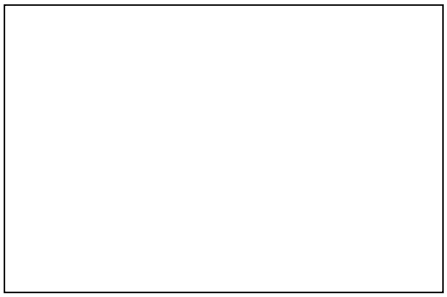


Artefact R

À chaque fois qu'une créature meurt, si une autre créature est sur le champ de bataille, renvoyez la première carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaillon de jais {2}

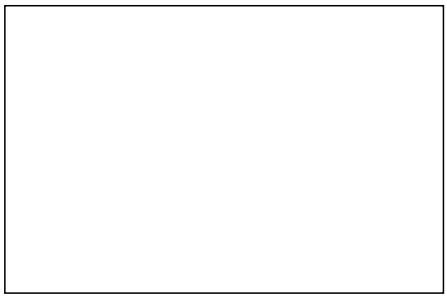


Artefact R

Les sorts noirs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaillon de jais {2}



Artefact R

Les sorts noirs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements interminables {2}{B}{B}

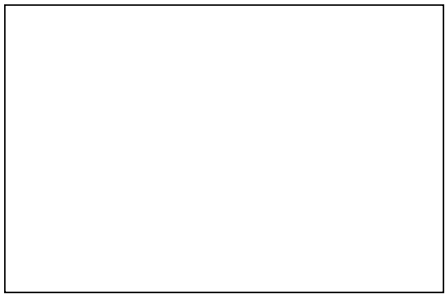
Enchantement R

Chaque créature a « Quand cette créature meurt, choisissez un adversaire ciblé. Ce joueur met cette carte depuis le cimetière de son propriétaire sur le champ de bataille sous son contrôle au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements interminables {2}{B}{B}

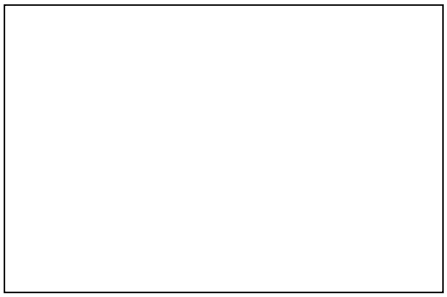


Enchantement R

Chaque créature a « Quand cette créature meurt, choisissez un adversaire ciblé. Ce joueur met cette carte depuis le cimetière de son propriétaire sur le champ de bataille sous son contrôle au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière surpeuplé {1}{B}

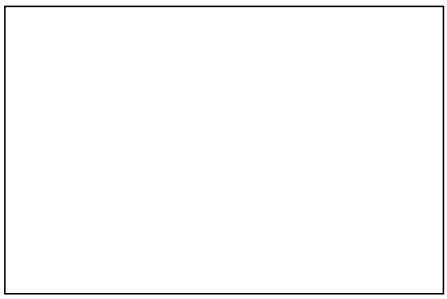


Enchantement R

Au début de votre entretien, si vous avez au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière surpeuplé {1}{B}

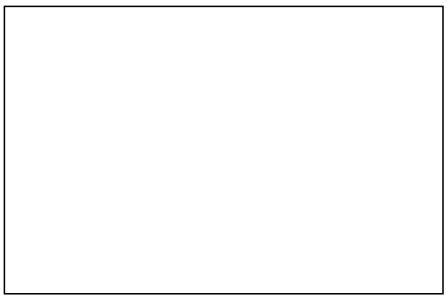


Enchantement R

Au début de votre entretien, si vous avez au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière surpeuplé {1}{B}



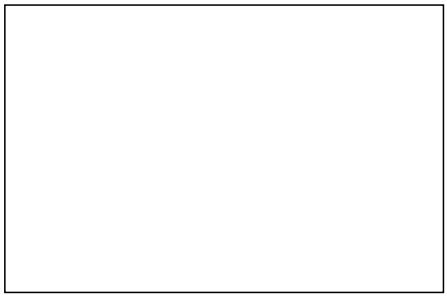
Enchantement R

Au début de votre entretien, si vous avez au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de la tombe {1}{B}{B}{B}

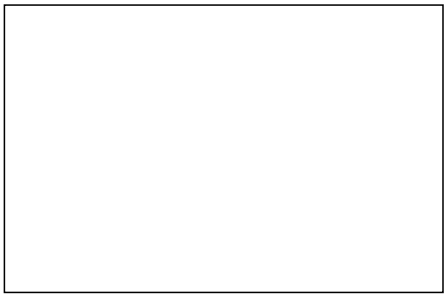


Enchantement M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affres du souvenir {2}{B}{B}

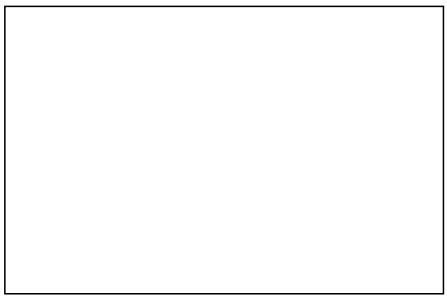


Rituel U

Regardez la main du joueur ciblé et choisissez-y deux cartes. Mettez ces cartes au-dessus de la bibliothèque de ce joueur, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de la tombe {1}{B}{B}{B}

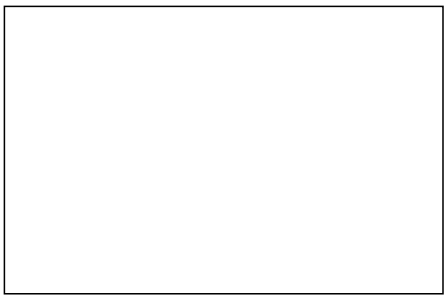


Enchantement M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affres du souvenir {2}{B}{B}



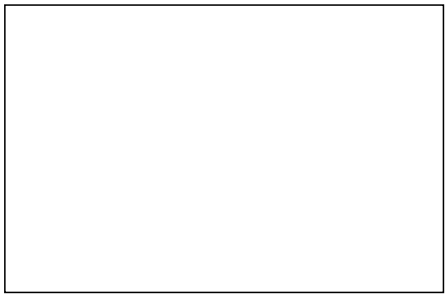
Rituel U

Regardez la main du joueur ciblé et choisissez-y deux cartes. Mettez ces cartes au-dessus de la bibliothèque de ce joueur, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affres du souvenir {2}{B}{B}

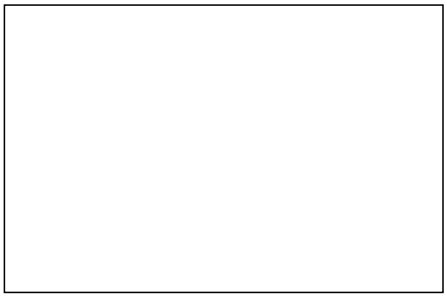


Rituel U

Regardez la main du joueur ciblé et choisissez-y deux cartes. Mettez ces cartes au-dessus de la bibliothèque de ce joueur, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éradication rigoureuse {2}{B}{B}

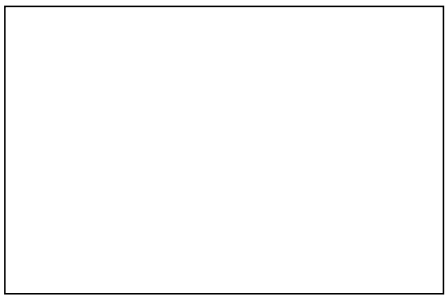


Rituel U

Exilez une créature non-noire ciblée. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur toutes les cartes avec le même nom que cette créature et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affres du souvenir {2}{B}{B}

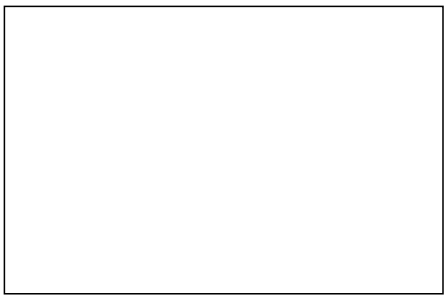


Rituel U

Regardez la main du joueur ciblé et choisissez-y deux cartes. Mettez ces cartes au-dessus de la bibliothèque de ce joueur, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éradication rigoureuse {2}{B}{B}



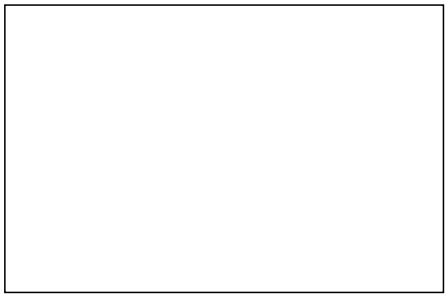
Rituel U

Exilez une créature non-noire ciblée. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur toutes les cartes avec le même nom que cette créature et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abîme sans fond {1}{B}{B}

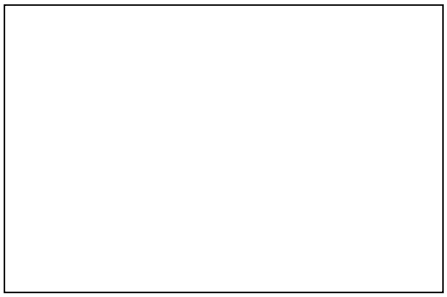


Enchantement U

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brumes nécrogènes {2}{B}

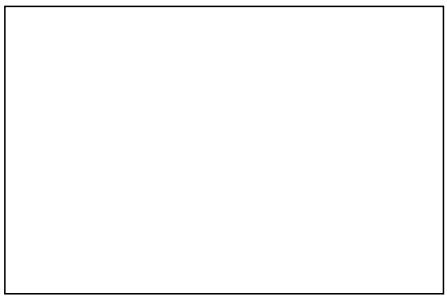


Enchantement R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abîme sans fond {1}{B}{B}

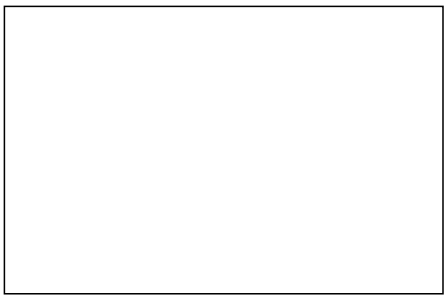


Enchantement U

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brumes nécrogènes {2}{B}



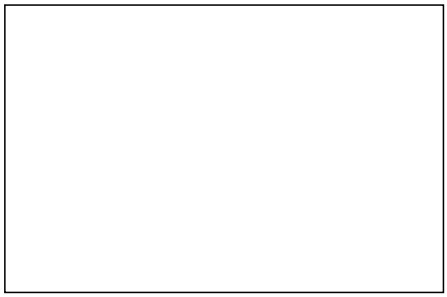
Enchantement R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brumes nécrogènes {2}{B}

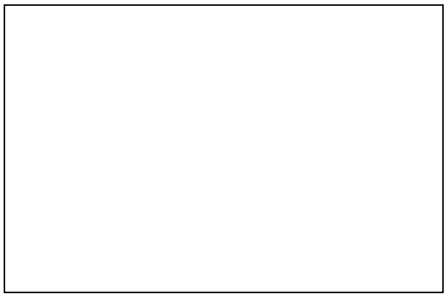


Enchantement R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Céphalalgie {2}{B}

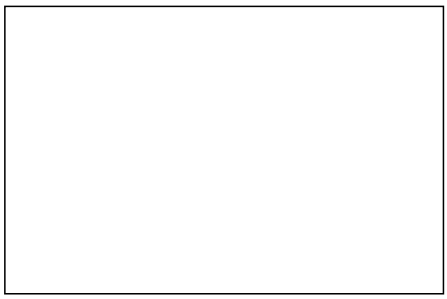


Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, la Céphalalgie lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Céphalalgie {2}{B}

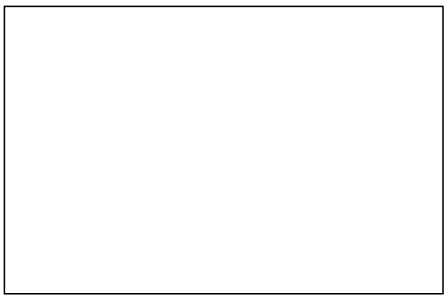


Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, la Céphalalgie lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Céphalalgie {2}{B}



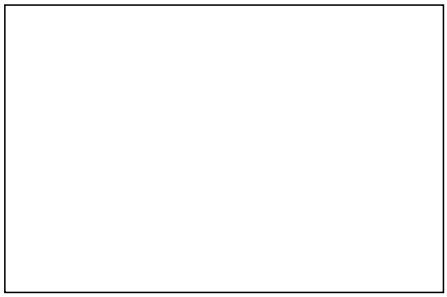
Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, la Céphalalgie lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Céphalalgie {2}{B}



Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, la Céphalalgie lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast