

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

Avatar du malheur

{6}{B}{B}

Créature : avatar

M

S'il y a un total de dix créatures ou plus dans tous les cimetières, ce sort coûte {6} de moins à lancer.

Peur

{T} : Détruisez la créature ciblée. Elle ne peut être régénérée.

6/5

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

Connaisseur en cadavres

{4}{B}

Créature : zombie et sorcier

U

Quand le Connaisseur en cadavres arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature, mettre cette carte dans votre cimetière, puis mélanger.

Exhumation {3}{B} ({3}{B}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon extracteur

{4}{B}{B}

Créature : démon

R

Vol

À chaque fois qu'une autre créature quitte le champ de bataille, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé mette les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Exhumation {2}{B} {2}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin pourrissant

{B}

Créature : zombie et goblin

C

Quand le Gobelin pourrissant meurt, la créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheux des cimetières

{1}{B}{B}

Créature : zombie

R

Les autres créatures Zombie que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{2}{B}, {T} : Exilez une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur infectieuse

{3}{B}

Créature : zombie et horreur

C

À chaque fois que l'Horreur infectieuse attaque, chaque adversaire perd 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur infectieuse {3}{B}



Créature : zombie et horreur C

À chaque fois que l'Horreur infectieuse attaque, chaque adversaire perd 2 points de vie.

2/2

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

Hurlegueule {4}{B}



Créature : élémental U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

Quand le Hurlegueule arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée.

Évocation {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonmage d'Urborg {2}{B}



Créature : humain et sortisan C

{2}{B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Chaque autre joueur perd 2 points de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcier des marécages {2}{B}



Créature : humain et sortisan C

{B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Ajoutez {B}{B}{B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie de la Bourbière {1}{B}



Créature : zombie C

Exhumation {B} ({B}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette réassemblable {1}{B}



Créature : squelette et guerrier U

{1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Squelette réassemblable depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artisan de Kozilek {9}



Créature : eldrazi U

Quand vous lancez ce sort, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

Annihileur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

10/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar de la discorde

{BR}{BR}{BR}

Créature : avatar

R

Vol

Quand l'Avatar de la discorde arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne vous défaussiez de deux cartes.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Rakdos

{BR}{BR}

Créature : zombie et shaman

U

{3}{B}, défaussez-vous d'une carte : Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

{3}{R} : Créez un jeton de créature 2/1 rouge Gobelin avec la célérité. Exilez-le à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dracovampire

{6}{B}{R}

Créature : vampire et dragon

R

Vol

À chaque fois qu'une créature ayant subi ce tour-ci des blessures du Dracovampire meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Dracovampire.

{1}{R} : Le Dracovampire inflige 1 blessure à une créature ciblée.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kærvek l'impitoyable

{5}{B}{R}

Créature légendaire : humain et shaman

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, Kærvek l'impitoyable inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de ce sort à n'importe quelle cible.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau de l'Inquiétude

{3}{B}{B}



Rituel

R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte d'artefact ou de créature ciblée d'un cimetière. Mélangez le Flambeau de l'Inquiétude dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation

{1}{B}{B}



Rituel

U

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flétrissement progressif

{3}{B}{B}



Rituel

U

Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée, deux marqueurs -1/-1 sur une autre créature ciblée, et trois marqueurs -1/-1 sur une troisième créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation

{B}



Rituel

R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang

{B}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombification

{3}{B}



Rituel

U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang

{B}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torrent d'âmes

{4}{BR}



Rituel

U

Renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à une carte de créature ciblée de votre cimetière si {B} a été dépensé pour lancer ce sort. Les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagnent +2/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour si {R} a été dépensé pour lancer ce sort. (Faites les deux si {B}{R} a été dépensé.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnarium de Rakdos



Terrain

U

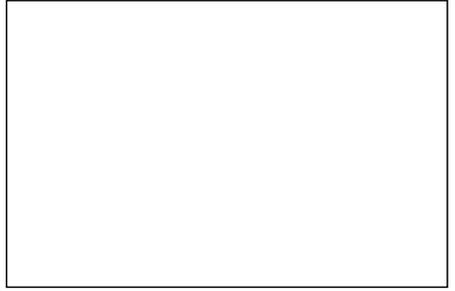
Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile



Terrain

U

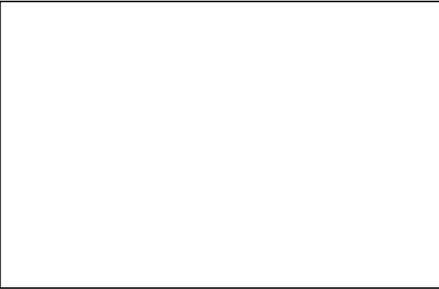
La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnarium de Rakdos



Terrain

U

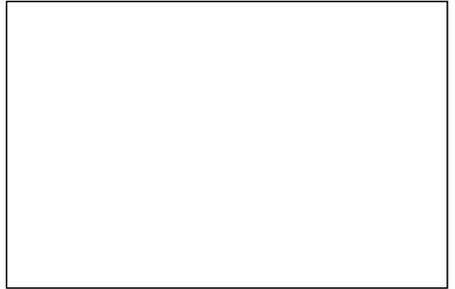
Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile



Terrain

U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

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

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Rakdos

{2}

Artefact

U

{1}, {T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mannequin improvisé

{3}{B}

Éphémère

U

Renvoyez sur le champ de bataille la carte de créature ciblée de votre cimetière avec un marqueur « mannequin » sur elle. Tant que cette créature a un marqueur « mannequin » sur elle, elle a « Quand cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-la. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Rakdos

{2}

Artefact

U

{1}, {T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à fournaise

{3}{R}

Éphémère : piège

U

Si vous avez subi des blessures d'au moins deux créatures ce tour-ci, vous pouvez payer {R} à la place du coût de mana de ce sort.

Le Piège à fournaise inflige 4 blessures à la créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve bitumeuse

{3}{B}{R}

Éphémère

U

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

La Salve bitumeuse inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation de zombies

{1}{B}

Enchantement

U

Défaussez-vous de deux cartes : Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

