

Adnate soldevi {1}{B}



Créature : humain et clerc **C**

{T}, sacrifiez une créature noire ou artefact : Ajoutez une quantité de {B} égale à la valeur de mana de la créature sacrifiée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adnate soldevi {1}{B}



Créature : humain et clerc **C**

{T}, sacrifiez une créature noire ou artefact : Ajoutez une quantité de {B} égale à la valeur de mana de la créature sacrifiée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adnate soldevi {1}{B}



Créature : humain et clerc **C**

{T}, sacrifiez une créature noire ou artefact : Ajoutez une quantité de {B} égale à la valeur de mana de la créature sacrifiée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de la porte de la mort {6}{B}{B}{B}



Créature : démon **M**

Vous pouvez payer 6 points de vie et sacrifier trois créatures noires à la place du coût de mana de ce sort.

Vol, piétinement

9/9

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.

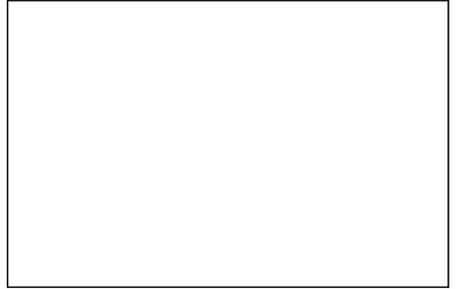
Exhumation {2}{B} ({2}{B}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

Fouetteur d'esclaves de Grixis

{5}{B}



Créature : zombie et géant

C

Quand le Fouetteur d'esclaves de Grixis quitte le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

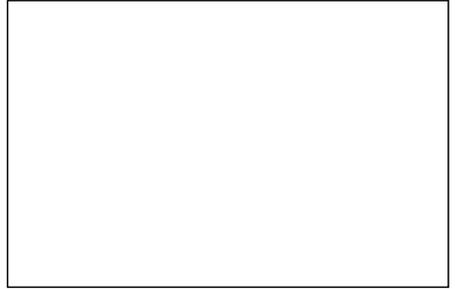
Exhumation {3}{B} ({3}{B}) : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez jouer un rituel.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouetteur d'esclaves de Grixis

{5}{B}



Créature : zombie et géant

C

Quand le Fouetteur d'esclaves de Grixis quitte le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

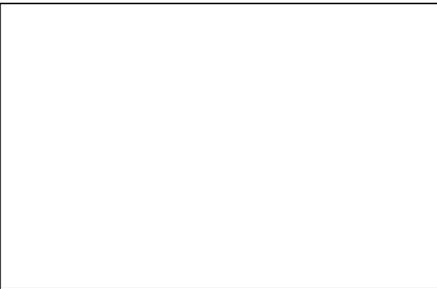
Exhumation {3}{B} ({3}{B}) : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez jouer un rituel.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouetteur d'esclaves de Grixis

{5}{B}



Créature : zombie et géant

C

Quand le Fouetteur d'esclaves de Grixis quitte le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

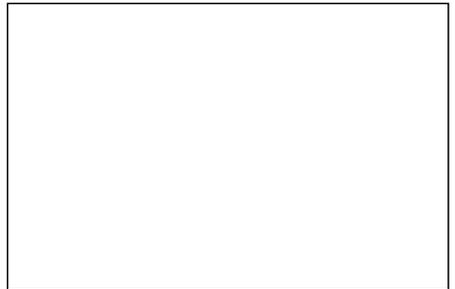
Exhumation {3}{B} ({3}{B}) : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez jouer un rituel.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouetteur d'esclaves de Grixis

{5}{B}



Créature : zombie et géant

C

Quand le Fouetteur d'esclaves de Grixis quitte le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

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

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcier des marécages {2}{B}

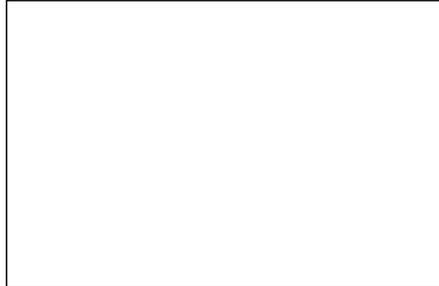


Créature : humain et sortisan **C**  
 {B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Ajoutez {B}{B}{B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Sorcier des marécages {2}{B}

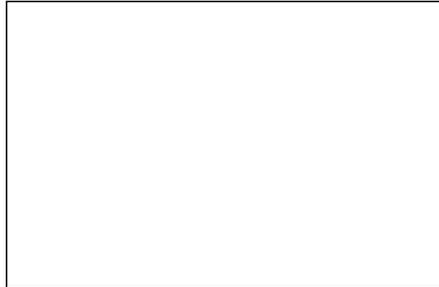


Créature : humain et sortisan **C**  
 {B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Ajoutez {B}{B}{B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traîneur de viscères {3}{B}



Créature : zombie et ogre et guerrier **C**  
 Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.) Exhumation {1}{B} ({1}{B}) : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin 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

Traîneur de viscères

{3}{B}

Créature : zombie et ogre et guerrier

C

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.) Exhumation {1}{B} ({1}{B}) : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin 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

Traîneur de viscères

{3}{B}

Créature : zombie et ogre et guerrier

C

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.) Exhumation {1}{B} ({1}{B}) : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin 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

Traîneur de viscères

{3}{B}

Créature : zombie et ogre et guerrier

C

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.) Exhumation {1}{B} ({1}{B}) : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin 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

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

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

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

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

Signature de sang

{B}{B}



Rituel

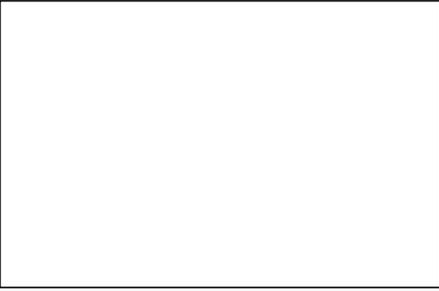
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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  
{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

Rune de garde d'ossements

{6}



Artefact

R

Chaque adversaire qui contrôle plus de créatures que vous ne peut pas lancer de sorts de créature. C'est vrai aussi pour les artefacts et les enchantements.  
Chaque adversaire qui contrôle plus de terrains que vous ne peut pas jouer de terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe de la Coterie

{1}{B}



Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.  
Seuil ? Ajoutez {B}{B}{B}{B}{B} à la place s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe de la Coterie

{1}{B}



Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.  
Seuil ? Ajoutez {B}{B}{B}{B}{B} à la place s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}



Éphémère C  
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

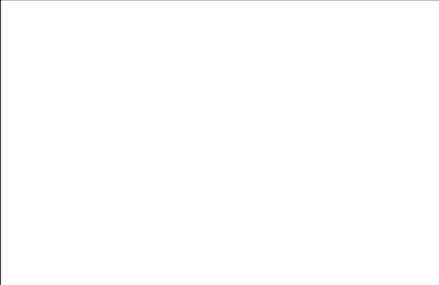
Messe noire {B}



Éphémère C  
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

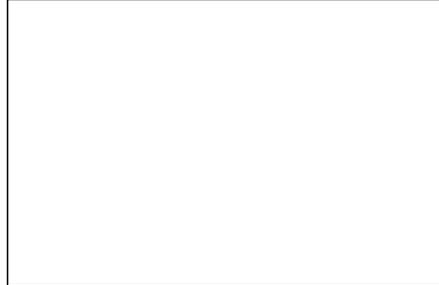
Messe noire {B}



Éphémère C  
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort soudaine {1}{B}{B}



Éphémère U  
Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)  
Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort soudaine

{1}{B}{B}



Éphémère

U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)  
Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort soudaine

{1}{B}{B}



Éphémère

U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)  
Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort soudaine

{1}{B}{B}



Éphémère

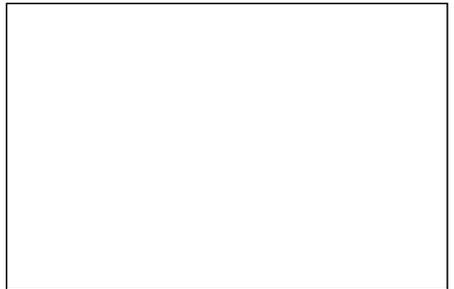
U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)  
Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offrande consumée

{B}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.  
Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {B} et/ou {R}, X étant la valeur de mana de la créature sacrifiée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offrande consommée

{B}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.  
Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {B} et/ou {R}, X étant la valeur de mana de la créature sacrifiée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrifice des faibles

{B}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.  
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrifice des faibles

{B}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.  
Ajoutez {B}{B}{B}.

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

Amer calvaire

{2}{B}

Rituel

R

Cherchez une carte dans la bibliothèque du joueur ciblé et  
retirez cette carte de la partie. Ce joueur mélange ensuite  
sa bibliothèque.  
Déluge de cimetière (Quand vous jouez ce sort, copiez-le  
pour chaque permanent mis dans un cimetière ce tour-ci.  
Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amer calvaire

{2}{B}

Rituel

R

Cherchez une carte dans la bibliothèque du joueur ciblé et  
retirez cette carte de la partie. Ce joueur mélange ensuite  
sa bibliothèque.  
Déluge de cimetière (Quand vous jouez ce sort, copiez-le  
pour chaque permanent mis dans un cimetière ce tour-ci.  
Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Villes d'angoisse

{2}{B}{B}

Rituel

U

Un joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2  
points de vie.  
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles d'angoisse

{2}{B}{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.  
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie d'immondices

{B}



Éphémère

U

Jusqu'à la fin du tour, les terrains que vous contrôlez acquièrent : « Sacrifiez ce terrain : Ajoutez {B}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie d'immondices

{B}



Éphémère

U

Jusqu'à la fin du tour, les terrains que vous contrôlez acquièrent : « Sacrifiez ce terrain : Ajoutez {B}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast