

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

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



Créature légendaire : démon M

Vol, lien de vie

Payez 7 points de vie : Piochez sept cartes.

7/7

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

Ritualiste coquesang {2}{B}



Créature : vampire et shaman U

Multikick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Quand la Ritualiste coquesang arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défait d'une carte pour chaque fois qu'elle a été kickée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ritualiste coquesang {2}{B}



Créature : vampire et shaman U

Multikick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Quand la Ritualiste coquesang arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défausse d'une carte pour chaque fois qu'elle a été kickée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ritualiste coquesang {2}{B}



Créature : vampire et shaman U

Multikick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Quand la Ritualiste coquesang arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défausse d'une carte pour chaque fois qu'elle a été kickée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ritualiste coquesang {2}{B}



Créature : vampire et shaman U

Multikick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Quand la Ritualiste coquesang arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défausse d'une carte pour chaque fois qu'elle a été kickée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre de Liliana {1}{B}{B}



Créature : spectre C

Vol

Quand le Spectre de Liliana arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défausse d'une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre de Liliana {1}{B}{B}

Créature : spectre C

Vol

Quand le Spectre de Liliana arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défausse d'une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}

Créature : spectre R

Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre de Liliana {1}{B}{B}

Créature : spectre C

Vol

Quand le Spectre de Liliana arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défausse d'une carte.

2/1

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

Contrainte {B}



Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}



Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

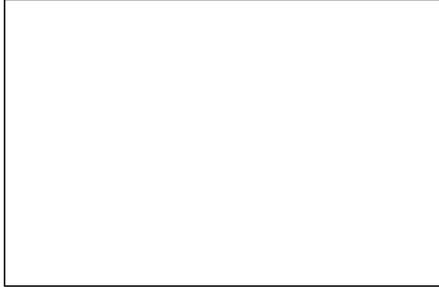


Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}



Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coût des fondrières

{B}



Rituel

C

Le joueur ciblé révèle un nombre de cartes de sa main égal au nombre de marais que vous contrôlez. Vous en choisissez une. Ce joueur se défasse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défouissage

{B}



Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coût des fondrières

{B}



Rituel

C

Le joueur ciblé révèle un nombre de cartes de sa main égal au nombre de marais que vous contrôlez. Vous en choisissez une. Ce joueur se défasse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défouissage

{B}



Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourrissement cérébral

{2}{B}



Rituel

C

Le joueur ciblé se défaisse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourrissement cérébral

{2}{B}



Rituel

C

Le joueur ciblé se défaisse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourrissement cérébral

{2}{B}



Rituel

C

Le joueur ciblé se défaisse de deux cartes.

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

Sang des innocents

{B}



Rituel

C

Chaque joueur sacrifie une créature.

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

Sang des innocents

{B}



Rituel

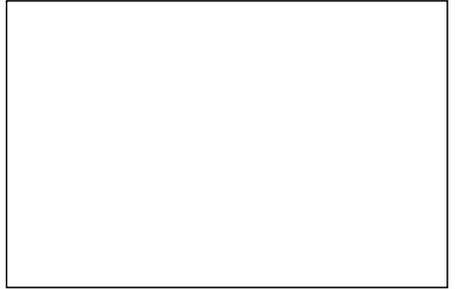
C

Chaque joueur sacrifie une créature.

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

Volonté de Yaugzebul

{2}{B}

Rituel

R

Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer des cartes de votre cimetière.
Si une carte devrait être mise dans votre cimetière depuis n'importe où ce tour-ci, exilez cette carte à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé se défaisse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé se défaisse de deux cartes au hasard.

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

Crypte d'Agadeem



Terrain R

La Crypte d'Agadeem arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} à votre réserve.
{2}, {T} : Ajoutez {B} à votre réserve pour chaque carte de créature noire dans votre cimetière.

Marais



Terrain de base : marais C

{B}

Marais



Terrain de base : marais C

{B}

Marais



Terrain de base : marais C

{B}

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

Tour du Reliquaire



Terrain

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod

{0}



Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod

{0}



Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume d'obéissance

{4}



Artefact

R

{X}, {T} : Un adversaire ciblé meule une carte, puis répète ce processus jusqu'à ce qu'une carte de créature ou X cartes aient été mis dans son cimetière de cette manière, selon ce qui arrive en premier. Si au moins une carte de créature ont été mises dans ce cimetière de cette manière, sacrifiez le Heaume d'obéissance et mettez l'une d'elles sur le champ de bataille sous votre contrôle. X ne peut pas être 0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manivelle à esprit

{2}



Artefact

U

À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie, ce joueur meule autant de cartes. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Journal de Venser

{5}



Artefact

R

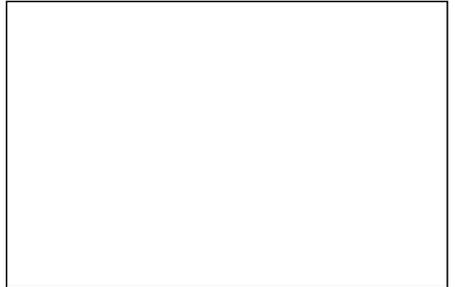
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre de fugue

{B}{B}



Artefact

R

{1}{B}, {T} : Un joueur ciblé se défait d'une carte. N'activez que pendant votre tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess {3}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana **M**

{+1} : Le joueur ciblé se défait d'une carte.

{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit diabolique {1}{B}



Éphémère **C**

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit diabolique {1}{B}

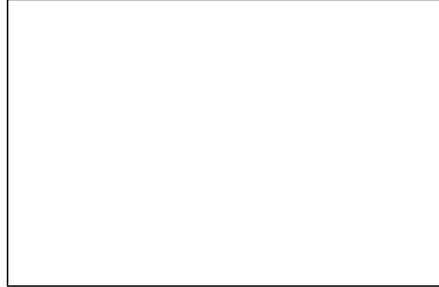


Éphémère **C**

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit diabolique {1}{B}



Éphémère **C**

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hommage à la faim

{2}{B}



Éphémère

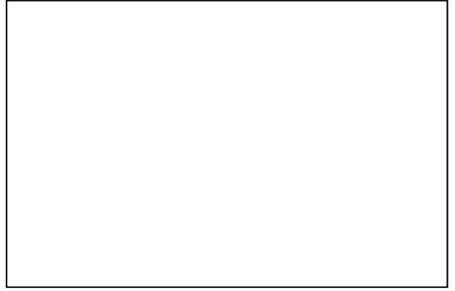
U

Un adversaire ciblé sacrifie une créature. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hommage à la faim

{2}{B}



Éphémère

U

Un adversaire ciblé sacrifie une créature. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hommage à la faim

{2}{B}



Éphémère

U

Un adversaire ciblé sacrifie une créature. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hommage à la faim

{2}{B}



Éphémère

U

Un adversaire ciblé sacrifie une créature. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Geth

{B}{B}



Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature et perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



Éphémère

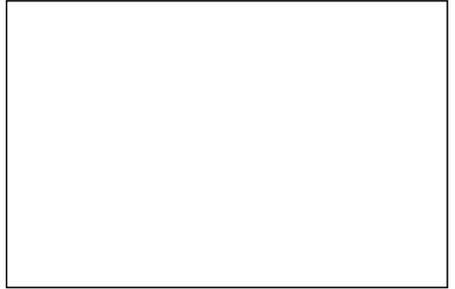
C

Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Geth

{B}{B}



Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature et perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles de corruption

{3}{B}

Éphémère

C

Les Vrilles de corruption infligent X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse de Liliana

{1}{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du chef de sang

{B}

Enchantement

R

Au début de chaque étape de fin, si un adversaire a perdu au moins 2 points de vie ce tour-ci, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du chef de sang. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)
À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, si l'Ascension du chef de sang a au moins trois marqueurs « quête » sur elle, vous pouvez faire que ce joueur perde 2 points de vie. Si vous faites ainsi, vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse de Liliana

{1}{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain {B}{B}{B}



Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueur de pouls {B}



Créature : vampire et gremlin C

À chaque fois que cette créature attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcier des marécages {2}{B}



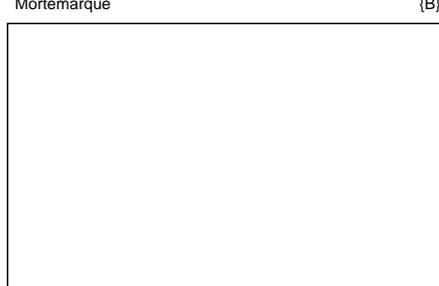
Créature : humain et sortisan C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortemarque {B}

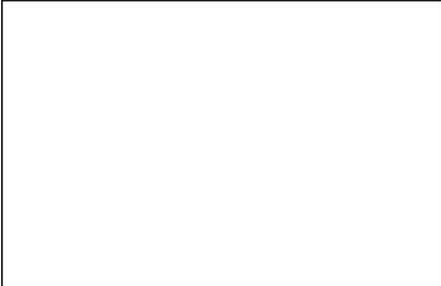


Rituel U

Détruisez une créature verte ou blanche ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

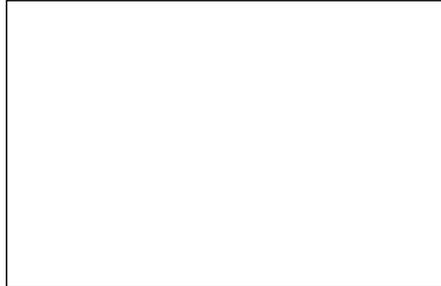
Mortemarque {B}



Rituel U
Détruisez une créature verte ou blanche ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

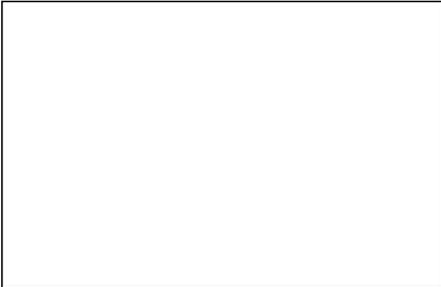
Mortemarque {B}



Rituel U
Détruisez une créature verte ou blanche ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

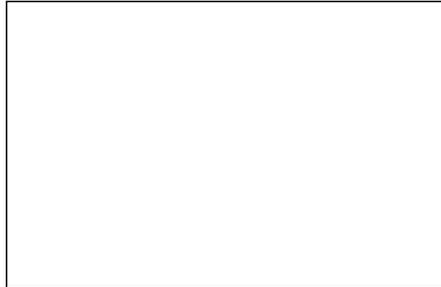
Mortemarque {B}



Rituel U
Détruisez une créature verte ou blanche ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade {B}



Éphémère C
Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
Morbidité ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

