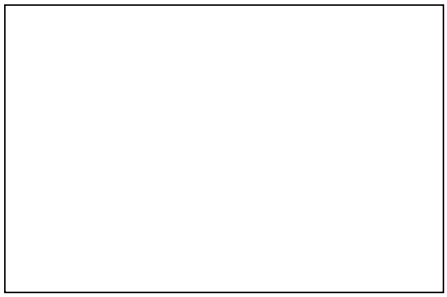
Âme tourmentée {B}



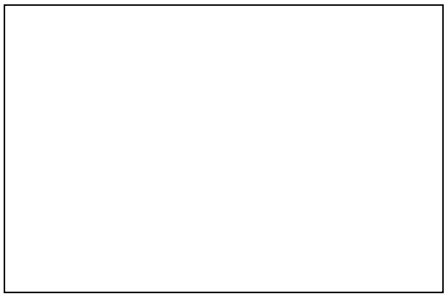
Créature : esprit **C**

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadavre ambulant {1}{B}

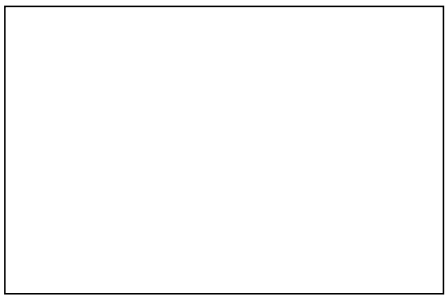


Créature : zombie **C**

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme tourmentée {B}



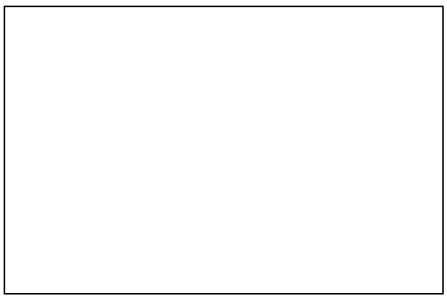
Créature : esprit **C**

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadavre ambulant {1}{B}



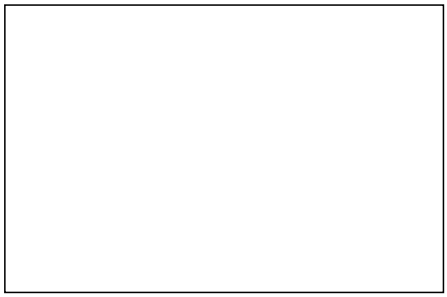
Créature : zombie **C**

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauve-souris chassesang {3}{B}



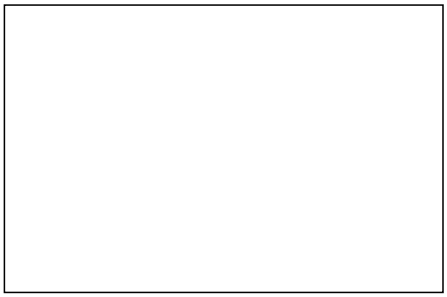
Créature : chauve-souris **C**

Vol
Quand la Chauve-souris chassesang arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'infamie {1}{B}



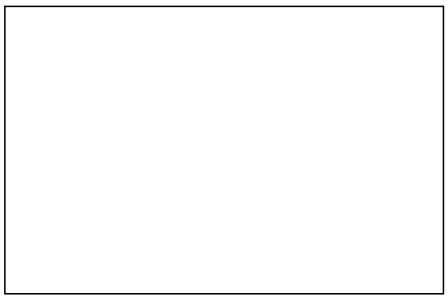
Créature : humain et chevalier U

Protection contre le blanc (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc.)
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauve-souris chassesang {3}{B}



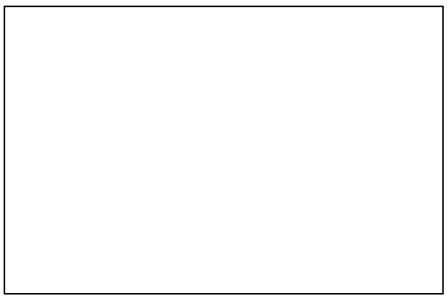
Créature : chauve-souris **C**

Vol
Quand la Chauve-souris chassesang arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'infamie {1}{B}



Créature : humain et chevalier U

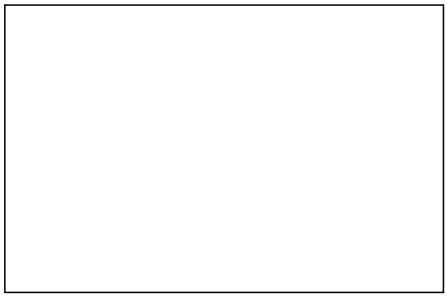
Protection contre le blanc (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc.)
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire {1}{B}{B}



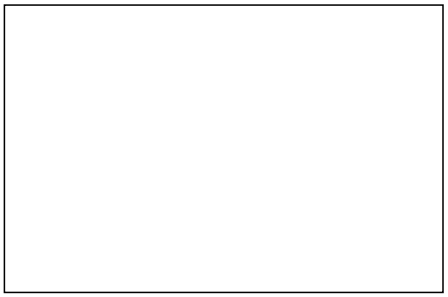
Créature : vampire et shamane U

Vol
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorgone de Xathrid {5}{B}



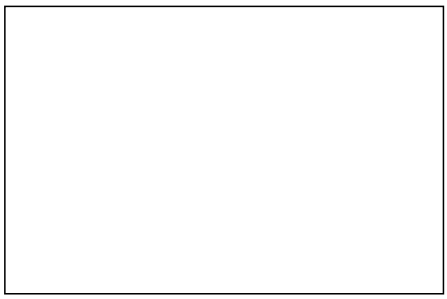
Créature : gorgonoïde R

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)
{2}{B}, {T} : Mettez un marqueur « pétrification » sur la créature ciblée. Elle acquiert le défenseur et devient un artefact incolore en plus de ses autres types. Ses capacités activées ne peuvent pas être activées. (Une créature avec le défenseur ne peut pas attaquer.)

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goliath zombie {4}{B}

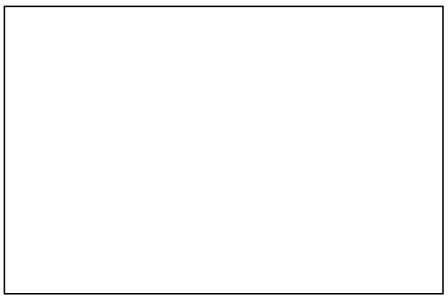


Créature : zombie et géant C

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule née du voile {4}{B}



Créature : zombie U

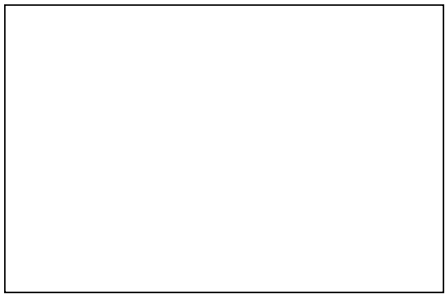
La Goule née du voile ne peut pas bloquer.
À chaque fois qu'un marais arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer la Goule née du voile depuis votre cimetière dans votre main.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort redevable {B}



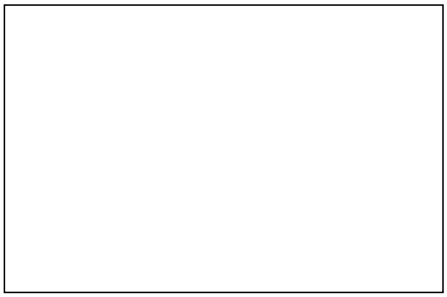
Créature : squelette **C**

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
{3}{B} : Régénerez le Mort redevable. (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite ce tour-ci, elle ne l'est pas. À la place, engagez-la, retirez-lui toutes ses blessures et retirez-la du combat.)

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nefarox, suzerain de Grixis {4}{B}{B}



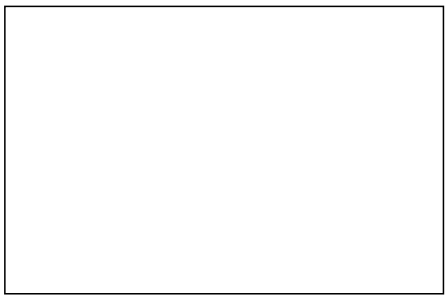
Créature légendaire : démon **R**

Vol
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
À chaque fois que Nefarox, suzerain de Grixis attaque seul, le joueur défenseur sacrifie une créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort redevable {B}



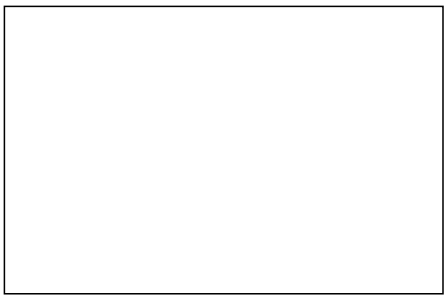
Créature : squelette **C**

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
{3}{B} : Régénerez le Mort redevable. (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite ce tour-ci, elle ne l'est pas. À la place, engagez-la, retirez-lui toutes ses blessures et retirez-la du combat.)

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de Liliana {2}{B}{B}



Créature : ombre **C**

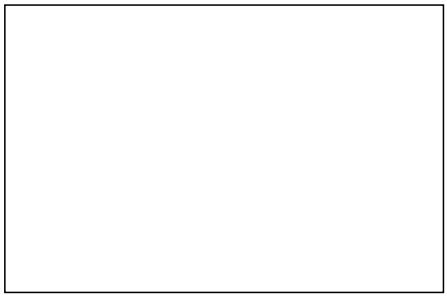
Quand l'Ombre de Liliana arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de marais, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.
{B} : L'Ombre de Liliana gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur de Manteaubrune {3}{B}



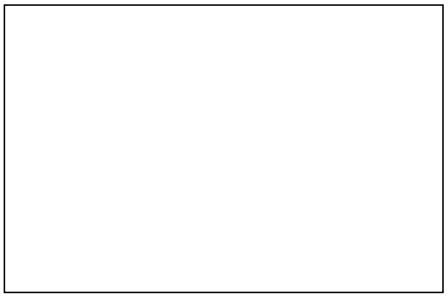
Créature : vampire et gredin U

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servante de Nefarox {2}{B}



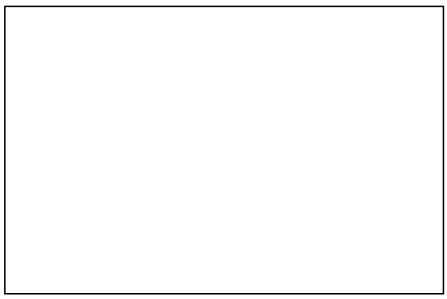
Créature : humain et clerc C

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur de Manteaubrune {3}{B}



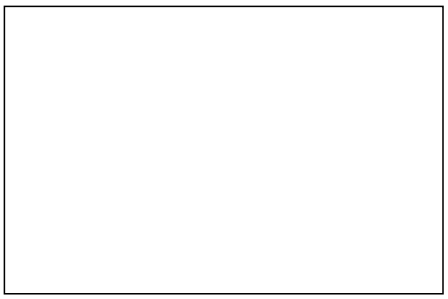
Créature : vampire et gredin U

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servante de Nefarox {2}{B}



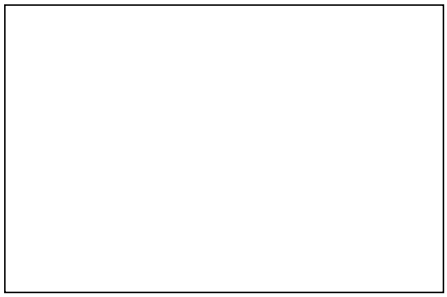
Créature : humain et clerc C

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servante de Nefarox {2}{B}



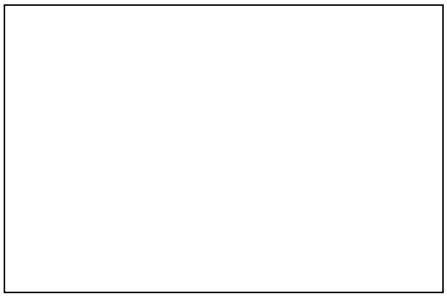
Créature : humain et clerc **C**

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dogue morsguerre {W}



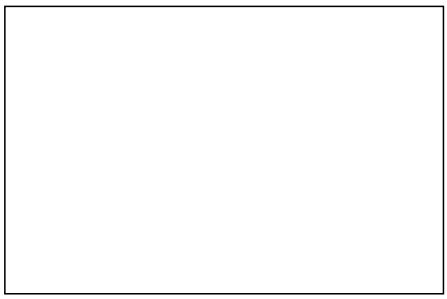
Créature : chien **C**

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la gloire {1}{W}



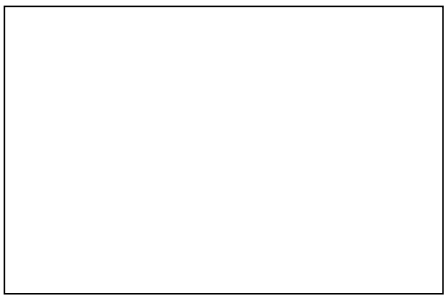
Créature : humain et chevalier **U**

Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de noir.)
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyer avemain {1}{W}



Créature : oiseau et soldat **C**

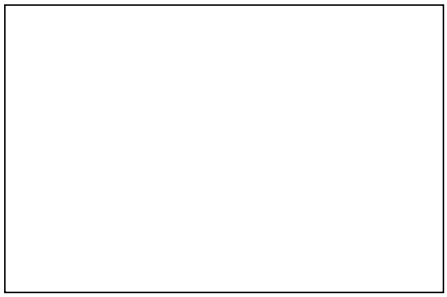
Vol
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyer avemain {1}{W}



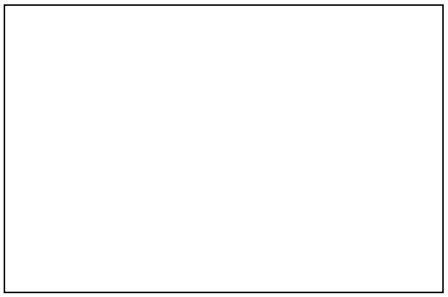
Créature : oiseau et soldat **C**

Vol
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

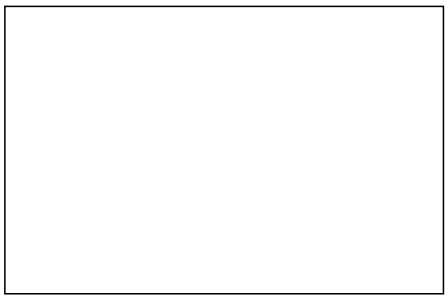


Terrain **C**

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigiles d'Akrasa {2}{W}



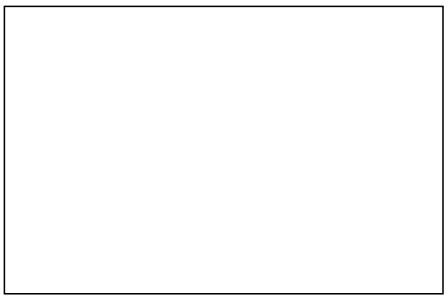
Créature : humain et soldat **C**

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



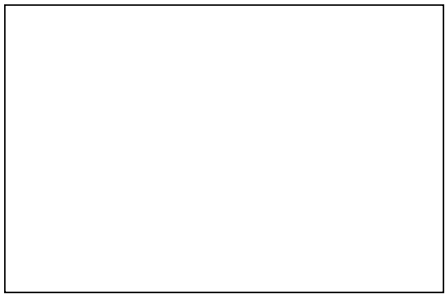
Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

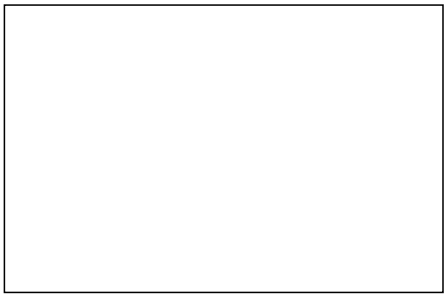


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

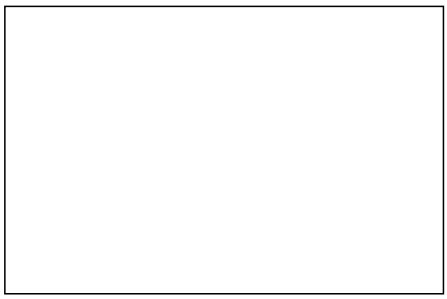


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

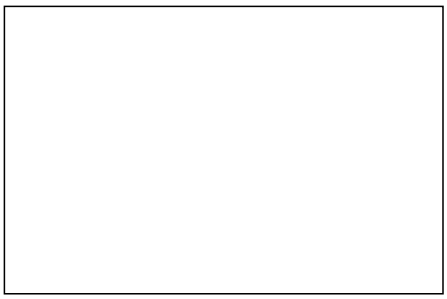


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

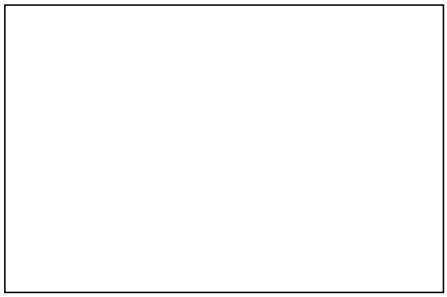


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

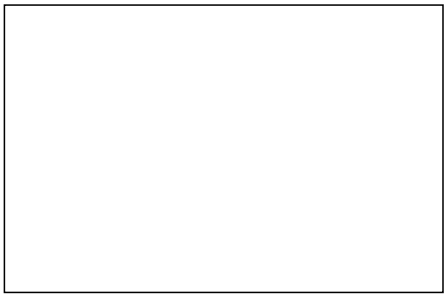


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

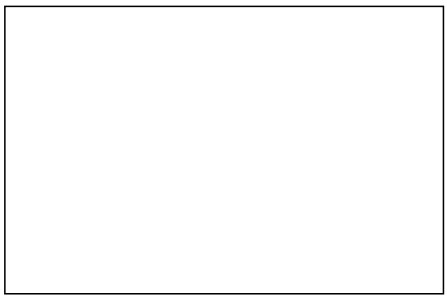


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

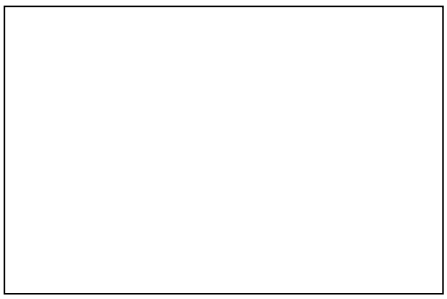


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

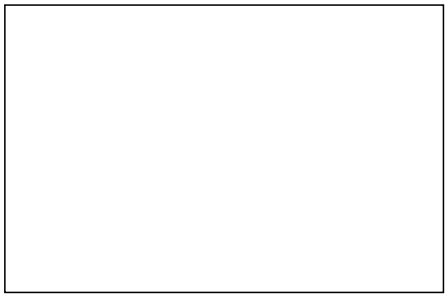


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

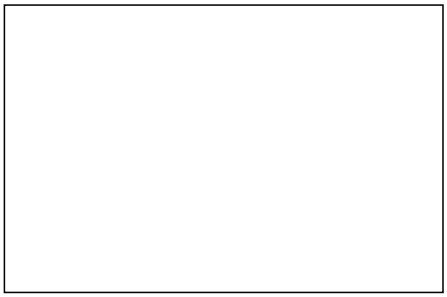


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

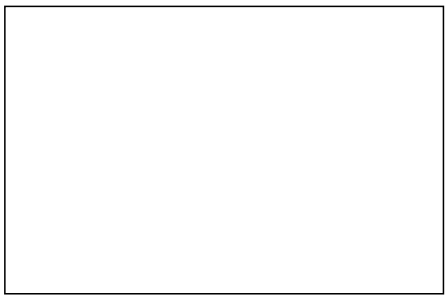


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

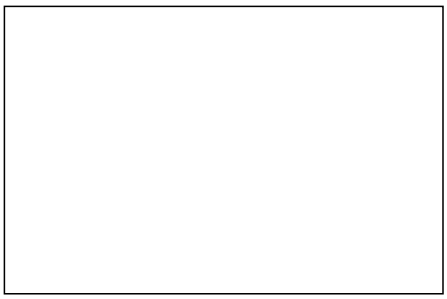


Terrain de base : marais **C**

{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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

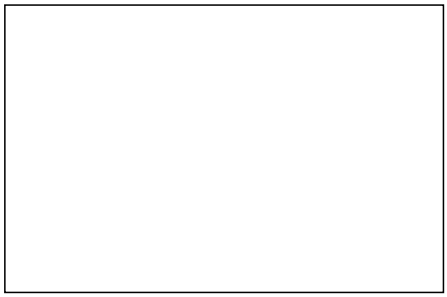
Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

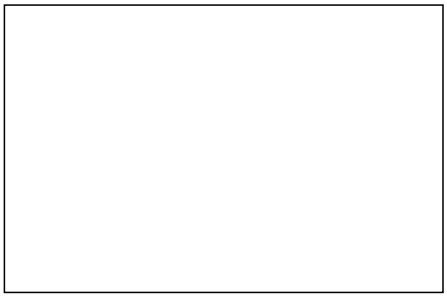


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

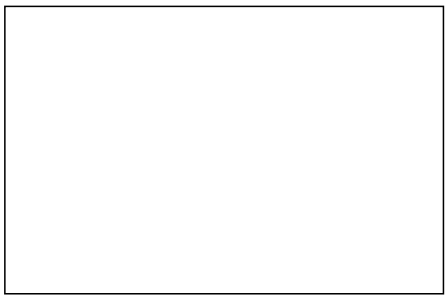


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

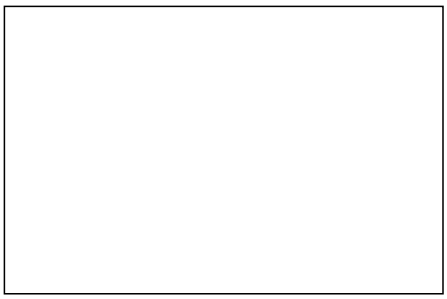


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

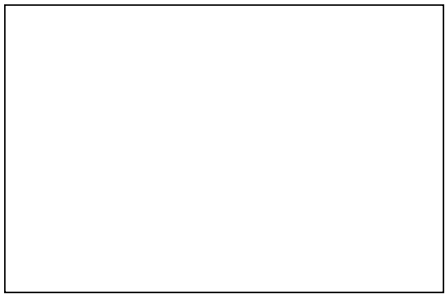


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

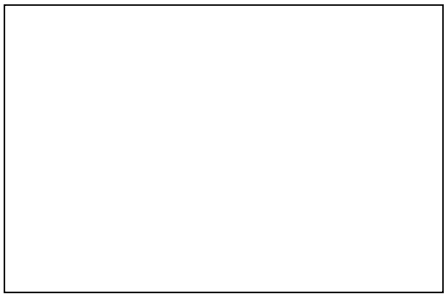


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau de Xathrid {2}

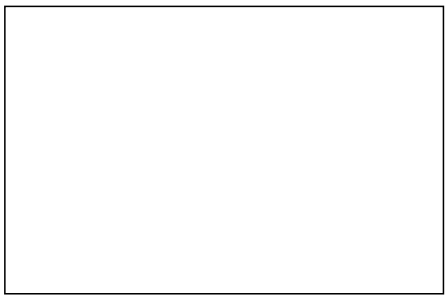


Artefact : équipement U

{2} : Régénérez une créature équipée. (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite ce tour-ci, elle ne l'est pas. À la place, engagez-la, retirez-lui toutes ses blessures et retirez-la du combat.)
Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée si elle est noire.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

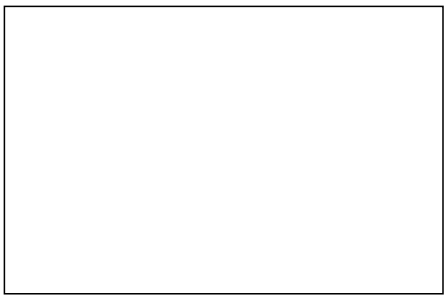


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frémissant de peur {1}{B}{B}



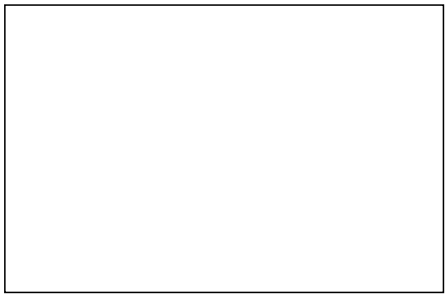
Éphémère **C**

Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frémissant de peur {1}{B}{B}

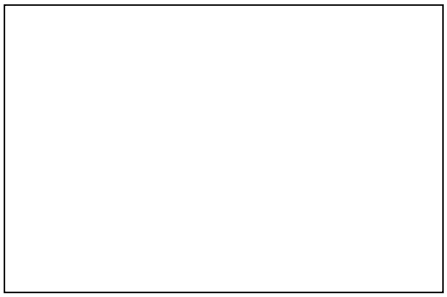


Éphémère **C**

Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide {1}{B}{B}

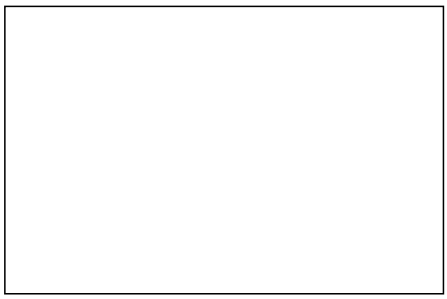


Éphémère **C**

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide {1}{B}{B}

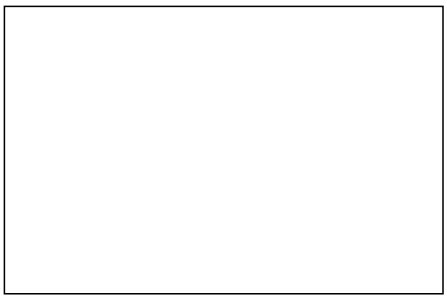


Éphémère **C**

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement du sang {3}{B}



Enchantement **U**

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, le contrôleur de cette créature perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marque du vampire {3}{B}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et a le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oraison angélique {3}{W}

Enchantement **U**

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, vous pouvez engager une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast