

Blême des cryptes

{3}{B}

Créature : esprit

M

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

À chaque fois que vous engagez un marais pour du mana, ajoutez un {B} supplémentaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blême des cryptes

{3}{B}

Créature : esprit

M

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

À chaque fois que vous engagez un marais pour du mana, ajoutez un {B} supplémentaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blême des cryptes

{3}{B}

Créature : esprit

M

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

À chaque fois que vous engagez un marais pour du mana, ajoutez un {B} supplémentaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blême des cryptes

{3}{B}

Créature : esprit

M

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

À chaque fois que vous engagez un marais pour du mana, ajoutez un {B} supplémentaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crisseur de la basilique {1}{B}



Créature : chauve-souris **C**

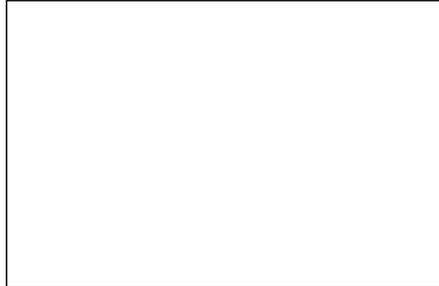
Vol

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crisseur de la basilique {1}{B}



Créature : chauve-souris **C**

Vol

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crisseur de la basilique {1}{B}



Créature : chauve-souris **C**

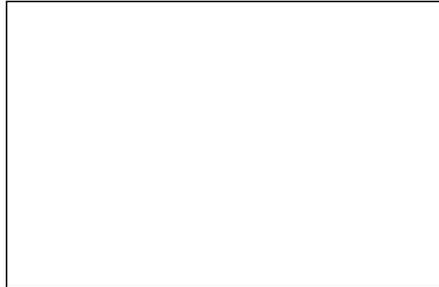
Vol

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crisseur de la basilique {1}{B}



Créature : chauve-souris **C**

Vol

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite srâne {B}



Créature : srâne U

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

{T}, payez 2 point de vie : Retirez un marqueur du permanent non-terrain ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite srâne {B}



Créature : srâne U

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

{T}, payez 2 point de vie : Retirez un marqueur du permanent non-terrain ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite srâne {B}



Créature : srâne U

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

{T}, payez 2 point de vie : Retirez un marqueur du permanent non-terrain ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite srâne {B}



Créature : srâne U

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

{T}, payez 2 point de vie : Retirez un marqueur du permanent non-terrain ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pontife du fléau

{4}{B}{B}

Créature : zombie et clerc

R

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

Les autres créatures que vous contrôlez ont l'extorsion. (Si une créature a plusieurs occurrences d'extorsion, chacune d'elles se déclenche séparément.)

2/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syndic des dîmes

{1}{W}

Créature : humain et clerc

C

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syndic des dîmes

{1}{W}

Créature : humain et clerc

C

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syndic des dîmes

{1}{W}

Créature : humain et clerc

C

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syndic des dîmes {1}{W} C



Créature : humain et clerc C

Lien de vie

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buveuse de dîme {W}{B} C



Créature : vampire C

Lien de vie

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buveuse de dîme {W}{B} C



Créature : vampire C

Lien de vie

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buveuse de dîme {W}{B} C



Créature : vampire C

Lien de vie

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buveuse de dime

{W}{B}



Créature : vampire

C

Lien de vie

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servitude immortelle

{X}{WB}{WB}{WB}



Rituel

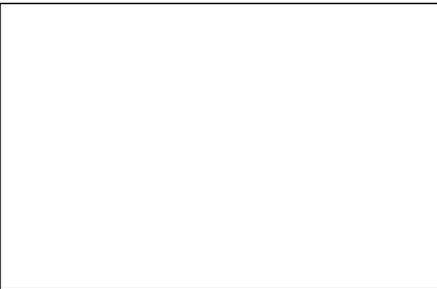
R

Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, chaque carte de créature avec une valeur de mana de X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hématobaron de Vizkopa

{3}{W}{B}



Créature : vampire

M

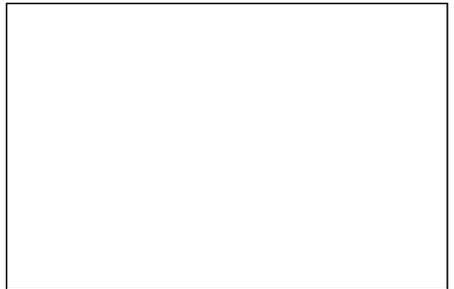
Lien de vie, protection contre le blanc et contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc ou de noir.)

Tant que vous avez 30 points de vie ou plus et qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins, l'Hématobaron de Vizkopa gagne +6/+6 et a le vol.

4/4

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
{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

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantir les espoirs

{B}{B}



Éphémère

C

Quand vous lancez ce sort, n'importe quel joueur peut payer 5 points de vie. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez Anéantir les espoirs.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantir les espoirs

{B}{B}



Éphémère

C

Quand vous lancez ce sort, n'importe quel joueur peut payer 5 points de vie. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez Anéantir les espoirs.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantir les espoirs

{B}{B}



Éphémère

C

Quand vous lancez ce sort, n'importe quel joueur peut payer 5 points de vie. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez Anéantir les espoirs.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crémation

{B}



Éphémère

C

Exilez une carte ciblée d'un cimetière.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantir les espoirs

{B}{B}



Éphémère

C

Quand vous lancez ce sort, n'importe quel joueur peut payer 5 points de vie. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez Anéantir les espoirs.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crémation

{B}



Éphémère

C

Exilez une carte ciblée d'un cimetière.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crémation

{B}

Éphémère

C

Exilez une carte ciblée d'un cimetière.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déliquescence soudaine

{1}{B}{B}

Éphémère

R

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.)
Jusqu'à la fin du tour, les créatures qu'un joueur ciblé contrôle perdent toutes leurs capacités et ont une force et une endurance de base de 0/2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crémation

{B}

Éphémère

C

Exilez une carte ciblée d'un cimetière.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déliquescence soudaine

{1}{B}{B}

Éphémère

R

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.)
Jusqu'à la fin du tour, les créatures qu'un joueur ciblé contrôle perdent toutes leurs capacités et ont une force et une endurance de base de 0/2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déliquescence soudaine

{1}{B}{B}



Éphémère

R

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.)
Jusqu'à la fin du tour, les créatures qu'un joueur ciblé contrôle perdent toutes leurs capacités et ont une force et une endurance de base de 0/2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe

{W}



Éphémère

C

Détruisez la créature bloquée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déliquescence soudaine

{1}{B}{B}



Éphémère

R

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.)
Jusqu'à la fin du tour, les créatures qu'un joueur ciblé contrôle perdent toutes leurs capacités et ont une force et une endurance de base de 0/2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe

{W}



Éphémère

C

Détruisez la créature bloquée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe {W}

Éphémère C

Détruisez la créature bloquée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obéissance aveugle {1}{W}

Enchantement R

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

Les artefacts et les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe {W}

Éphémère C

Détruisez la créature bloquée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obéissance aveugle {1}{W}

Enchantement R

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

Les artefacts et les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scribe de sang {1}{B}

Créature : zombie et sorcier R

Si vous deviez piocher une carte et que vous n'avez pas de carte en main, piochez deux cartes et perdez 1 point de vie à la place.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du caïd {1}{W}{B}

Créature : srâne C

Vol

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du caïd {1}{W}{B}

Créature : srâne C

Vol

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du caïd {1}{W}{B}

Créature : srâne C

Vol

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du caïd {1}{W}{B}



Créature : srâne **C**

Vol

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

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

Dislocation {1}{BP}{BP}



Éphémère **U**

{{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}



Éphémère

U

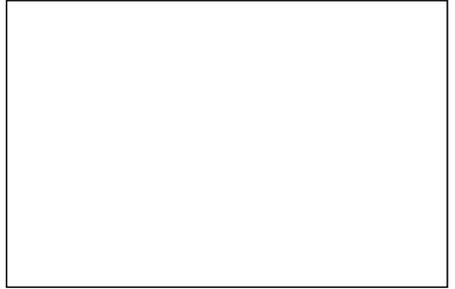
((BP) peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}



Éphémère

U

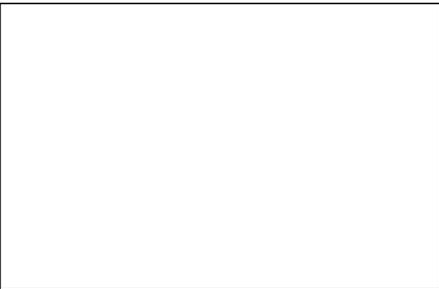
((BP) peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}



Éphémère

U

((BP) peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast