

Chevalier noir {B}{B}



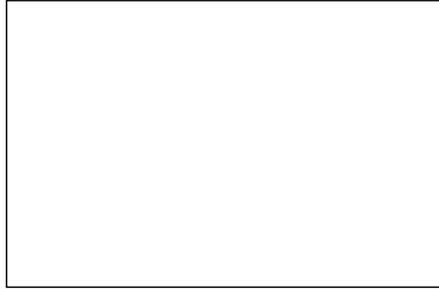
Créature : humain et chevalier U

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)
Protection contre le blanc (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier noir {B}{B}



Créature : humain et chevalier U

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)
Protection contre le blanc (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier noir {B}{B}



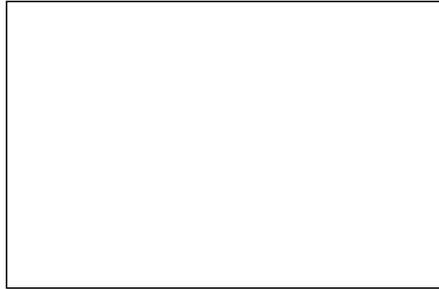
Créature : humain et chevalier U

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)
Protection contre le blanc (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier noir {B}{B}



Créature : humain et chevalier U

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)
Protection contre le blanc (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse cloaquebouillon

{3}{B}

Créature : humain et sorcier

R

{2}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appelée Triton à pustules ou Chaudron bouillonnant et mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse cloaquebouillon

{3}{B}

Créature : humain et sorcier

R

{2}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appelée Triton à pustules ou Chaudron bouillonnant et mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse cloaquebouillon

{3}{B}

Créature : humain et sorcier

R

{2}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appelée Triton à pustules ou Chaudron bouillonnant et mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}

Créature : vampire et shaman

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

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



Créature : vampire et shaman 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

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



Créature : vampire et shaman 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

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



Créature : vampire et shaman U

Vol

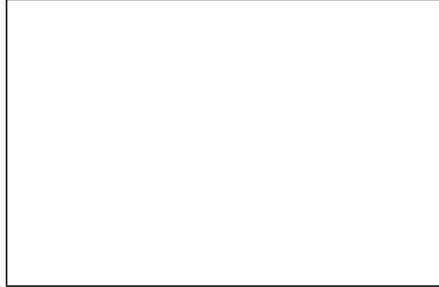
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

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

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

Gardien de la porte de Malakir {B}{B}



Créature : vampire et guerrier U

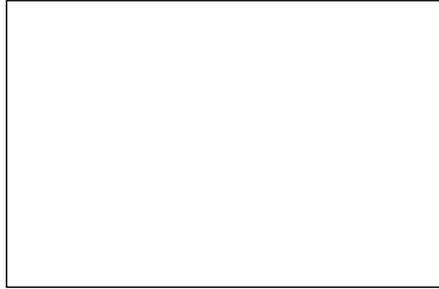
Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

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

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

Gardien de la porte de Malakir {B}{B}



Créature : vampire et guerrier U

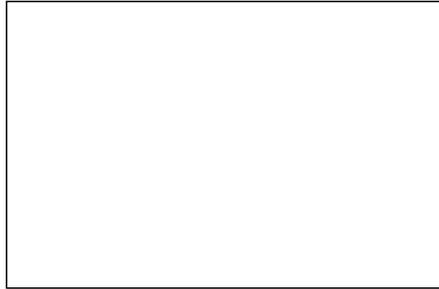
Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

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

Maraudeur de Mogis {2}{B}



Créature : humain et berserker U

Quand le Maraudeur de Mogis arrive sur le champ de bataille, jusqu'à X créatures ciblées acquièrent chacune l'intimidation et la célérité jusqu'à la fin du tour, X étant votre dévotion au noir. (Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur de Mogis {2}{B}

Créature : humain et berserker U

Quand le Maraudeur de Mogis arrive sur le champ de bataille, jusqu'à X créatures ciblées acquièrent chacune l'intimidation et la célérité jusqu'à la fin du tour, X étant votre dévotion au noir. (Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillard de Liliana {2}{B}{B}

Créature : zombie R

Contact mortel

À chaque fois que le Pillard de Liliana inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défait d'une carte et vous créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie engagé.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur de Mogis {2}{B}

Créature : humain et berserker U

Quand le Maraudeur de Mogis arrive sur le champ de bataille, jusqu'à X créatures ciblées acquièrent chacune l'intimidation et la célérité jusqu'à la fin du tour, X étant votre dévotion au noir. (Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillard de Liliana {2}{B}{B}

Créature : zombie R

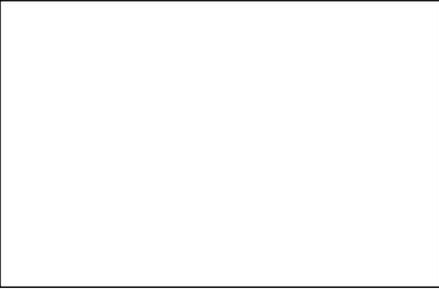
Contact mortel

À chaque fois que le Pillard de Liliana inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défait d'une carte et vous créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie engagé.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillard de Liliana {2}{B}{B}



Créature : zombie R

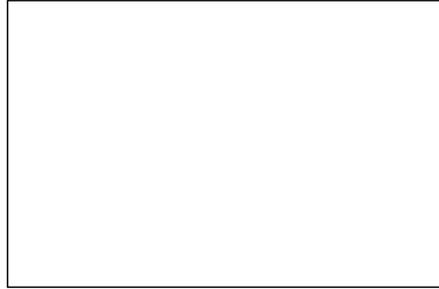
Contact mortel

À chaque fois que le Pillard de Liliana inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte et vous créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie engagé.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triton à pustules {B}



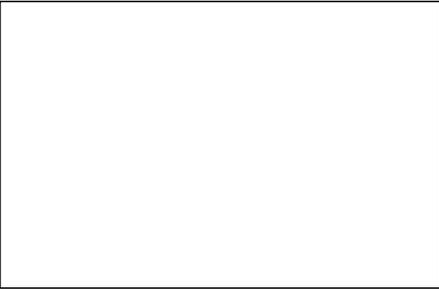
Créature : salamandre C

Quand le Triton à pustules meurt, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Cette créature gagne -4/-4 à la place si vous contrôlez une créature appelée Envoûteuse cloaquebouillon.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillard de Liliana {2}{B}{B}



Créature : zombie R

Contact mortel

À chaque fois que le Pillard de Liliana inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte et vous créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie engagé.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triton à pustules {B}



Créature : salamandre C

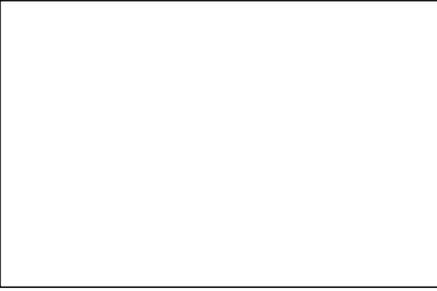
Quand le Triton à pustules meurt, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Cette créature gagne -4/-4 à la place si vous contrôlez une créature appelée Envoûteuse cloaquebouillon.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triton à pustules

{B}



Créature : salamandre

C

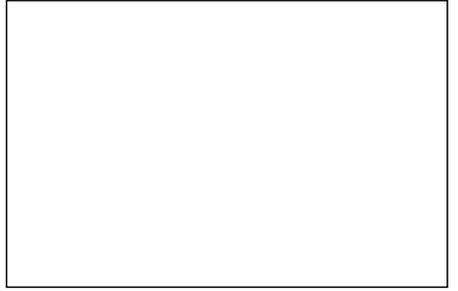
Quand le Triton à pustules meurt, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Cette créature gagne -4/-4 à la place si vous contrôlez une créature appelée Envoûteuse cloaquebouillon.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang

{B}{B}



Rituel

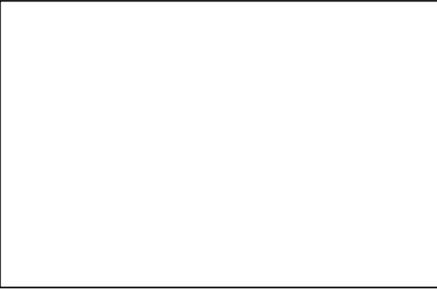
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triton à pustules

{B}



Créature : salamandre

C

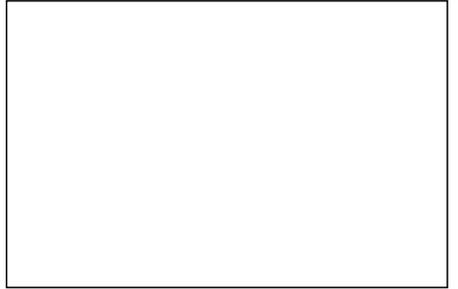
Quand le Triton à pustules meurt, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Cette créature gagne -4/-4 à la place si vous contrôlez une créature appelée Envoûteuse cloaquebouillon.

1/1

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



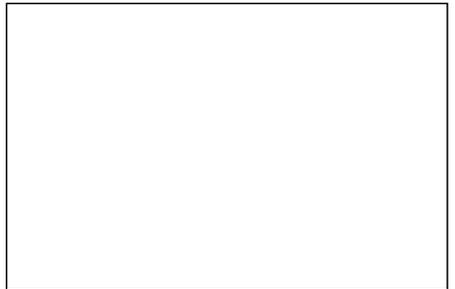
Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudron bouillonnant

{2}



Artefact

U

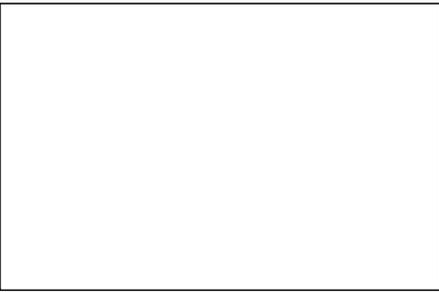
{1}, {T}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 4 points de vie.

{1}, {T}, sacrifiez une créature appelée Triton à pustules : Chaque adversaire perd 4 points de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudron bouillonnant

{2}



Artefact

U

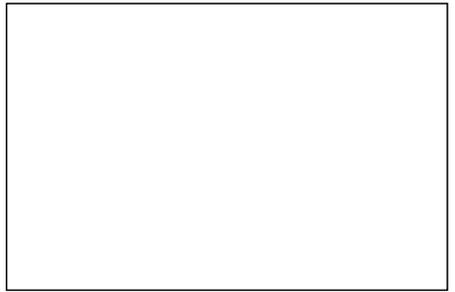
{1}, {T}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 4 points de vie.

{1}, {T}, sacrifiez une créature appelée Triton à pustules : Chaque adversaire perd 4 points de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade

{B}



Éphémère

C

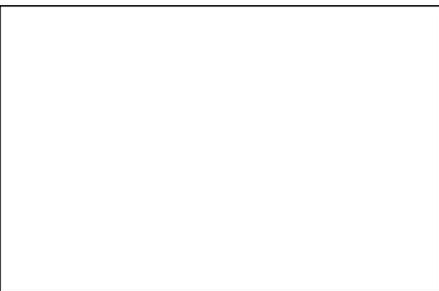
Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

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

Elixir d'immortalité

{1}



Artefact

U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

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

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

Homicide

{1}{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez une créature 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

Homicide

{1}{B}{B}



Éphémère

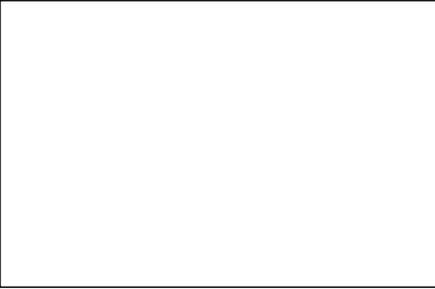
C

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchand gris d'Asphodèle

{3}{B}{B}



Créature : zombie

U

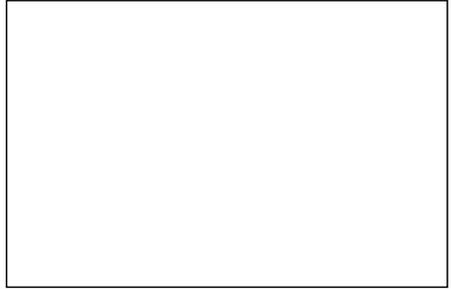
Quand le Marchand gris d'Asphodèle arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd X points de vie, X étant votre dévotion au noir. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière. (Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchand gris d'Asphodèle

{3}{B}{B}



Créature : zombie

U

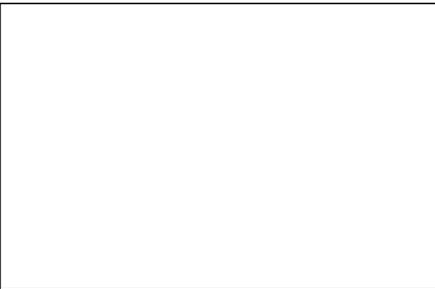
Quand le Marchand gris d'Asphodèle arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd X points de vie, X étant votre dévotion au noir. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière. (Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchand gris d'Asphodèle

{3}{B}{B}



Créature : zombie

U

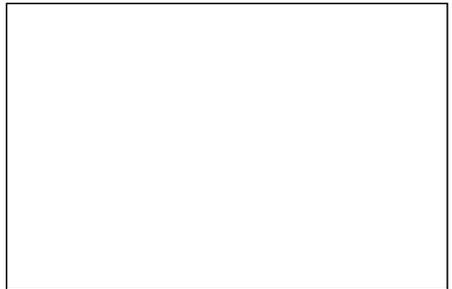
Quand le Marchand gris d'Asphodèle arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd X points de vie, X étant votre dévotion au noir. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière. (Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchand gris d'Asphodèle

{3}{B}{B}



Créature : zombie

U

Quand le Marchand gris d'Asphodèle arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd X points de vie, X étant votre dévotion au noir. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière. (Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suzerain abject {5}{B}{B}

Créature : démon R

Vol

Quand le Suzerain abject arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons de créature 1/1 noire Harpie avec le vol égal à votre dévotion au noir. (Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)

Au début de votre entretien, sacrifiez une créature.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}



Éphémère U
Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure trahison {B}



Éphémère U
Détruisez une créature noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure trahison {B}



Éphémère U
Détruisez une créature noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure trahison {B}



Éphémère U
Détruisez une créature noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure trahison

{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victime de la nuit

{B}{B}



Éphémère

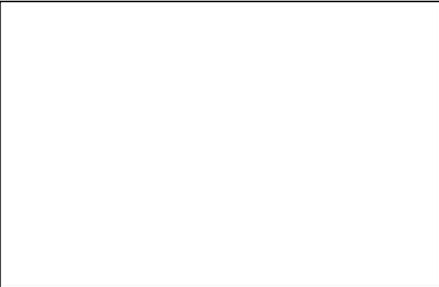
C

Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou, non-Zombie ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victime de la nuit

{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou, non-Zombie ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast