

Boucher de Malakir {5}{B}{B}

Créature : vampire et guerrier R

Vol

À chaque fois que le Boucher de Malakir ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire sacrifie une créature.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Concierge de l'enfer {3}{B}

Créature : horreur R

{T}, sacrifiez une créature : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. N'activez que pendant votre entretien.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Concierge de l'enfer {3}{B}

Créature : horreur R

{T}, sacrifiez une créature : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. N'activez que pendant votre entretien.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de profanation {2}{B}{B}

Créature : démon R

Vol

Au début de chaque combat, n'importe quel adversaire peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, engagez le Démon de profanation et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de profanation {2}{B}{B}



Créature : démon R

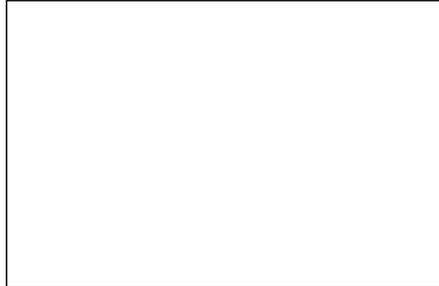
Vol

Au début de chaque combat, n'importe quel adversaire peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, engagez le Démon de profanation et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de profanation {2}{B}{B}



Créature : démon R

Vol

Au début de chaque combat, n'importe quel adversaire peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, engagez le Démon de profanation et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de profanation {2}{B}{B}



Créature : démon R

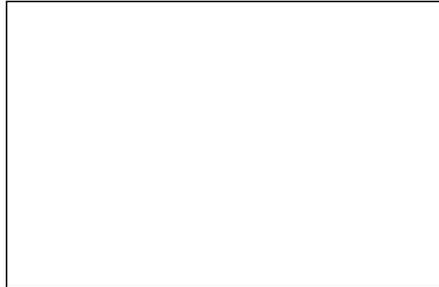
Vol

Au début de chaque combat, n'importe quel adversaire peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, engagez le Démon de profanation et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon porteur de malheur {3}{B}{B}



Créature : démon R

Vol

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur sacrifie une créature. Si ce joueur ne peut pas le faire, sacrifiez le Démon porteur de malheur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur de l'abysse

{3}{B}{B}{B}



Créature : démon

M

Vol

À chaque fois qu'une créature est morte ce tour-ci, détruisez une créature non-Démon ciblée.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort kjeldorien

{B}



Créature : squelette

C

Quand le Mort kjeldorien arrive sur le champ de bataille, sacrifiez une créature.

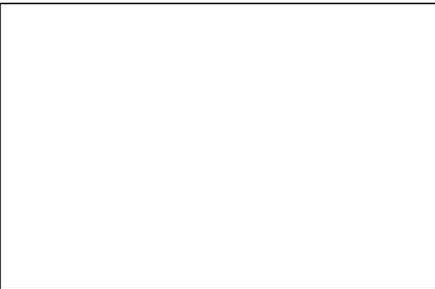
{B} : Régénérez le Mort kjeldorien.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mikaeus, le maudit

{3}{B}{B}{B}



Créature légendaire : zombie et clerc

M

Intimidation

À chaque fois qu'un humain vous inflige des blessures, détruisez-le.

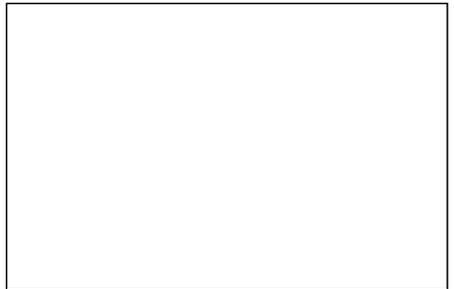
Les autres créatures non-Humain que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la survivance. (Quand une créature avec la survivance meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort kjeldorien

{B}



Créature : squelette

C

Quand le Mort kjeldorien arrive sur le champ de bataille, sacrifiez une créature.

{B} : Régénérez le Mort kjeldorien.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort kjeldorien {B}



Créature : squelette **C**

Quand le Mort kjeldorien arrive sur le champ de bataille, sacrifiez une créature.

{B} : Régénérez le Mort kjeldorien.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sheoldred la Susurrante {5}{B}{B}



Créature légendaire : phyrexian et praetor **M**

Traversée des marais

Au début de votre entretien, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière.

Au début de l'entretien de chaque adversaire, ce joueur sacrifie une créature.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort kjeldorien {B}



Créature : squelette **C**

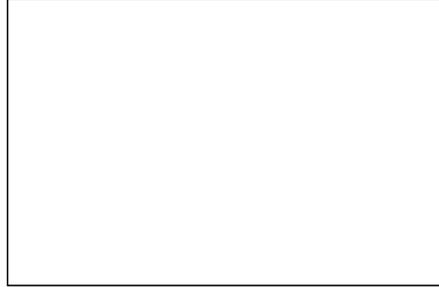
Quand le Mort kjeldorien arrive sur le champ de bataille, sacrifiez une créature.

{B} : Régénérez le Mort kjeldorien.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement {1}{B}



Rituel **C**

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement {1}{B}



Rituel **C**

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement {1}{B}



Rituel **C**

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement {1}{B}



Rituel **C**

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation {B}



Rituel **R**

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation

{B}



Rituel

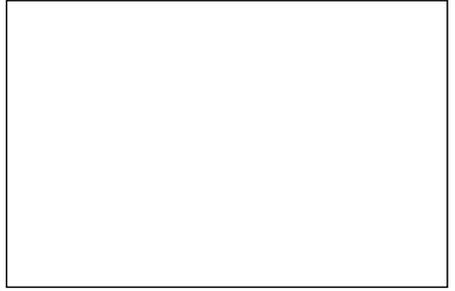
R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation

{B}



Rituel

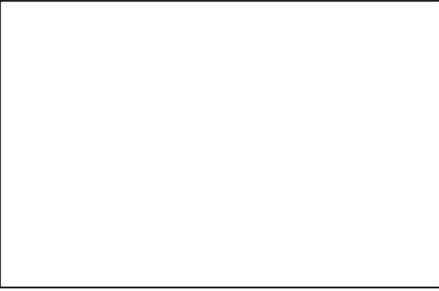
R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation

{B}



Rituel

R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

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

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

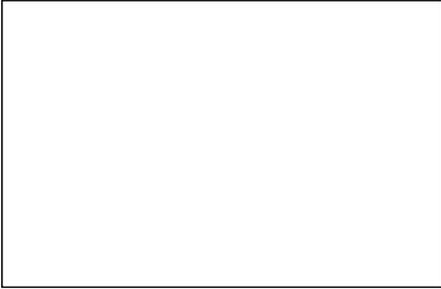


Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



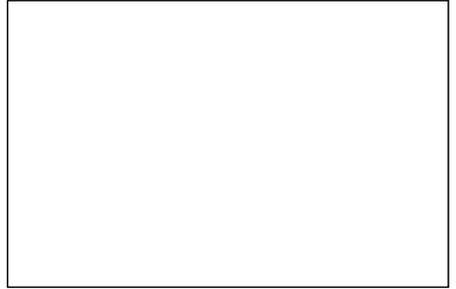
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



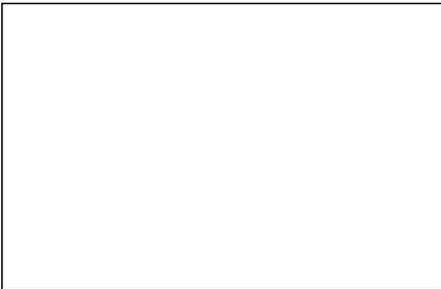
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

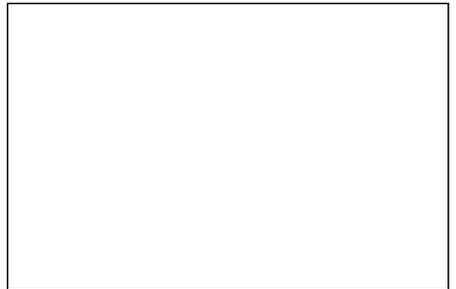
C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ensevelissement

{B}



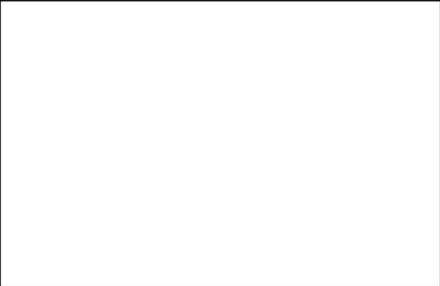
Éphémère

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ensevelissement {B}

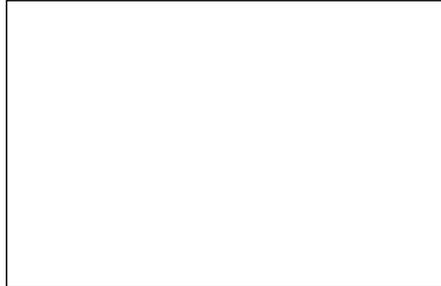


Éphémère R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

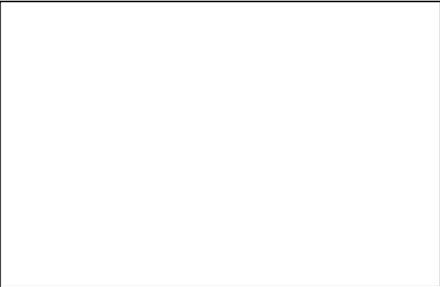


Éphémère C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ensevelissement {B}

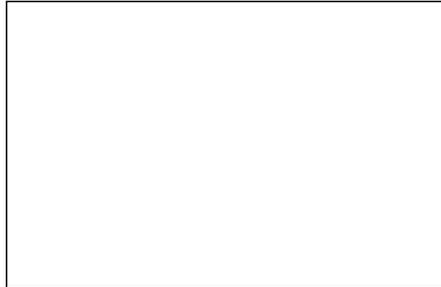


Éphémère R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

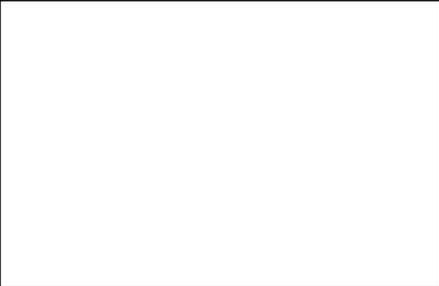


Éphémère C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

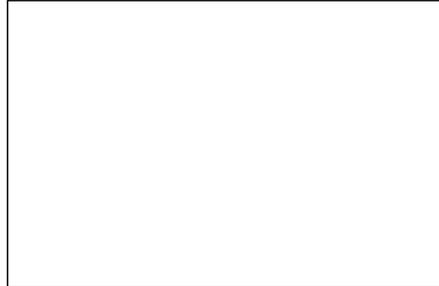
Messe noire {B}



Éphémère C  
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

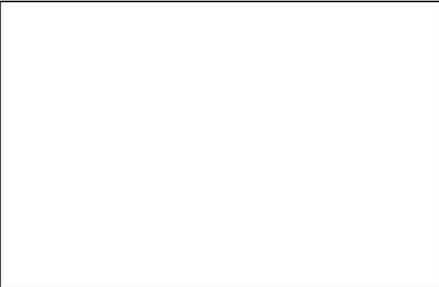
Rêves insidieux {3}{B}



Éphémère R  
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de X cartes. Cherchez X cartes dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez ces cartes sur le dessus dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

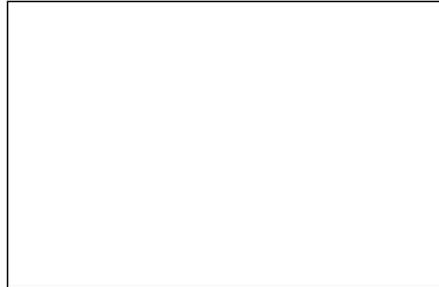
Messe noire {B}



Éphémère C  
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves insidieux {3}{B}



Éphémère R  
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de X cartes. Cherchez X cartes dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez ces cartes sur le dessus dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves insidieux

{3}{B}



Éphémère

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de X cartes. Cherchez X cartes dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez ces cartes sur le dessus dans l'ordre de votre choix.

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

Verdict de Geth

{B}{B}



Éphémère

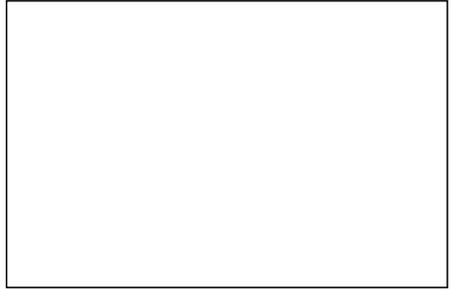
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Invocation cruelle

{1}{B}



Enchantement

R

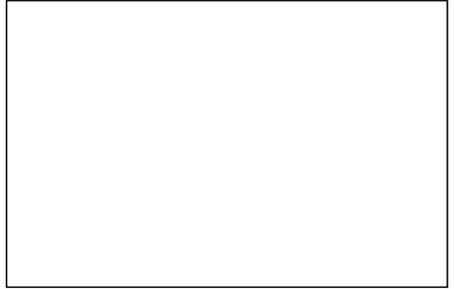
Les sorts de créature que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

Les créatures que vous contrôlez gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation cruelle

{1}{B}



Enchantement

R

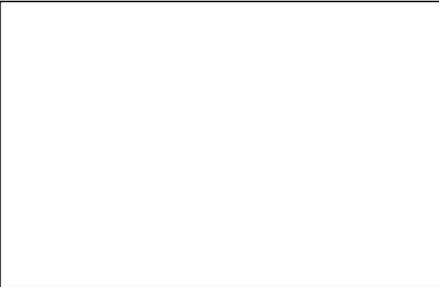
Les sorts de créature que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

Les créatures que vous contrôlez gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation cruelle

{1}{B}



Enchantement

R

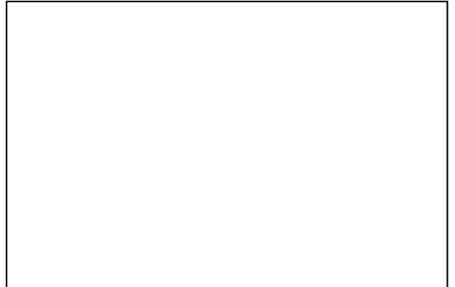
Les sorts de créature que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

Les créatures que vous contrôlez gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation cruelle

{1}{B}



Enchantement

R

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

Les créatures que vous contrôlez gagnent -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

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

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



Créature : zombie R

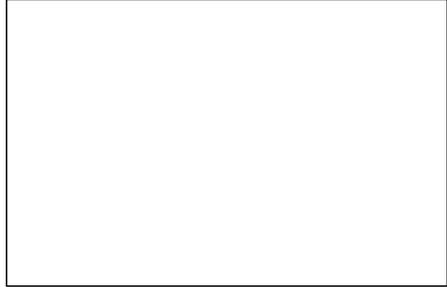
Contact mortel

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

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

Liliana du voile {1}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana M

{+1} : Chaque joueur se défausse d'une carte.

{-2} : Un joueur ciblé sacrifie une créature.

{-6} : Séparez tous les permanents qu'un joueur ciblé contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les permanents dans le tas de son choix.

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

Affliction hurlante {B}



Enchantement U

Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur a une carte ou moins dans sa main, il perd 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affliction hurlante {B}



Enchantement U

Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur a une carte ou moins dans sa main, il perd 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affliction hurlante {B}



Enchantement U

Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur a une carte ou moins dans sa main, il perd 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affliction hurlante {B}



Enchantement U

Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur a une carte ou moins dans sa main, il perd 3 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

Caresse de Liliana

{1}{B}



Enchantement

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast