

Assassin royal	{1}{B}{B}
Créature : humain et assassin	R
{T} : Détruisez une créature engagée ciblée.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Aruspice sinistre

Créature : humain et sorcier

Mue {B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

Avatar du malheur	{6}{B}{B}
Créature : avatar	M
S'il y a un total de dix créatur	
les cimetières, ce sort coûte {6} de r Peur	moins à lancer.
{T} : Détruisez la créature ciblée. El régénérée.	le ne peut être
3	
	6/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	st

Blême des cryptes {3	}{B}	Cri	ruelle sadique	{B}
Créature : esprit	M	Cro	réature : humain et assassin	R
Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque advers: perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de v. À chaque fois que vous engagez un marais pour du marajoutez un {B} supplémentaire.	vie.)	sui {2}	s), {T}, payez 1 point de vie : Mettez un marqueur +1/+1 ir la Cruelle sadique. }{B}, {T}, retirez X marqueurs +1/+1 de la Cruelle sadiq elle inflige X blessures à une créature ciblée.	
2/Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2	Ma	1/1 agic the Gathering ® Wizards of the Coast	

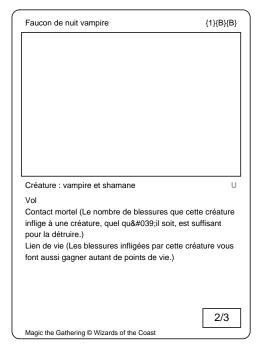
Champion de Laquatus	{4}{B}{B}
Créature : cauchemar et horreur	R
Quand le Champion de Laquatus arrive sur le ch	amp de
bataille, un joueur ciblé perd 6 points de vie.  Quand le Champion de Laquatus quitte le champ	de
bataille, ce joueur gagne 6 points de vie. {B}: Régénérez le Champion de Laquatus.	
(B). Regenerez le champion de Euquatus.	
	6/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

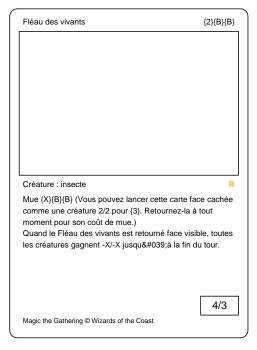
Démon de la porte de la mort	{6}{B}{B}{B}
Créature : démon	M
Créature : démon Vous pouvez payer 6 points de vie et sac créatures noires à la place du coût de ma	rifier trois
Vous pouvez payer 6 points de vie et sac	rifier trois
Vous pouvez payer 6 points de vie et sac créatures noires à la place du coût de ma	rifier trois
Vous pouvez payer 6 points de vie et sac créatures noires à la place du coût de ma	rifier trois
Vous pouvez payer 6 points de vie et sac créatures noires à la place du coût de ma	rifier trois

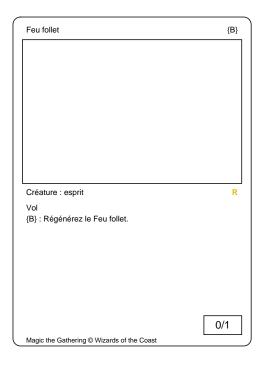
Drana, chef de sang des Kalastria	{3}{B}{B}		Éventreuse impitoyable	{B}
Créature légendaire : vampire et shamane	R		Créature : humain et assassin	U
Vol			Contact mortel	
{X}{B}{B}: Une créature ciblée gagne -0/-X jusqu la fin du tour et Drana, chef de sang des Kalastria			Mue ? Révélez une carte noire dans votre main. (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créa	ture
+X/+0 jusqu'à la fin du tour.	a gagiio		2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût	
			mue.) Quand I'Éventreuse impitoyable est retournée fa	000
			visible, un joueur ciblé perd 2 points de vie.	ice
	4/4		1,	/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Écorcheur de peau	{2}{B}{B}
On factoring and promotion at an archite	
Créature : phyrexian et zombie	U
Quand I'Écorcheur de peau arrive sur le bataille, mettez trois marqueurs -1/-1 sur une ciblée.	
ciblee.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

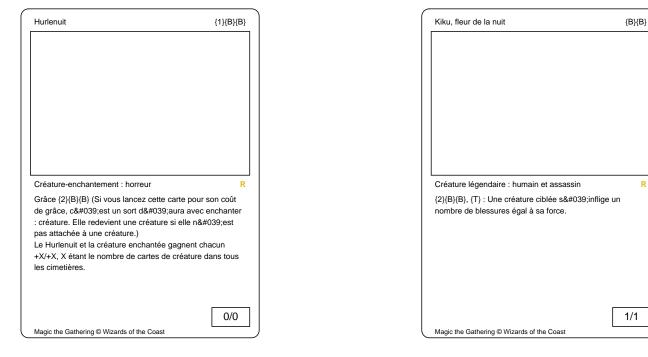
Faucheur de I'abysse {3	s}{B}{B}{B}
Créature : démon	М
Vol Morbidité ? Au début de chaque étape de fin, si ur créature est morte ce tour-ci, détruisez une créatu non-Démon ciblée.	
	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Guivre du massacre	{3}{B}{B}{B}
Créature : phyrexian et guivre	М
Quand la Guivre du massacre arrive sur le char bataille, les créatures que vos adversaires cont gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.	•
	un
À chaque fois qu'une créature qu' adversaire contrôle meurt, ce joueur perd 2 poi	



Kalitas, chef de sang des Ghet	{5}{B}{B}
Créature légendaire : vampire et guerrier	M
{B}{B}{B},{R}, {T}: Détruisez une créature ciblée. Si c créature meurt de cette manière, créez un jeton d noire Vampire. Sa force est égale à la force de ce créature et son endurance est égale à l'end de cette créature.	e créature tte
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mage des coffres	{4}{B}
Créature : humain et sorcier	R
{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.	
_	
	4/4

Moissonneur d'âmes {4}{B}{B}	Ob Nixilis, libéré de ses chaînes	{4}{B}{B}
Créature : démon R Contact mortel À chaque fois qu'une autre créature non-jeton meurt, vous pouvez piocher une carte.	Créature légendaire : démon  Vol, piétinement À chaque fois qu'un adversaire cherche da bibliothèque, ce joueur sacrifie une créature et per points de vie. À chaque fois qu'une autre créature meurt, un marqueur +1/+1 sur Ob Nixilis, libéré de ses ch	rd 10 mettez
5/5 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4

Créature légendaire : démon	R
· ·	R
· ·	R
· ·	R
•	R
•	R
•	R
•	R
•	R
•	R
Vol	
Exaltation (À chaque fois qu'une créatu contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusq	
fin du tour.)	
À chaque fois que Nefarox, suzerain de Grixis	is attaque seul,
le joueur défenseur sacrifie une créature.	

_	Phage I'Intouchable	{3}{B}{B}{B}{B}
	Créature légendoire : queter et mignen	M
	Créature légendaire : avatar et mignon	•••
	Quand Phage I'Intouchable arrive sur bataille, si vous ne I'avez pas lancée	•
	main, vous perdez la partie.	depuis votre
	À chaque fois que Phage I'Intouchab	le inflige des
	blessures de combat à une créature, détruis	sez cette
	créature. Elle ne peut pas être régénérée.	1- i-4i d
	A chaque fois que Phage I'Intouchable blessures de combat à un joueur, ce joueur	Ü
	bicodired de combat à un joueur, de joueur	pera la partie.
		4/4
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Régente de la nécropole	{3}{B}{B}{B}		Armée des damnés	{5}{B}{B}{B}
Créature : vampire	М		Rituel	М
Vol À chaque fois qu'une créature que vous inflige des blessures de combat à un joueur, n de marqueurs +1/+1 sur elle.			Créez treize jetons de créature 2/2 noire Zom Flashback {7}{B}{B}{B} (Vous pouvez lancer of depuis votre cimetière pour son coût de flashl ensuite.)	cette carte
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<u> </u>	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Seigneur du vide	{4}{B}{B}{B}
Créature : démon	М
Vol À chaque fois que le Seigneur du vide inflig	a daa blaaayraa
de combat à un joueur, exilez les sept carte	
la bibliothèque de ce joueur puis mettez sur bataille, sous votre contrôle, une carte de ci	
celles-ci.	
	7/7
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ascension des Royaumes obscurs

(7){B}{B}

Rituel

M

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement profane	{X}{B}{B}	Le grand final	{4}{B}{B}
	_		
Rituel	R	Rituel	R
Choisissez deux ?		Détruisez toutes les créatures, pui	
? Un joueur ciblé perd X points de vie.		bibliothèque d'un adversaire	
? Renvoyez sur le champ de bataille de	•	cartes de créature et mettez-les da	ans son cimetière. Puis
une carte de créature ciblée avec une inférieure ou égale à X.	valeur de mana	ce joueur mélange.	
? Une créature ciblée gagne -X/-X jusq	u':à la fin du		
tour.			
? Jusqu'à X créatures ciblées ac	equièrent la peur		
jusqu'à la fin du tour. (Elles ne p	euvent pas être		
bloquées excepté par des créatures-ar	tefacts et/ou des		
créatures noires.)			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast

_			
	Fumier bouillonnant	{B}	
	Rituel	С	
	Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'un joueur engage un marais pour du mana, il produit un {B} supplémentaire.	}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Malédiction de la Coterie	{9}{B}
Rituel	R
Un joueur ciblé sacrifie la moitié des permanents	_
qu'il contrôle, arrondie à l'unité inférieur Suspension 2 ? {2}{B}{B}	e.
Au début de l'entretien de chaque joueur, si la Malédiction de la Coterie est en suspension, ce joueu	
sacrifier un permanent. Si le joueur fait ainsi, mettez	deux
marqueurs « temps » sur la Malédiction de la Coterie	<b>)</b> .
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mort vivante	{3}{B}{B}		Précepteur démoniaque	$\{2\}\{B\}\{B\}$
Rituel	M		Rituel	U
Chaque joueur exile toutes les cartes de créatur cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu&contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille cartes qu'il a exilées de cette manière.	#039;il		Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mette carte dans votre main, puis mélangez.	ez cette
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mutilation	{2}{B}{B}
Rituel	R
Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à l tour pour chaque marais que vous contrôlez.	a fin du
tour pour oriaque marais que vous controlez.	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Zénith de Noirsoleil	{X}{B}{B}
Rituel	R
Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque Zénith de Noirsoleil dans la bibliothèc propriétaire.	
FF	
Marketta Outliefe OW and Article Occur	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Coffres de la Coterie Fondrière polluée	
Terrain  {2}, {T}: Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.  Terrain  La Fondrière polluée arrive sur le champengagée.  {T}: Ajoutez {B}.  Recyclage {2} {{2}, défaussez-vous de cune carte.}	
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast  Crypte d'Agadeem  Marais	

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

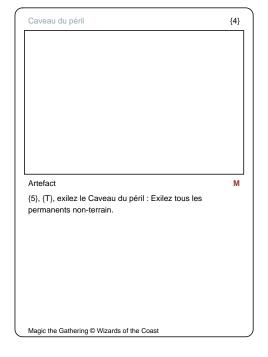
Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

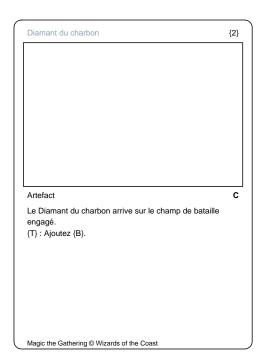
Marécage de Bojuka	Temple de la fausse divinité
Terrain C Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, exilez le cimetière d'un joueur ciblé. {T}: Ajoutez {B}.	Terrain  (T): Ajoutez (C){(C). N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast
Place forte d'Ébên	Anneau solaire {1}
Terrain  La Place forte d'Ébên arrive sur le champ de bataille engagée.  (T): Ajoutez {B}.  {T}, sacrifiez la Place forte d'Ébên : Ajoutez {B}{B}.	Artefact U {T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Disque de Nevinyrral	{4}
Artefact	R
Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille	
engagé.	
<ol> <li>{1}, {T}: Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures tous les enchantements.</li> </ol>	s et
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Dynamo thran	{4}
Artefact	U
{T}: Ajoutez {C}{C}.	0
(1) . Ayouto2 (0)(0).	

Elbrus, la Lame d'emprisonnement {7}		Fouet serpentiforme {4}
Artefact légendaire : équipement M		Artefact : équipement R
La créature équipée gagne +1/+0.  Quand la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, détachez Elbrus, la Lame d'emprisonnement, puis transformez-la.  Équipement {1}		Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)  La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque marais que vous contrôlez.  Équipement {BP}{BP} ({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fleur de lotus	{2}
Autotaut	
Artefact	R
Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « pétale » sur la Fleur de lotus.	
{T}, Sacrifiez la Fleur de lotus : Ajoutez X manas	
d'une couleur unique, X étant le nombre de	
marqueurs « pétale » sur la Fleur de lotus.	

Grande cheminée	{4}
Artefact	R
Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « suie » sur la Grande cheminée. Au début de l'entretien de chaque joueur, ce	oueur
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Grimoire des morts	{4}		Lithe	noforce usée	3}
Artefact légendaire	М		Arte	efact	U
{1}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Mettez un marqueur « étude » sur le Grimoire des morts.			LaL	Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagé	э.
{T}, retirez trois marqueurs « étude » du Grimoire des m et sacrifiez-le : Mettez toutes les cartes de créature de to	ous		{T}:	: Ajoutez {C}{C}.	
les cimetières sur le champ de bataille sous votre contrô Ce sont des zombies noirs en plus de leurs autres coule					
et de leurs autres types.					
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magi	gic the Gathering © Wizards of the Coast	
			-		

Lame du chef de sang	{1}
Artefact : équipement	R
À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un	
marqueur +1/+1 sur la créature équipée. Si la créature	
équipée est un vampire, mettez sur elle deux marqueurs	•
+1/+1 à la place. Équipement {1}	
(·)	

Lotus doré	{5}
Artefact	R
$\{T\}$ : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Liliana des Royaumes obscurs {2}{B}{B}	Sorin Markov	{3}{B}{B}{B}
Planeswalker légendaire : Liliana N	Planeswalker légendaire : Sorin	M
{+1}: Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.	{+2}: Sorin Markov inflige 2 blessures à n: quelle cible et vous gagnez 2 points de vie.	
{-3} : Une créature ciblée gagne +X/+X ou -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.	<ul> <li>{-3}: Le total de points de vie d'un adverdevient 10.</li> <li>{-7}: Vous contrôlez le joueur ciblé pendant sortour.</li> </ul>	
$\{\text{-6}\}$ : Vous gagnez un emblème avec « Les marais que vous contrôlez ont '{T} : Ajoutez {B}{B}{B}.'		4/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Liliana Vess	{3}{B}{B}
Planeswalker légendaire : Liliana	М
{+1}: Le joueur ciblé se défausse d'une d	carte.
{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèqu mélangez et mettez cette carte au-dessus.	ie, puis
{-8}: Mettez sur le champ de bataille, sous votre toutes les cartes de créature de tous les cimetiè	
	5/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éphémère

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

Dislocation {1	1}{BP}{BP}	Entaille meurtrière	{4}{B}
Éphémère	U	Éphémère	U
({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux povie.)	oints de	Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)	
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la tour.	fin du	Détruisez une créature ciblée.	
ou.			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Droit à la gorge	(4)(B)
Droit à la gorge	{1}{B}
L	
Éphémère	U
Détruisez une créature non-artefact ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fatale glissade	{B}
,	
Éphémère	С
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-c	i.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Homicide	{1}{B}{B}		Ombre affamée	{B}{B}
Éalatar Van			Éalitai	
Éphémère	С		Éphémère	U
Détruisez une créature ciblée.			Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être	لالمم
			régénérée. Vous perdez un nombre de points de vie é l'endurance de cette créature.	yai a
			·	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathering & Wizards of the Coast		(	wagio the Gathelling & Wizards of the Coast	

Messe noire	{B}
Éphémère	
Ajoutez {B}{B}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Réduire les croyants au silence	{2}{B}{B}
Éphémère	R
Obstination ? Ce sort coûte {2}{B} de plus à lance	
chaque cible après la première. Exilez n'importe quel nombre de créatures	ciblées et
toutes les auras qui leur sont attachées.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Arène phyrexiane	{1}{B}{B}		Défrichement phyrexian	{B}
Enchantement	R		Enchantement	U
Au début de votre entretien, vous piochez une operdez 1 point de vie.	arte et vous		{1}{B}, payez 2 points de vie : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main	
perdez i point de vie.			creature distres depuis votre dimenere dans votre main	•
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Connexions avec la pègre	{1}{B}{B}		Descente dans la folie {3}{	B}{B}

Connexions avec la pègre

{1}{B}{B}

Enchantement : aura

R

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {T}, payez 1 point de vie : Piochez

une carte. »

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Enchantement

M

Au début de votre entretien, mettez un marqueur «
désespoir » sur la Descente dans la folie, puis chaque
joueur exile X permanents qu'il contrôle et/ou cartes
de sa main, X étant le nombre de marqueurs « désespoir »
sur la Descente dans la folie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

