

Abomination perverse

{5}{B}

Créature : zombie et mutant

C

{B} : Régénérez l'Abomination perverse. (La prochaine fois que ce permanent devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et soignez toutes ses blessures.)

Recyclage de marais {2} {{2}}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banshee hurlante

{2}{B}{B}

Créature : esprit

U

Vol

Quand la Banshee hurlante arrive sur le champ de bataille, chaque joueur perd 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abomination perverse

{5}{B}

Créature : zombie et mutant

C

{B} : Régénérez l'Abomination perverse. (La prochaine fois que ce permanent devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et soignez toutes ses blessures.)

Recyclage de marais {2} {{2}}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banshee psalmodiante

{2}{B}{B}

Créature : esprit

U

Vol

Quand la Banshee psalmodiante arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celui-qui-accueille-la-mort

{B}

Créature : humain et shaman

C

À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauves-souris vampires

{B}

Créature : chauve-souris

C

Vol

{B} : Les Chauves-souris vampires gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez pas plus de deux fois à chaque tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauves-souris vampires

{B}

Créature : chauve-souris

C

Vol

{B} : Les Chauves-souris vampires gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez pas plus de deux fois à chaque tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Furie phyrexiane

{2}{B}

Créature : phyrexian et horreur

C

Quand la Furie phyrexiane arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Furie phyrexiane

{2}{B}

Créature : phyrexian et horreur

C

Quand la Furie phyrexiane arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur sacpeau

{2}{B}

Créature : zombie et guerrier

U

Quand le Maraudeur sacpeau arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Færie macabre

{1}{B}{B}

Créature : peuple fée et gredin

C

Vol

Défaussez-vous de la Færie macabre : Exilez jusqu'à deux cartes ciblées dans des cimetières.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur sacpeau

{2}{B}

Créature : zombie et guerrier

U

Quand le Maraudeur sacpeau arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'ossements

{2}{B}

Créature : squelette et mur

U

Défenseur

{B} : Régénérez le Mur d'ossements.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur nimbé de fantômes

{B}

Créature : esprit

U

{4}{B}, {T} : Un joueur ciblé se défausse de deux cartes. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Transfert ? {5}{B}{B}, défaussez-vous du Pisteur nimbé de fantômes : Un joueur ciblé se défausse de quatre cartes. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur nimbé de fantômes

{B}

Créature : esprit

U

{4}{B}, {T} : Un joueur ciblé se défausse de deux cartes. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Transfert ? {5}{B}{B}, défaussez-vous du Pisteur nimbé de fantômes : Un joueur ciblé se défausse de quatre cartes. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces

{1}{B}

Créature : rat

C

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonmage d'Urborg

{2}{B}

Créature : humain et sortisan

C

{2}{B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Chaque autre joueur perd 2 points de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire squelette

{4}{B}{B}

Créature : vampire et squelette

R

Vol

Quand le Vampire squelette arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol.

{3}{B}{B}, sacrifiez une Chauve-souris : Créez deux jetons de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol.

Sacrifiez une Chauve-souris : Régénérez le Vampire squelette.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelettes serviles

{1}{B}

Créature : squelette

C

{B} : Régénérez les Squelettes serviles.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corruption

{5}{B}

Rituel

U

La Corruption inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de marais que vous contrôlez.

Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corruption

{5}{B}

Rituel

U

La Corruption inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de marais que vous contrôlez. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutilation

{2}{B}{B}

Rituel

R

Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faim violente

{B}{B}

Rituel

C

La Faim violente inflige 2 blessures à la créature ciblée et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nappe de sanie

{2}{B}

Rituel

C

Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.
 Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
 Folie {3}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reviviscence

{4}{B}

Rituel

U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

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

Fondrière polluée

Terrain

C

La Fondrière polluée arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B}.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière polluée



Terrain

C

La Fondrière polluée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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



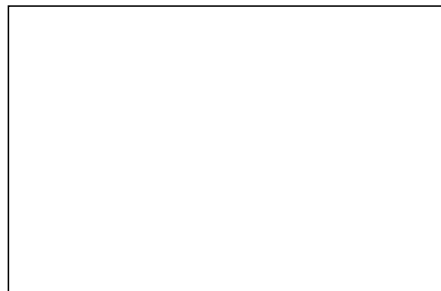
Terrain de base : marais

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



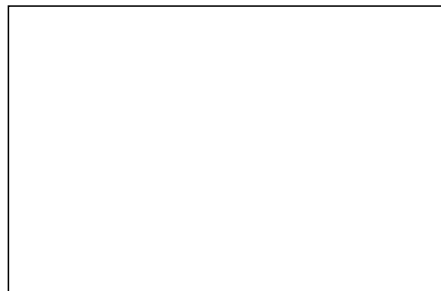
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



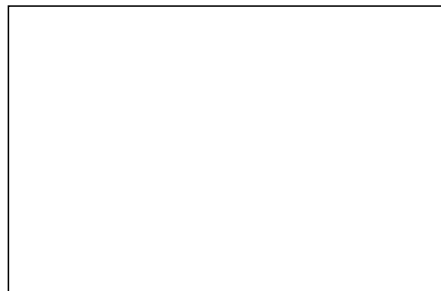
Terrain de base : marais

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

Liliana Vess
{3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

{+1} : Le joueur ciblé se défait d'une carte.

{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin atroce
{1}{B}{B}

Éphémère

Détruisez une créature non-noire ciblée. Son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dégommage
{3}{B}

Éphémère

Si vous contrôlez un marais, vous pouvez payer 4 points de vie à la place de payer le coût de mana de ce sort. Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles de corruption
{3}{B}

Éphémère

Les Vrilles de corruption infligent X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles de corruption

{3}{B}

Éphémère

C

Les Vrilles de corruption infligent X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Genju des maremmes

{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : marais

{2} : Jusqu'à la fin du tour, le marais enchanté devient une créature 2/2 noire Esprit avec « {B} : Cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. » C'est toujours un terrain. Quand le marais enchanté est mis dans un cimetière, vous pouvez renvoyer le Genju des maremmes depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esclavage

{4}{B}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature enchantée.

Au début de votre entretien, la créature enchantée inflige 1 blessure à son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune blafarde

{1}{B}

Enchantement

R

Les créatures noires gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

