

Érébos, dieu des Morts
{3}{B}

Créature-enchantement légendaire : dieu
M

Indestructible

Tant que votre dévotion au noir est inférieure à cinq, Érébos n'est pas une créature. Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie. {1}{B}, payez 2 points de vie : Piochez une carte.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître du festin
{1}{B}{B}

Créature-enchantement : démon
R

Vol

Au début de votre entretien, chaque adversaire pioche une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître du festin
{1}{B}{B}

Créature-enchantement : démon
R

Vol

Au début de votre entretien, chaque adversaire pioche une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître du festin
{1}{B}{B}

Créature-enchantement : démon
R

Vol

Au début de votre entretien, chaque adversaire pioche une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître du festin

{1}{B}{B}

Créature-enchantement : démon

R

Vol

Au début de votre entretien, chaque adversaire pioche une carte.

5/5

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

Ver de cervelle

{1}{B}

Créature-enchantement : insecte

U

Quand le Ver de cervelle arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte jusqu'à ce que le Ver de cervelle quitte le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ver de cervelle

{1}{B}

Créature-enchantement : insecte

U

Quand le Ver de cervelle arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte jusqu'à ce que le Ver de cervelle quitte le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ver de cervelle

{1}{B}

Créature-enchantement : insecte

U

Quand le Ver de cervelle arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte jusqu'à ce que le Ver de cervelle quitte le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bélier à toison de Nyx

{1}{W}

Créature-enchantement : mouton

U

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bélier à toison de Nyx

{1}{W}

Créature-enchantement : mouton

U

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bélier à toison de Nyx

{1}{W}

Créature-enchantement : mouton

U

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bélier à toison de Nyx

{1}{W}

Créature-enchantement : mouton

U

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Athréos, dieu du Passage

{1}{W}{B}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc et au noir est inférieure à sept, Athréos n'est pas une créature.

À chaque fois qu'une autre créature que vous possédez meurt, renvoyez-la dans votre main à moins qu'un adversaire ciblé ne paie 3 points de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Athréos, dieu du Passage

{1}{W}{B}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc et au noir est inférieure à sept, Athréos n'est pas une créature.

À chaque fois qu'une autre créature que vous possédez meurt, renvoyez-la dans votre main à moins qu'un adversaire ciblé ne paie 3 points de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Athréos, dieu du Passage

{1}{W}{B}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc et au noir est inférieure à sept, Athréos n'est pas une créature.

À chaque fois qu'une autre créature que vous possédez meurt, renvoyez-la dans votre main à moins qu'un adversaire ciblé ne paie 3 points de vie.

5/4

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

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

Monnayeuse du monde souterrain

{W}{B}



Créature-enchantement : humain et clerc

U

<i>Constellation</i> ? À chaque fois que la
Monnayeuse du monde souterrain ou un autre
enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre
contrôle, vous gagnez 1 point de vie.
{W}{B}, payez 1 point de vie : Chaque adversaire perd 1
point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monnayeuse du monde souterrain

{W}{B}



Créature-enchantement : humain et clerc

U

<i>Constellation</i> ? À chaque fois que la
Monnayeuse du monde souterrain ou un autre
enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre
contrôle, vous gagnez 1 point de vie.
{W}{B}, payez 1 point de vie : Chaque adversaire perd 1
point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monnayeuse du monde souterrain

{W}{B}



Créature-enchantement : humain et clerc

U

<i>Constellation</i> ? À chaque fois que la
Monnayeuse du monde souterrain ou un autre
enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre
contrôle, vous gagnez 1 point de vie.
{W}{B}, payez 1 point de vie : Chaque adversaire perd 1
point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monnayeuse du monde souterrain

{W}{B}

Créature-enchantement : humain et clerc

U

<i>Constellation</i> ? À chaque fois que la Monnayeuse du monde souterrain ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

{W}{B}, payez 1 point de vie : Chaque adversaire perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obzedat, Conseil fantôme

{1}{W}{W}{B}{B}

Créature légendaire : esprit et conseiller

R

Quand Obzedat, Conseil fantôme arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Au début de votre étape de fin, vous pouvez exiler Obzedat. Si vous faites ainsi, renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de votre prochain entretien. Il acquiert la célérité.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obzedat, Conseil fantôme

{1}{W}{W}{B}{B}

Créature légendaire : esprit et conseiller

R

Quand Obzedat, Conseil fantôme arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Au début de votre étape de fin, vous pouvez exiler Obzedat. Si vous faites ainsi, renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de votre prochain entretien. Il acquiert la célérité.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana

Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana



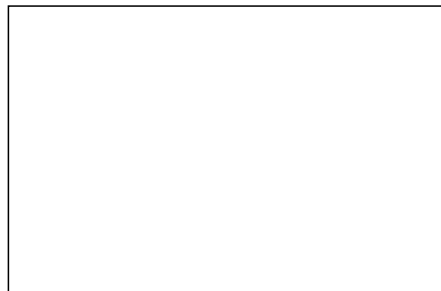
Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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



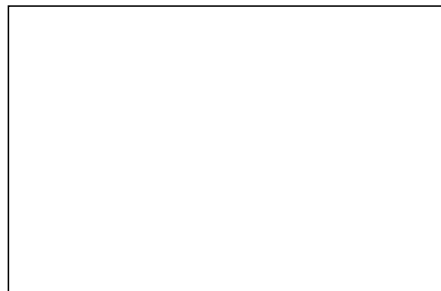
Terrain de base : marais

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



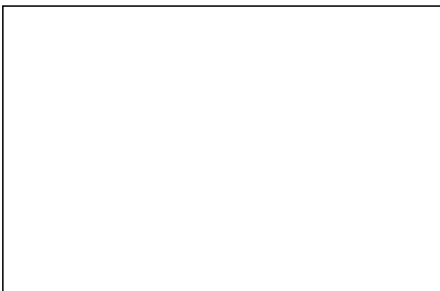
Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



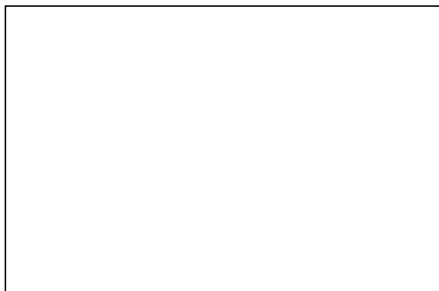
Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence



Terrain

R

Le Temple du silence arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple du silence arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence



Terrain

R

Le Temple du silence arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple du silence arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence



Terrain

R

Le Temple du silence arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple du silence arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence



Terrain

R

Le Temple du silence arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple du silence arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet d'Érébos

{2}{B}{B}



Artefact-enchantement légendaire

R

Les créatures que vous contrôlez ont le lien de vie.

{2}{B}{B}, {T} : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin. Si elle devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet d'Érébos

{2}{B}{B}

Artefact-enchantement légendaire

R

Les créatures que vous contrôlez ont le lien de vie.

{2}{B}{B}, {T} : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin. Si elle devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros

{1}{B}{B}

Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros

{1}{B}{B}

Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros

{1}{B}{B}

Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepte d'Érébos

{3}{B}{B}

Enchantement

R

Flash

À chaque fois que une créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement

{2}{W}

Enchantement

U

Quand la Lumière de bannissement arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Lumière de bannissement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepte d'Érébos

{3}{B}{B}

Enchantement

R

Flash

À chaque fois que une créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement

{2}{W}

Enchantement

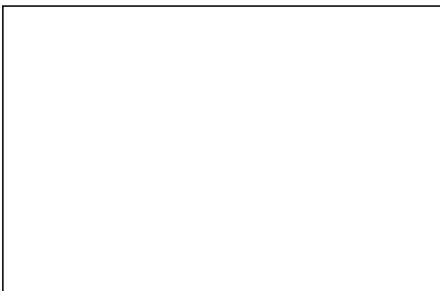
U

Quand la Lumière de bannissement arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Lumière de bannissement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement

{2}{W}



Enchantement

U

Quand la Lumière de bannissement arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Lumière de bannissement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast