

Baudroie de Gurmag {6}{B}



Créature : zombie et poisson **C**

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cracheuse de fumée {B}



Créature : phyrexian et horreur **C**

Sacrifiez la Cracheuse de fumée : Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baudroie de Gurmag {6}{B}



Créature : zombie et poisson **C**

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cracheuse de fumée {B}



Créature : phyrexian et horreur **C**

Sacrifiez la Cracheuse de fumée : Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cracheuse de fumée {B}



Créature : phyrexian et horreur **C**
Sacrifiez la Cracheuse de fumée : Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

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

Cracheuse de fumée {B}



Créature : phyrexian et horreur **C**
Sacrifiez la Cracheuse de fumée : Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

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

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

Maraudeur sacpeau {2}{B}



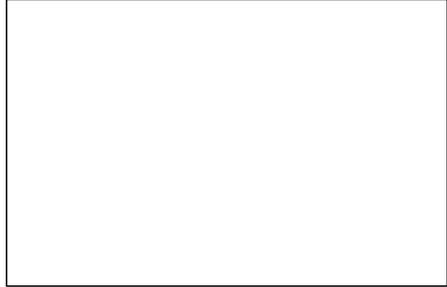
Créature : zombie et guerrier U

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

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Rats bruyants

{1}{B}{B}

Créature : rat

C

Quand les Rats bruyants arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé met une carte de sa main au-dessus de sa bibliothèque.

2/2

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

Rats bruyants

{1}{B}{B}

Créature : rat

C

Quand les Rats bruyants arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé met une carte de sa main au-dessus de sa bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats bruyants {1}{B}{B}



Créature : rat C

Quand les Rats bruyants arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé met une carte de sa main au-dessus de sa bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats des cryptes {2}{B}



Créature : rat U

{X} : Les Rats des cryptes infligent X blessures à chaque créature et à chaque joueur. Ne dépensez que du mana noir pour X.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats bruyants {1}{B}{B}



Créature : rat C

Quand les Rats bruyants arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé met une carte de sa main au-dessus de sa bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats des cryptes {2}{B}



Créature : rat U

{X} : Les Rats des cryptes infligent X blessures à chaque créature et à chaque joueur. Ne dépensez que du mana noir pour X.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang

{B}{B}



Rituel

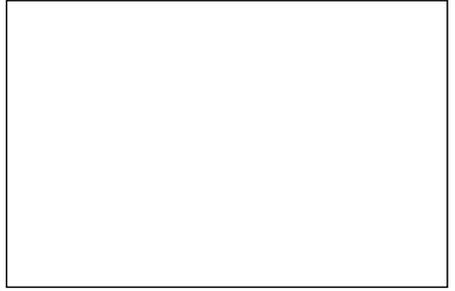
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang

{B}{B}



Rituel

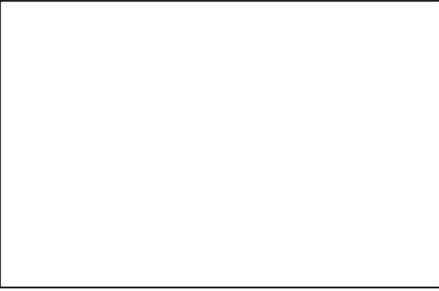
C

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

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

Sortir de terre {B}



Rituel C

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre {B}



Rituel C

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre {B}



Rituel C

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach {B}{B}



Rituel C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach {B}{B}



Rituel C
Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach {B}{B}



Rituel C
Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach {B}{B}



Rituel C
Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile



Terrain U
La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile



Terrain

U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

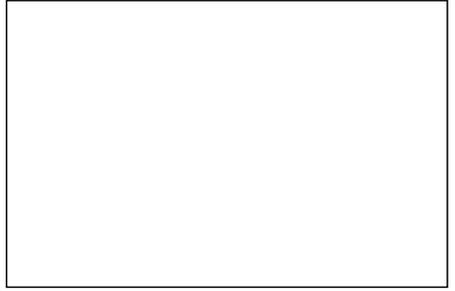
{T} : Ajoutez {B}.

Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile



Terrain

U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

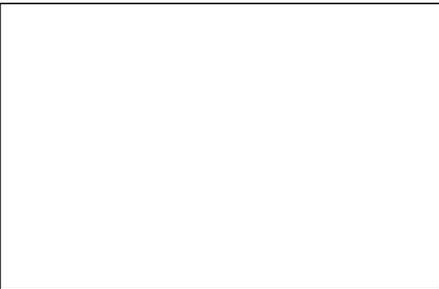
{T} : Ajoutez {B}.

Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile



Terrain

U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

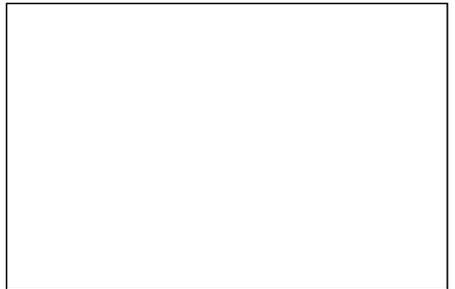
{T} : Ajoutez {B}.

Recyclage {B} ({B}, 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
{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

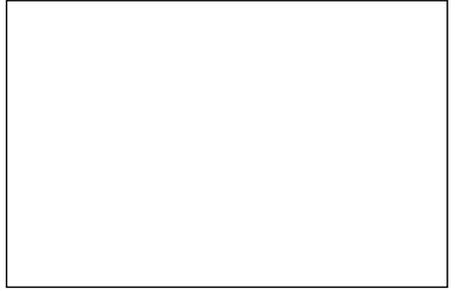
C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Geth

{B}{B}



Éphémère

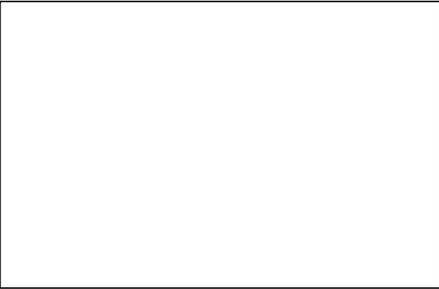
C

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

Peste artificielle {2}{B}



Enchantement U

Au moment où la Peste artificielle arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Toutes les créatures du type choisi gagnent -1/-1.

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

Peste artificielle {2}{B}

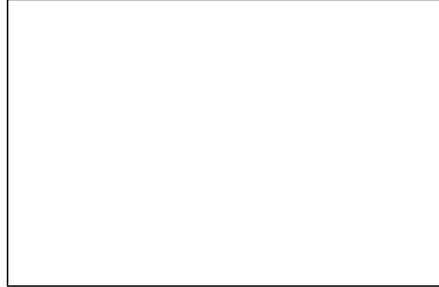


Enchantement U

Au moment où la Peste artificielle arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Toutes les créatures du type choisi gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

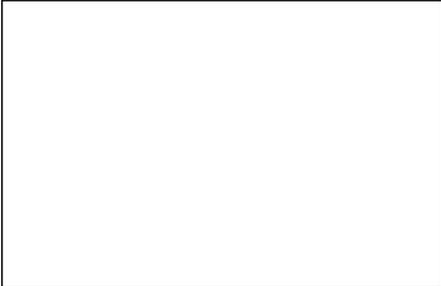


Rituel C

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}

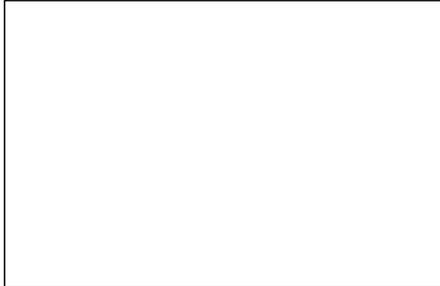


Rituel C

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

Implorer la reine {2B}{2B}{2B}

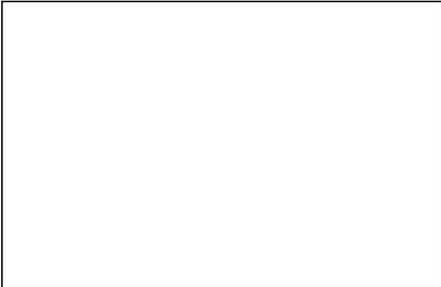


Rituel U

{2B} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {B}. La valeur de mana de cette carte est 6.)
 Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez, révéléz-la mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Implorer la reine {2B}{2B}{2B}

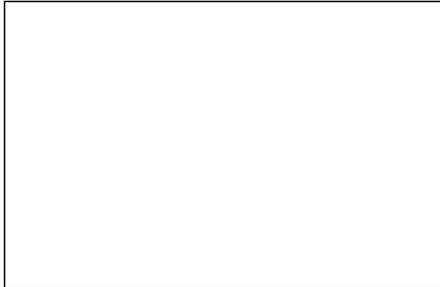


Rituel U

{2B} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {B}. La valeur de mana de cette carte est 6.)
 Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez, révéléz-la mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défiguration {B}



Éphémère C

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

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

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

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

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