

Baron de la mort {1}{B}{B}



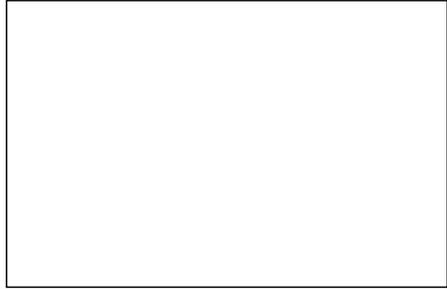
Créature : zombie et sorcier **R**

Les squelettes que vous contrôlez et les autres zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana, guérisseuse hérétique {1}{B}{B}



Créature légendaire : humain et clerc **M**

Lien de vie

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, exilez Liliana, guérisseuse hérétique, puis renvoyez-la sur le champ de bataille transformée sous le contrôle de son propriétaire. Si vous le faites, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baron de la mort {1}{B}{B}



Créature : zombie et sorcier **R**

Les squelettes que vous contrôlez et les autres zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana, guérisseuse hérétique {1}{B}{B}



Créature légendaire : humain et clerc **M**

Lien de vie

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, exilez Liliana, guérisseuse hérétique, puis renvoyez-la sur le champ de bataille transformée sous le contrôle de son propriétaire. Si vous le faites, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morts implacables {B}{B}



Créature : zombie M

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

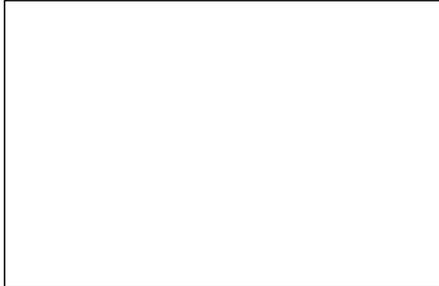
Quand les Morts implacables meurent, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez-les dans la main de leur propriétaire.

Quand les Morts implacables meurent, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une autre carte de créature Zombie avec une valeur de mana de X ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morts implacables {B}{B}



Créature : zombie M

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

Quand les Morts implacables meurent, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez-les dans la main de leur propriétaire.

Quand les Morts implacables meurent, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une autre carte de créature Zombie avec une valeur de mana de X ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morts implacables {B}{B}



Créature : zombie M

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

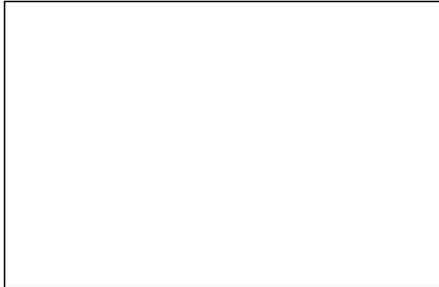
Quand les Morts implacables meurent, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez-les dans la main de leur propriétaire.

Quand les Morts implacables meurent, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une autre carte de créature Zombie avec une valeur de mana de X ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morts implacables {B}{B}



Créature : zombie M

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

Quand les Morts implacables meurent, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez-les dans la main de leur propriétaire.

Quand les Morts implacables meurent, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une autre carte de créature Zombie avec une valeur de mana de X ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur des tombes {B}



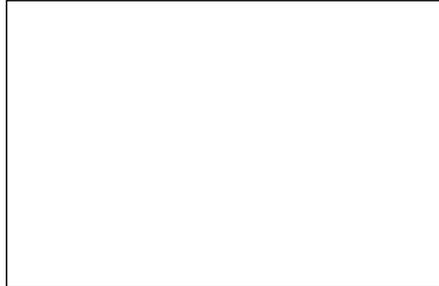
Créature : zombie R

Le Rampeur des tombes ne peut pas bloquer.
Vous pouvez lancer le Rampeur des tombes depuis le cimetière tant que vous contrôlez un Zombie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur des tombes {B}



Créature : zombie R

Le Rampeur des tombes ne peut pas bloquer.
Vous pouvez lancer le Rampeur des tombes depuis le cimetière tant que vous contrôlez un Zombie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur des tombes {B}



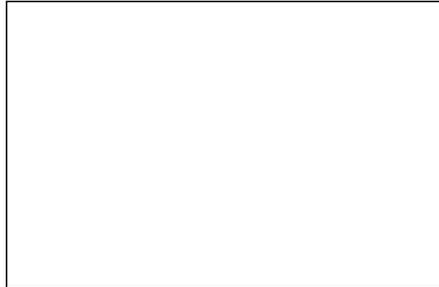
Créature : zombie R

Le Rampeur des tombes ne peut pas bloquer.
Vous pouvez lancer le Rampeur des tombes depuis le cimetière tant que vous contrôlez un Zombie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur des tombes {B}



Créature : zombie R

Le Rampeur des tombes ne peut pas bloquer.
Vous pouvez lancer le Rampeur des tombes depuis le cimetière tant que vous contrôlez un Zombie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



Créature légendaire : phyrexian et praetor **M**

Traversée des marais

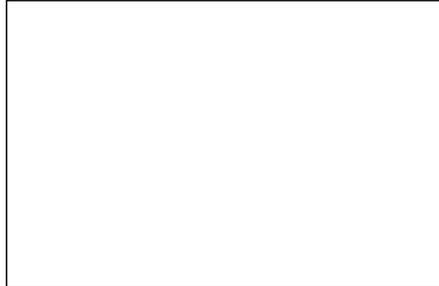
Au début de votre entretien, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière.

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

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette réassemblable {1}{B}



Créature : squelette et guerrier **U**

{1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Squelette réassemblable depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette réassemblable {1}{B}



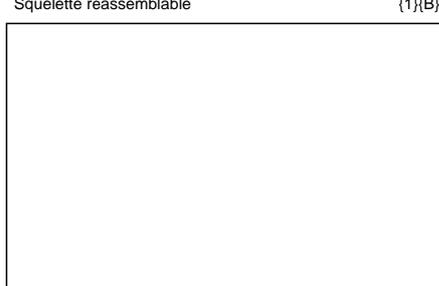
Créature : squelette et guerrier **U**

{1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Squelette réassemblable depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette réassemblable {1}{B}



Créature : squelette et guerrier **U**

{1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Squelette réassemblable depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette réassemblable

{1}{B}



Créature : squelette et guerrier

U

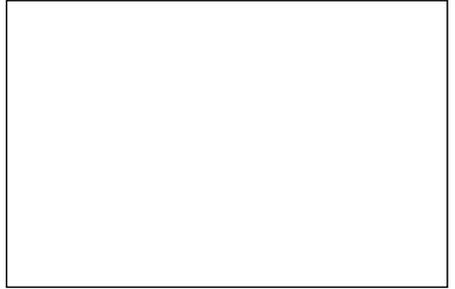
{1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Squelette réassemblable depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte de trahison

{2}{R}



Rituel

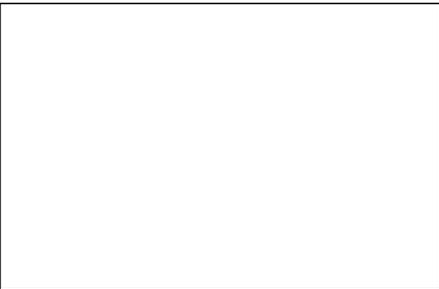
C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte de trahison

{2}{R}



Rituel

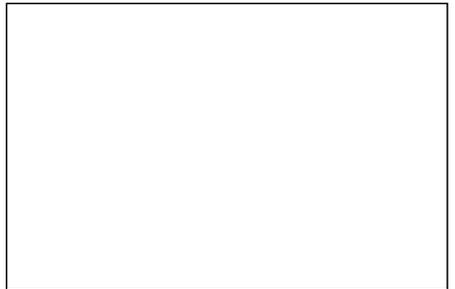
C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte de trahison

{2}{R}



Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte de trahison

{2}{R}

Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise de Kari Zev

{1}{R}{R}

Rituel

R

Acquérez le contrôle d'une cible, créature ou véhicule, jusqu'à la fin du tour. Dégagez-le. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise de Kari Zev

{1}{R}{R}

Rituel

R

Acquérez le contrôle d'une cible, créature ou véhicule, jusqu'à la fin du tour. Dégagez-le. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise de Kari Zev

{1}{R}{R}

Rituel

R

Acquérez le contrôle d'une cible, créature ou véhicule, jusqu'à la fin du tour. Dégagez-le. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise de Kari Zev

{1}{R}{R}

Rituel

R

Acquérez le contrôle d'une cible, créature ou véhicule, jusqu'à la fin du tour. Dégagez-le. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre main sans payer son coût 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

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
{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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



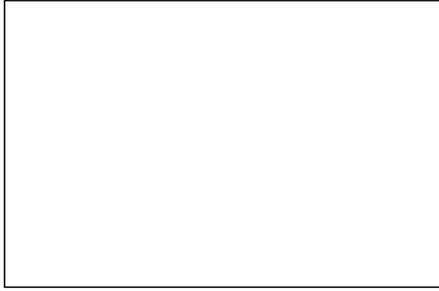
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

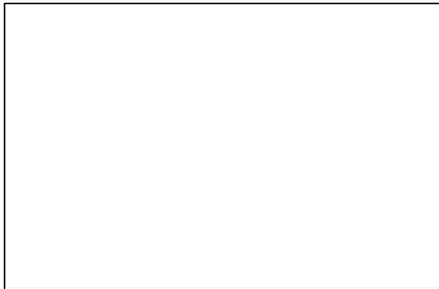
R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

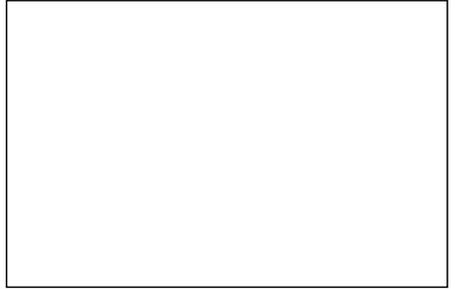
R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volcan d'Urborg



Terrain

U

Le Volcan d'Urborg arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volcan d'Urborg



Terrain

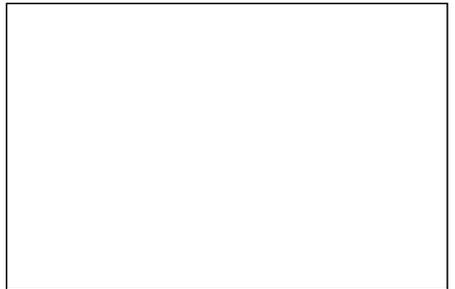
U

Le Volcan d'Urborg arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volcan d'Urborg



Terrain

U

Le Volcan d'Urborg arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volcan d'Urborg



Terrain

U

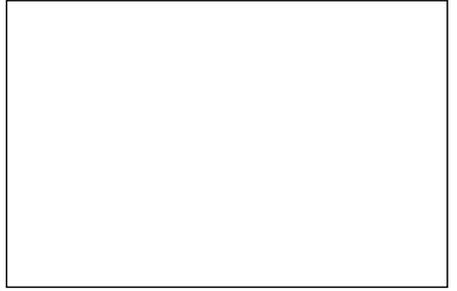
Le Volcan d'Urborg arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idole porte-malheur

{2}



Artefact

R

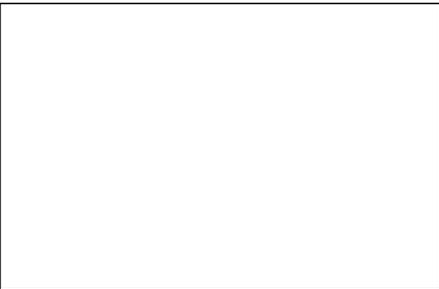
Au début de votre entretien l'Idole porte-malheur vous inflige 2 blessures.

Sacrifiez une créature : Un adversaire ciblé acquiert le contrôle de l'Idole porte-malheur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idole porte-malheur

{2}



Artefact

R

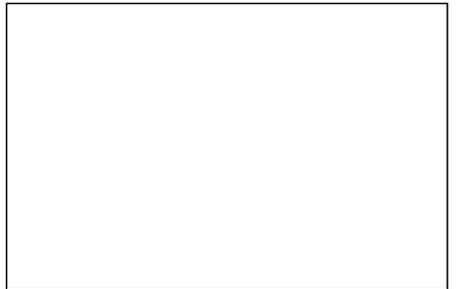
Au début de votre entretien l'Idole porte-malheur vous inflige 2 blessures.

Sacrifiez une créature : Un adversaire ciblé acquiert le contrôle de l'Idole porte-malheur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idole porte-malheur

{2}



Artefact

R

Au début de votre entretien l'Idole porte-malheur vous inflige 2 blessures.

Sacrifiez une créature : Un adversaire ciblé acquiert le contrôle de l'Idole porte-malheur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idole porte-malheur

{2}

Artefact

R

Au début de votre entretien l'Idole porte-malheur vous inflige 2 blessures.
Sacrifiez une créature : Un adversaire ciblé acquiert le contrôle de l'Idole porte-malheur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccage coûteux

{1}{B}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact ou une créature.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Angrath aux chaînes de flamme

{3}{B}{R}

Planeswalker légendaire : Angrath

M

{+1} : Chaque adversaire se défait d'une carte et perd 2 points de vie.

{-3} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin si elle a une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

{-8} : Chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans son cimetière.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccage coûteux

{1}{B}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact ou une créature.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccage coûteux

{1}{B}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact ou une créature. Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des rênes

{3}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Jusqu'à la fin du tour, vous acquérez le contrôle d'une créature ciblée et elle acquiert la célérité.

? Sacrifiez une créature. La Saisie des rênes inflige un nombre de blessures égal à la force de cette créature à n'importe quelle cible.

Union {2}{R} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccage coûteux

{1}{B}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact ou une créature. Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre cérébrale

{1}{B}{B}

Enchantement

U

{B}, sacrifiez une créature : Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte. Ce joueur se défausse de cette carte. N'activez qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torgaar, famine incarnée

{6}{B}{B}

Créature légendaire : avatar

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de créatures. Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque créature sacrifiée de cette manière.

Quand Torgaar, famine incarnée arrive sur le champ de bataille, ciblez jusqu'à un joueur. Le total de points de vie de ce joueur devient la moitié de son total de points de vie de départ, arrondi à l'unité inférieure.

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau de l'inquisiteur

{2}

Artefact : équipement

U

Si la créature équipée devait infliger des blessures de combat, elle inflige le double de ces blessures à la place. Si une autre créature devait infliger des blessures de combat à la créature équipée, elle inflige le double de ces blessures à la créature équipée à la place.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torgaar, famine incarnée

{6}{B}{B}

Créature légendaire : avatar

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de créatures. Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque créature sacrifiée de cette manière.

Quand Torgaar, famine incarnée arrive sur le champ de bataille, ciblez jusqu'à un joueur. Le total de points de vie de ce joueur devient la moitié de son total de points de vie de départ, arrondi à l'unité inférieure.

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess

{3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Le joueur ciblé se défausse 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

Liliana Vess

{3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana **M**

{+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

Offrande vicieuse

{1}{B}

Éphémère **C**

Kick ? Sacrifiez une créature. (Vous pouvez sacrifier une créature en supplément de tout autre coût au moment où vous lancez ce sort.)

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Si ce sort a été kické, cette créature gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offrande vicieuse

{1}{B}

Éphémère **C**

Kick ? Sacrifiez une créature. (Vous pouvez sacrifier une créature en supplément de tout autre coût au moment où vous lancez ce sort.)

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Si ce sort a été kické, cette créature gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de la tombe

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

Enchantement **M**

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

