

Ange déchu {3}{B}

Créature : ange R

Vol

Sacrifiez une créature : L'Ange déchu gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprenti trop impatient {2}{B}

Créature : humain et mignon C

Défaussez-vous d'une carte, sacrifiez l'Apprenti trop impatient : Ajoutez {B}{B}.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprenti trop impatient {2}{B}

Créature : humain et mignon C

Défaussez-vous d'une carte, sacrifiez l'Apprenti trop impatient : Ajoutez {B}{B}.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffon du démon {3}{B}

Créature : diabolin C

Vol

<i>Acharnement</i> ? Le Bouffon du démon gagne +2/+1 tant que vous n'avez pas de carte dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffon du démon {3}{B}



Créature : diabolin **C**

Vol

<i>&Acharnement</i> ? Le Bouffon du démon gagne +2/+1 tant que vous n'avez pas de carte dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin du crépuscule {2}{B}



Créature : diabolin **C**

Vol

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin caquetant {2}{B}{B}



Créature : diabolin **C**

Vol

{T} : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin du crépuscule {2}{B}



Créature : diabolin **C**

Vol

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin flétri {B}{B}

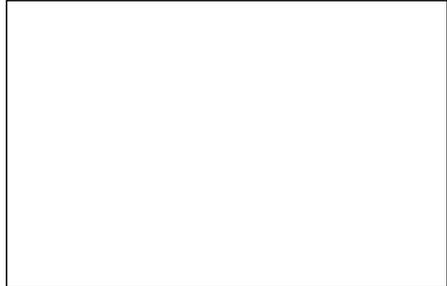


Créature : diablotin C
 Vol
 Quand le Diablotin flétri arrive sur le champ de bataille, vous perdez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la porte des abysses {1}{B}



Créature : horreur C
 Quand le Gardien de la porte des abysses meurt, chaque joueur sacrifie une créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin griffedague {2}{B}

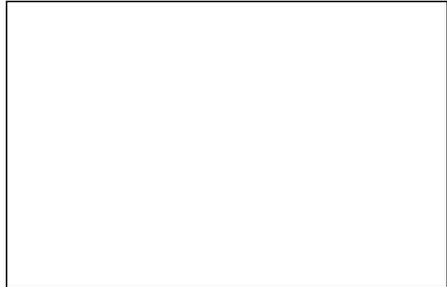


Créature : diablotin U
 Vol
 Le Diablotin griffedague ne peut pas bloquer.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kuro, seigneur des fosses {6}{B}{B}{B}



Créature légendaire : démon et esprit R
 Au début de votre entretien, sacrifiez Kuro, seigneur des fosses à moins que vous ne payiez {B}{B}{B}{B}.
 Payez 1 point de vie : La créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lige de la fosse {4}{B}{B}{B}



Créature : démon R

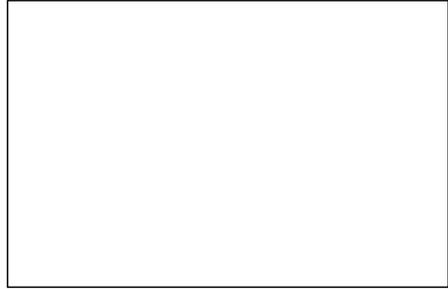
Vol, piétinement

Au début de votre entretien, sacrifiez une créature autre que le Lige de la fosse. Si vous ne le pouvez pas, le Lige de la fosse vous inflige 7 blessures.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de l'esprit {X}{1}{B}



Rituel U

Ne dépensez que du mana noir pour X.

L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre des abysses {2}{B}{B}



Créature : spectre U

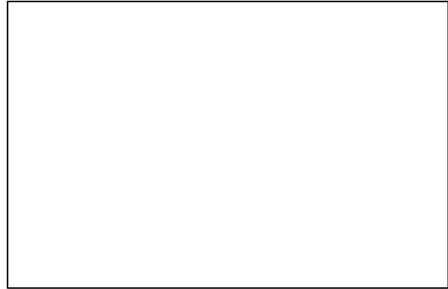
Vol

À chaque fois que le Spectre des abysses inflige des blessures un joueur, ce joueur se défait d'une carte.

2/3

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 défait de cette carte.

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

Édit cruel

{1}{B}

Rituel

U

L'adversaire ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange sanglant

{2}{B}{B}

Rituel

U

Chaque joueur sacrifie deux créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique

{1}{B}

Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promesse de pouvoir

{2}{B}{B}{B}

Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Vous piochez cinq cartes et vous perdez 5 points de vie.

? Créez un jeton de créature X/X noire Démon avec le vol,

X étant le nombre de cartes dans votre main.

Union {4} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

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

Corne de démon

{2}

Artefact

U

À chaque fois qu'un joueur lance un sort noir, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

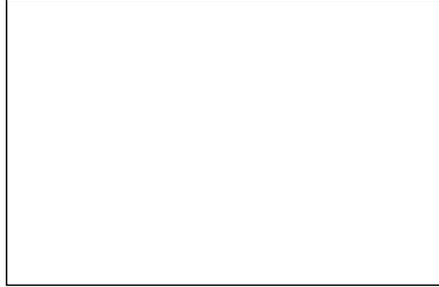
Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur bannissement {2}{B}



Éphémère C
Détruisez la créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

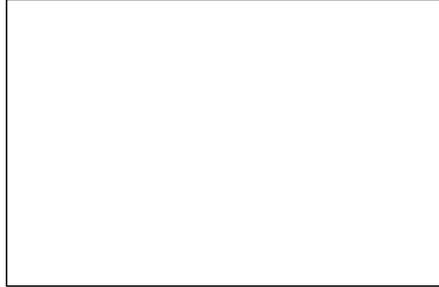
Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fosse d'élevage {3}{B}



Enchantement U
Au début de votre entretien, sacrifiez la Fosse d'élevage à moins que vous ne payiez {B}{B}.
Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature 0/1 noire Srâne.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fosse d'élevage

{3}{B}



Enchantement

U

Au début de votre entretien, sacrifiez la Fosse d'élevage à moins que vous ne payiez {B}{B}.

Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature 0/1 noire Srâne.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Possession par un oni

{2}{B}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Au début de votre entretien, sacrifiez une créature.

La créature enchantée gagne +3/+3 et a le piétinement.

La créature enchantée est un démon et un esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast