

Avatar du malheur

{6}{B}{B}

Créature : avatar

M

S'il y a un total de dix créatures ou plus dans tous les cimetières, ce sort coûte {6} de moins à lancer.

Peur

{T} : Détruisez la créature ciblée. Elle ne peut être régénérée.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin putride

{B}

Créature : zombie et diablotin

C

Défaussez-vous d'une carte : Le Diablotin putride acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

&lt;i>Seuil</i> ? Tant qu'il y a au moins sept carte dans votre cimetière, le Diablotin putride gagne +1/+1 et ne peut pas bloquer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher sans visage

{2}{B}{B}

Créature : cauchemar et horreur

P

Quand le Boucher sans visage arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée autre que le Boucher sans visage.

Quand le Boucher sans visage quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire la carte exilée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin putride

{B}

Créature : zombie et diablotin

C

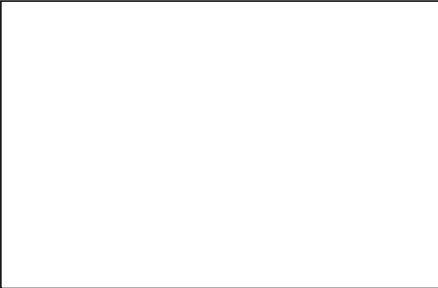
Défaussez-vous d'une carte : Le Diablotin putride acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

&lt;i>Seuil</i> ? Tant qu'il y a au moins sept carte dans votre cimetière, le Diablotin putride gagne +1/+1 et ne peut pas bloquer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur cachée {1}{B}{B}



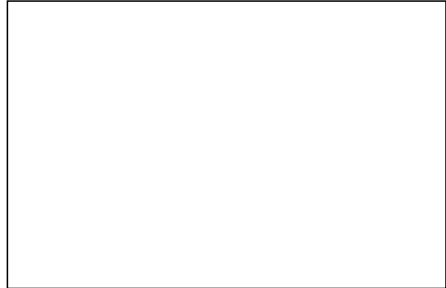
Créature : horreur U

Quand l'Horreur cachée arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte de créature.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léviathan de l'Encrier {7}{U}{U}




Créature-artefact : léviathan R

Traversée des îles, piétinement  
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

7/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur cachée {1}{B}{B}




Créature : horreur U

Quand l'Horreur cachée arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte de créature.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte brûlant {6}{W}{W}{W}



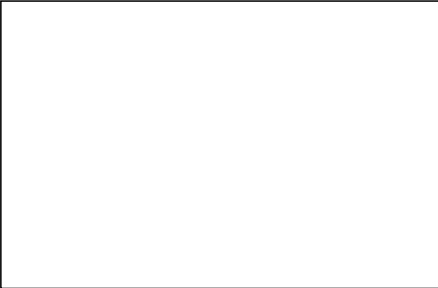
Créature : archonte R

Vol  
Les créatures ne peuvent pas vous attaquer.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crosis l'épurgateur {3}{U}{B}{R}



Créature : dragon légendaire **R**

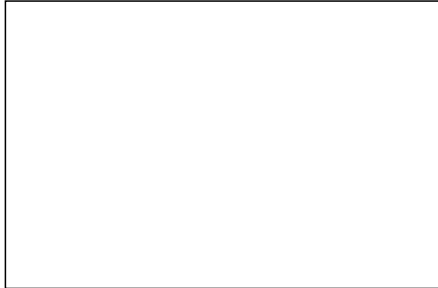
Vol

À chaque fois que Crosis l'épurgateur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{B}. Si vous faites ainsi, choisissez une couleur, puis ce joueur révèle sa main et se défausse de toutes les cartes de cette couleur.

6/6

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

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

Derniers sacrements

{2}{B}



Rituel

C

Défaussez-vous de n'importe quel nombre de cartes. Un joueur ciblé révèle sa main, puis vous y choisissez une carte non-terrain pour chaque carte défaussée de cette manière. Ce joueur se défausse de ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement

{1}{B}



Rituel

C

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Derniers sacrements

{2}{B}



Rituel

C

Défaussez-vous de n'importe quel nombre de cartes. Un joueur ciblé révèle sa main, puis vous y choisissez une carte non-terrain pour chaque carte défaussée de cette manière. Ce joueur se défausse de ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement

{1}{B}



Rituel

C

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement

{1}{B}



Rituel

C

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant

{2}{B}



Rituel

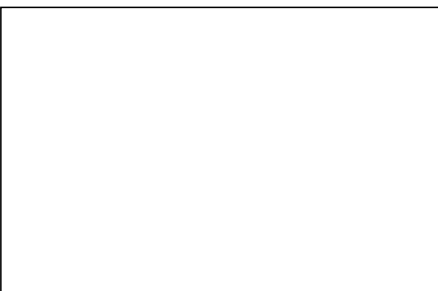
U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant

{2}{B}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de l'effroi

{2}{B}{B}



Rituel

C

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.  
Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de l'effroi

{2}{B}{B}

Rituel

C

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.  
Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

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

Thérapie de la Coterie

{B}

Rituel

U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.  
Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Place forte d'Ébèn

Terrain

U

La Place forte d'Ébèn arrive sur le champ de bataille engagée.  
{T} : Ajoutez {B}.  
{T}, sacrifiez la Place forte d'Ébèn : Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veine de cristal



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Veine de cristal : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts

{1}{B}



Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière

Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de

bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd «

Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert «

Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec

l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature

enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et

attachez-lui l'Animation des morts. Quand l'Animation des

morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette

créature la sacrifie.

La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ensevelissement

{B}



Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts

{1}{B}



Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière

Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de

bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd «

Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert «

Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec

l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature

enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et

attachez-lui l'Animation des morts. Quand l'Animation des

morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette

créature la sacrifie.

La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts

{1}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière  
Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd « Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et attachez-lui l'Animation des morts. Quand l'Animation des morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.  
La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servitude diabolique

{3}{B}

Enchantement

U

Quand la servitude diabolique arrive sur le champ de bataille, choisissez une carte de créature ciblée dans votre cimetière et mettez cette créature sur le champ de bataille.

Quand la créature mise sur le champ de bataille avec la Servitude diabolique meurt, exilez-la et renvoyez la Servitude diabolique dans la main de son propriétaire.  
Quand la servitude diabolique quitte le champ de bataille, exilez la créature mise sur le champ de bataille avec la Servitude diabolique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servitude diabolique

{3}{B}

Enchantement

U

Quand la servitude diabolique arrive sur le champ de bataille, choisissez une carte de créature ciblée dans votre cimetière et mettez cette créature sur le champ de bataille.

Quand la créature mise sur le champ de bataille avec la Servitude diabolique meurt, exilez-la et renvoyez la Servitude diabolique dans la main de son propriétaire.  
Quand la servitude diabolique quitte le champ de bataille, exilez la créature mise sur le champ de bataille avec la Servitude diabolique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast