

Parasite de maléfice {1}



Créature-artefact : phyrexian et insecte R

{X}{BP} : Retirez jusqu'à X marqueurs du permanent ciblé. Pour chaque marqueur retiré de cette manière, le Parasite de maléfice gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. ({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artiste de sang {1}{B}



Créature : vampire U

À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artiste de sang {1}{B}



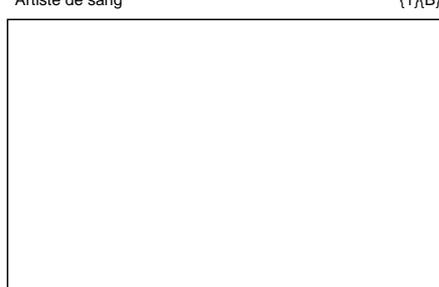
Créature : vampire U

À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artiste de sang {1}{B}



Créature : vampire U

À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang {B}{B}



Créature : vampire et esprit R

Cette créature ne peut pas bloquer.  
Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.  
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang {B}{B}



Créature : vampire et esprit R

Cette créature ne peut pas bloquer.  
Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.  
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang {B}{B}



Créature : vampire et esprit R

Cette créature ne peut pas bloquer.  
Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.  
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang {B}{B}



Créature : vampire et esprit R

Cette créature ne peut pas bloquer.  
Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.  
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger de Geralf {B}{B}{B}

Créature : zombie R

Le Messenger de Geralf arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Messenger de Geralf arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 2 points de vie.

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oblitérateur phyrexian {B}{B}{B}{B}

Créature : phyrexian et horreur M

Piétinement

À chaque fois qu'une source inflige des blessures à l'Oblitérateur phyrexian, le contrôleur de cette source sacrifie autant de permanents.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger de Geralf {B}{B}{B}

Créature : zombie R

Le Messenger de Geralf arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Messenger de Geralf arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 2 points de vie.

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

3/2

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}



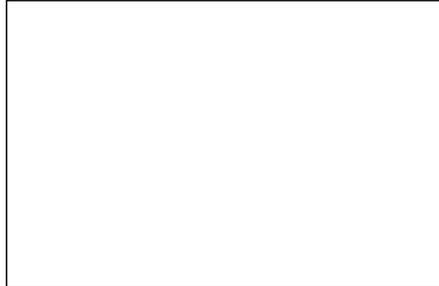
Créature : zombie R

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}



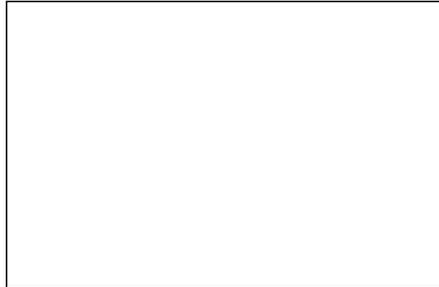
Créature : zombie R

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

Traître infernal {B}{B}



Créature : esprit R

Célérité  
Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)  
À chaque fois qu'une autre créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Traître infernal sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traître infernal {B}{B}



Créature : esprit R

Célérité

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

À chaque fois qu'une autre créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Traître infernal sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traître infernal {B}{B}



Créature : esprit R

Célérité

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

À chaque fois qu'une autre créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Traître infernal sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traître infernal {B}{B}



Créature : esprit R

Célérité

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

À chaque fois qu'une autre créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Traître infernal sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire du trône de sang {1}{B}



Créature : vampire C

Sacrifiez une créature : Le Vampire du trône de sang gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire du trône de sang {1}{B}



Créature : vampire **C**

Sacrifiez une créature : Le Vampire du trône de sang gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

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

Vampire du trône de sang {1}{B}



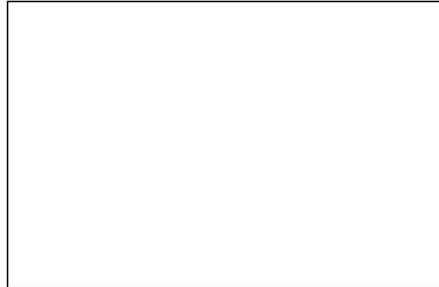
Créature : vampire **C**

Sacrifiez une créature : Le Vampire du trône de sang gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Variolo {B}{B}

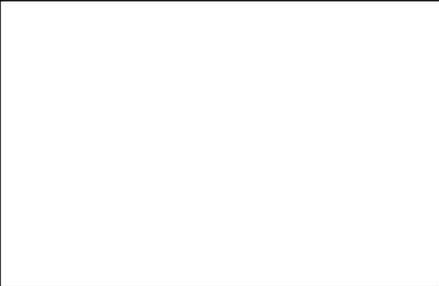


Rituel **U**

Chaque joueur perd 1 point de vie, se défait d'une carte, sacrifie une créature, puis sacrifie un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Variolle {B}{B}

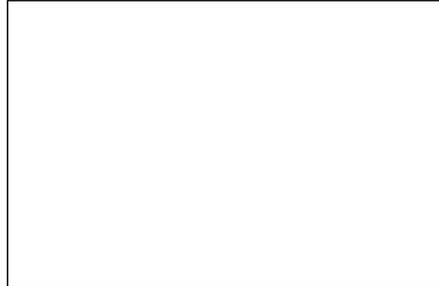


Rituel U

Chaque joueur perd 1 point de vie, se défait d'une carte, sacrifie une créature, puis sacrifie un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Variolle {B}{B}

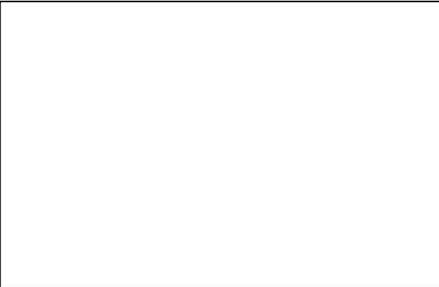


Rituel U

Chaque joueur perd 1 point de vie, se défait d'une carte, sacrifie une créature, puis sacrifie un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Variolle {B}{B}

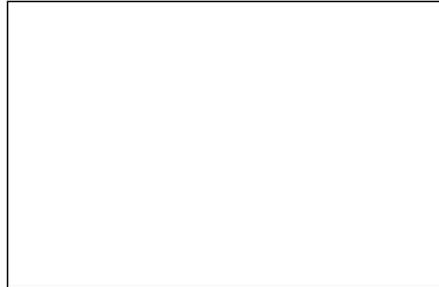


Rituel U

Chaque joueur perd 1 point de vie, se défait d'une carte, sacrifie une créature, puis sacrifie un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

C

{B}

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

Lame du chef de sang

{1}

Artefact : équipement

R

À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée. Si la créature équipée est un vampire, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la place.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du chef de sang

{1}

Artefact : équipement

R

À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée. Si la créature équipée est un vampire, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la place.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du chef de sang

{1}

Artefact : équipement

R

À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée. Si la créature équipée est un vampire, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la place.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne {1}



Artefact : équipement U  
La créature équipée gagne +1/-1.  
À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.  
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

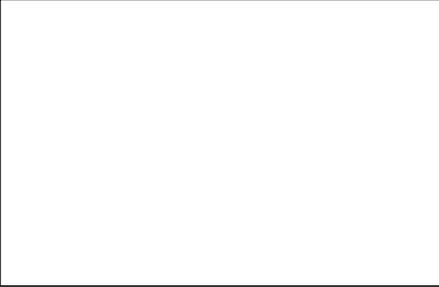
Droit à la gorge {1}{B}



Éphémère U  
Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

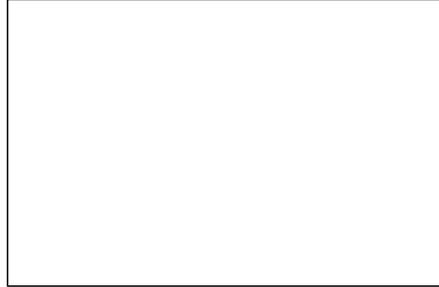
Droit à la gorge {1}{B}



Éphémère U  
Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge {1}{B}



Éphémère U  
Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

