

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

Bouffeur de charogne {B}



Créature : zombie C

Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer.
Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur le Bouffeur de charogne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffeur de charogne {B}



Créature : zombie C

Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer.
 Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur le Bouffeur de charogne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffeur de charogne {B}



Créature : zombie C

Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer.
 Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur le Bouffeur de charogne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffeur de charogne {B}



Créature : zombie C

Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer.
 Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur le Bouffeur de charogne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire {1}{B}{B}



Créature : vampire et shaman U

Vol
 Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)
 Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire {1}{B}{B}



Créature : vampire et shaman U

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

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

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

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

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

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

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

Rampeur des tombes {B}



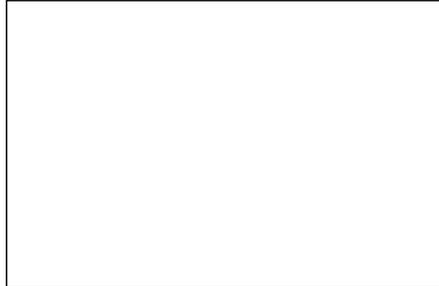
Créature : zombie R

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}



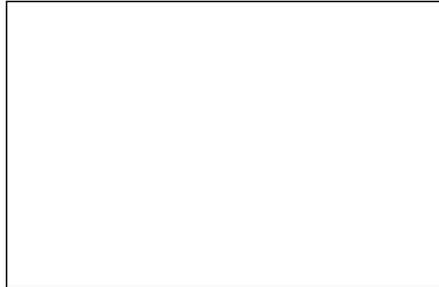
Créature : zombie R

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

Noble féal de Portemort

{2}{WB}{WB}{WB}

Créature : horreur

R

Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que vous lancez un sort blanc, vous pouvez engager une créature ciblée.

À chaque fois que vous lancez un sort noir, vous pouvez détruire une créature ciblée si elle est engagée.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passeur de la Mer creuse

{W}{B}

Créature-artefact : zombie

U

Quand le Passeur de la Mer creuse arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.

Quand le Passeur de la Mer creuse quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passeur de la Mer creuse

{W}{B}

Créature-artefact : zombie

U

Quand le Passeur de la Mer creuse arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.

Quand le Passeur de la Mer creuse quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passeur de la Mer creuse

{W}{B}

Créature-artefact : zombie

U

Quand le Passeur de la Mer creuse arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.

Quand le Passeur de la Mer creuse quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faire ou mourir

{1}{B}



Rituel

R

Séparez toutes les créatures que le joueur ciblé contrôle en deux tas. Détruisez toutes les créatures du tas choisi par ce joueur. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faire ou mourir

{1}{B}



Rituel

R

Séparez toutes les créatures que le joueur ciblé contrôle en deux tas. Détruisez toutes les créatures du tas choisi par ce joueur. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faire ou mourir

{1}{B}



Rituel

R

Séparez toutes les créatures que le joueur ciblé contrôle en deux tas. Détruisez toutes les créatures du tas choisi par ce joueur. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}



Rituel

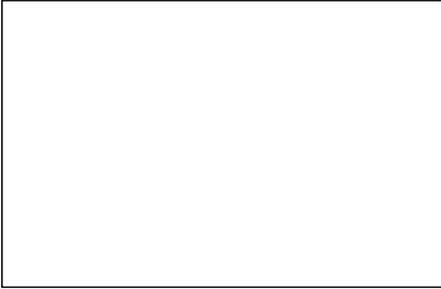
C

Un joueur ciblé se défait de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}



Rituel

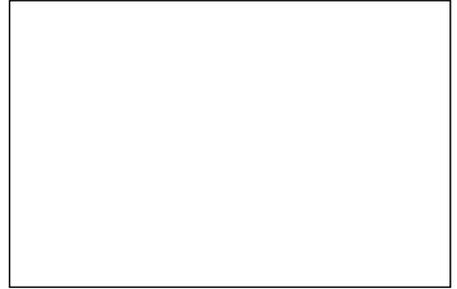
C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}



Rituel

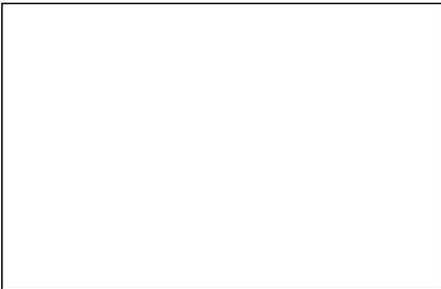
C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}



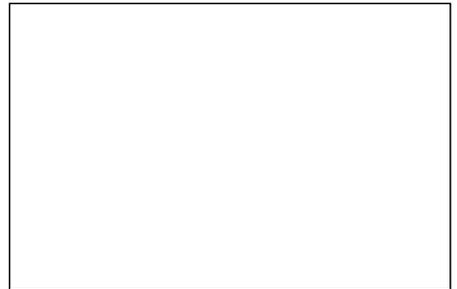
Rituel

C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos



Terrain

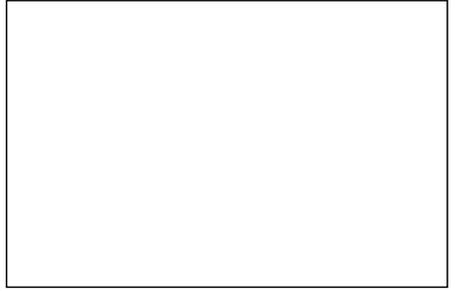
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ souillé



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ souillé



Terrain

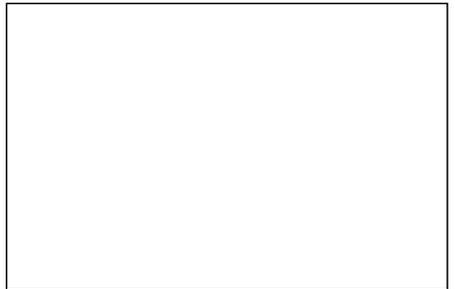
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ souillé



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ souillé



Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

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
{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

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

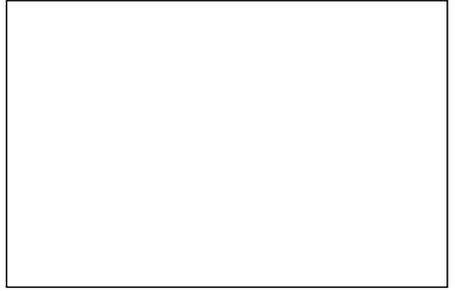
C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade

{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
<i><<Morbidité</i>< ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade

{B}



Éphémère

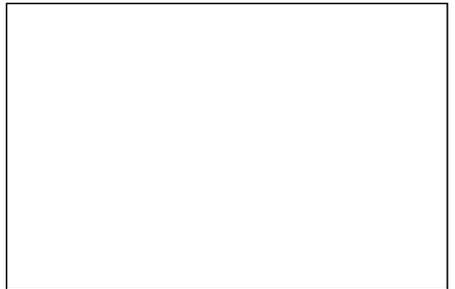
C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
<i><<Morbidité</i>< ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade

{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
<i><<Morbidité</i>< ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade

{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
<i>>Morbidité</i> ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

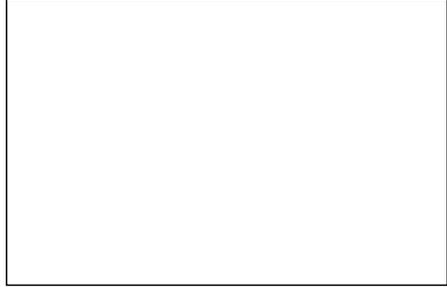
Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}



Éphémère U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

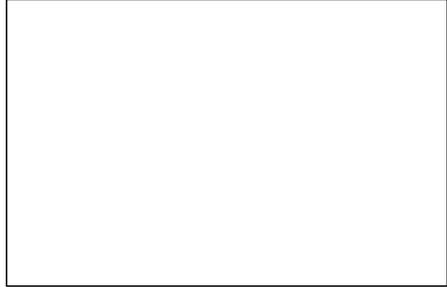
Retour au pays {W}



Éphémère U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}



Éphémère U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène phyrexiane

{1}{B}{B}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

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

Arène phyrexiane

{1}{B}{B}



Enchantement

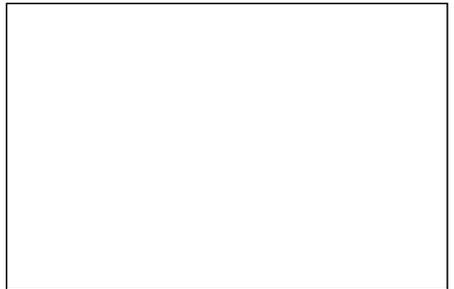
R

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

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

Extorsion {3}{B}{B}

Rituel R

Regardez la main du joueur ciblé et choisissez-y jusqu'à deux cartes. Ce joueur se défait de ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extorsion {3}{B}{B}

Rituel R

Regardez la main du joueur ciblé et choisissez-y jusqu'à deux cartes. Ce joueur se défait de ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extorsion {3}{B}{B}

Rituel R

Regardez la main du joueur ciblé et choisissez-y jusqu'à deux cartes. Ce joueur se défait de ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extorsion {3}{B}{B}

Rituel R

Regardez la main du joueur ciblé et choisissez-y jusqu'à deux cartes. Ce joueur se défait de ces cartes.

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

Crypte de Tormod

{0}



Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

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

Crypte de Tormod

{0}



Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod

{0}



Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}



Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod

{0}



Artefact

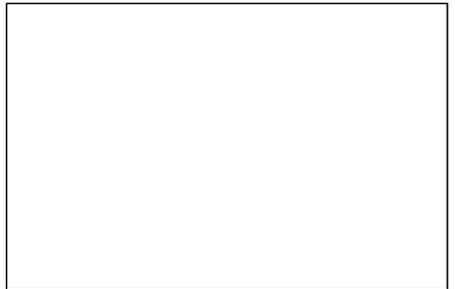
U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}



Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

