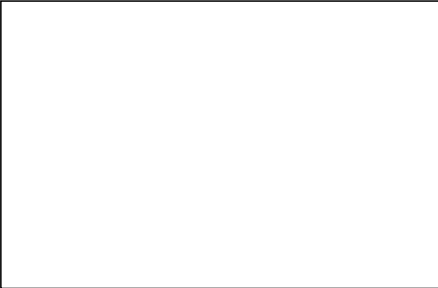


Abomination minotaure {4}{B}{B}

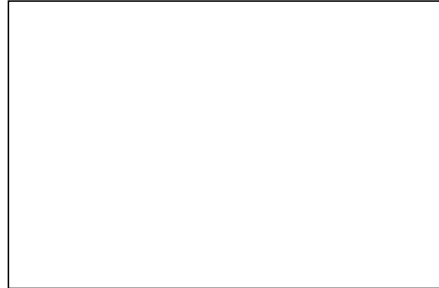


Créature : zombie et minotaure C

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfant de la nuit {1}{B}




Créature : vampire C
Lien de vie

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cocatrix au regard de mort {2}{B}{B}




Créature : cocatrix C
Vol
Contact mortel

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfant de la nuit {1}{B}



Créature : vampire C
Lien de vie

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse cloaquebouillon

{3}{B}

Créature : humain et sorcier

R

{2}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appelée Triton à pustules ou Chaudron bouillonnant et mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gniarde de sang

{2}{B}

Créature : vampire

C

Sacrifiez une autre créature : La Gniarde de sang gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gniarde de sang

{2}{B}

Créature : vampire

C

Sacrifiez une autre créature : La Gniarde de sang gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure mort-vivant

{2}{B}


Créature : zombie et minotaure

C

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure mort-vivant {2}{B}




Créature : zombie et minotaure C

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort tenace {B}




Créature : squelette et guerrier U

Quand le Mort tenace meurt, vous pouvez payer {1}{B}. Si vous faites ainsi, renvoyez-le sur le champ de bataille, engagé, sous le contrôle de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort tenace {B}




Créature : squelette et guerrier U

Quand le Mort tenace meurt, vous pouvez payer {1}{B}. Si vous faites ainsi, renvoyez-le sur le champ de bataille, engagé, sous le contrôle de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillard de Liliانا {2}{B}{B}



Créature : zombie R

Contact mortel

À chaque fois que le Pillard de Liliانا inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte et vous créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie engagé.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de guerre vampire

{4}{B}

Créature : vampire et guerrier

U

Sacrifiez une autre créature : Régénérez le Seigneur de guerre vampire. (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite ce tour-ci, elle ne l'est pas. À la place, engagez-la, retirez-lui toutes ses blessures et retirez-la du combat.)

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triton à pustules

{B}

Créature : salamandre

C

Quand le Triton à pustules meurt, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Cette créature gagne -4/-4 à la place si vous contrôlez une créature appelée Envoûteuse cloaquebouillon.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triton à pustules

{B}

Créature : salamandre

C

Quand le Triton à pustules meurt, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Cette créature gagne -4/-4 à la place si vous contrôlez une créature appelée Envoûteuse cloaquebouillon.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triton à pustules

{B}

Créature : salamandre


C

Quand le Triton à pustules meurt, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Cette créature gagne -4/-4 à la place si vous contrôlez une créature appelée Envoûteuse cloaquebouillon.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire sengien {3}{B}{B}




Créature : vampire U

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créature avec le vol ou la portée.)
 À chaque fois qu'une créature blessée par le Vampire sengien ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Vampire sengien.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie rongeur {1}{B}




Créature : zombie C

{1}{B}, sacrifiez une créature : Un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire sengien {3}{B}{B}




Créature : vampire U

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créature avec le vol ou la portée.)
 À chaque fois qu'une créature blessée par le Vampire sengien ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Vampire sengien.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie rongeur {1}{B}



Créature : zombie C

{1}{B}, sacrifiez une créature : Un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillard de l'académie

{2}{R}



Créature : humain et guerrier

C

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

À chaque fois que le Pillard de l'académie inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

1/1

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

Pillard de l'académie

{2}{R}



Créature : humain et guerrier

C

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

À chaque fois que le Pillard de l'académie inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

1/1

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

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

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

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

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

Bâton du magus de mort

{3}



Artefact

U

À chaque fois que vous lancez un sort noir ou qu'un marais arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudron bouillonnant

{2}



Artefact

U

{1}, {T}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 4 points de vie.

{1}, {T}, sacrifiez une créature appelée Triton à pustules : Chaque adversaire perd 4 points de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essorage de chair

{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -3/-1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essorage de chair

{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -3/-1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essorage de chair

{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -3/-1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe du tonnerre

{1}{R}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe du tonnerre

{1}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liquation

{R}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe du tonnerre

{1}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrage de sacrificiables

{R}

Enchantement

U

{R}, sacrifiez une créature : Le Barrage de sacrificiables inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

