

Agent des Moires

{1}{B}{B}

Créature : humain et assassin

R

Contact mortel

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible l'Agent des Moires, chaque adversaire sacrifie une créature.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de profanation

{2}{B}{B}

Créature : démon

R

Vol

Au début de chaque combat, n'importe quel adversaire peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, engagez le Démon de profanation et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blême des cryptes

{3}{B}

Créature : esprit

M

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

À chaque fois que vous engagez un marais pour du mana, ajoutez un {B} supplémentaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire d'Érébos

{3}{B}

Créature-enchantement : serpent

U

Grâce {5}{B} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Défaussez-vous d'une carte de créature : L'Émissaire d'Érébos gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si l'Émissaire d'Érébos est une aura, la créature enchantée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour à la place.

La créature enchantée gagne +3/+3.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut du tourment

{1}{B}{B}



Créature-enchantement : démon

R

Grâce {3}{B}{B} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Vol

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie.

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros tourmenté

{B}



Créature : humain et guerrier

U

Le Héros tourmenté arrive sur le champ de bataille engagé.

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Héros tourmenté, chaque adversaire perd 1 point de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros tourmenté

{B}



Créature : humain et guerrier

U

Le Héros tourmenté arrive sur le champ de bataille engagé.

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Héros tourmenté, chaque adversaire perd 1 point de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros tourmenté

{B}



Créature : humain et guerrier

U


Le Héros tourmenté arrive sur le champ de bataille engagé.

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Héros tourmenté, chaque adversaire perd 1 point de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur de Mogis {2}{B}




Créature : humain et berserker U

Quand le Maraudeur de Mogis arrive sur le champ de bataille, jusqu'à X créatures ciblées acquièrent chacune l'intimidation et la célérité jusqu'à la fin du tour, X étant votre dévotion au noir. (Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur de Mogis {2}{B}



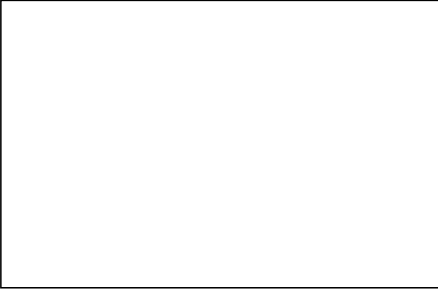
Créature : humain et berserker U

Quand le Maraudeur de Mogis arrive sur le champ de bataille, jusqu'à X créatures ciblées acquièrent chacune l'intimidation et la célérité jusqu'à la fin du tour, X étant votre dévotion au noir. (Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur de Mogis {2}{B}



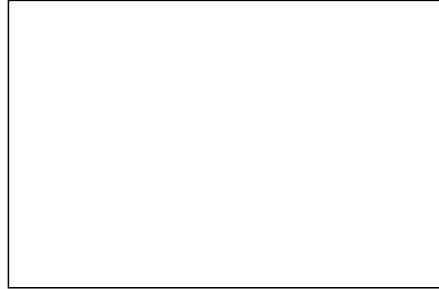
Créature : humain et berserker U

Quand le Maraudeur de Mogis arrive sur le champ de bataille, jusqu'à X créatures ciblées acquièrent chacune l'intimidation et la célérité jusqu'à la fin du tour, X étant votre dévotion au noir. (Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancien de Xathrid {2}{B}




Créature : humain et sorcier R

À chaque fois que le Nécromancien de Xathrid ou une autre créature Humain que vous contrôlez meurt, créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancien de Xathrid {2}{B}




Créature : humain et sorcier R

À chaque fois que le Nécromancien de Xathrid ou une autre créature Humain que vous contrôlez meurt, créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reparu malveillant {1}{B}



Créature-enchantement : zombie U

Grâce {3}{B} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

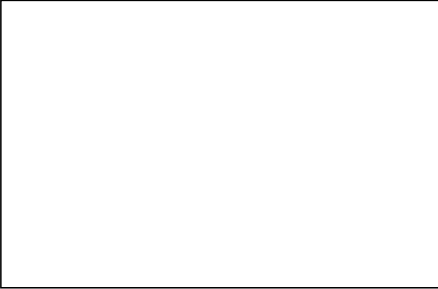
À chaque fois que le Reparu malveillant ou que la créature enchantée attaque, le joueur défenseur perd 2 points de vie.

La créature enchantée gagne +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rat de meute {1}{B}



Créature : rat R

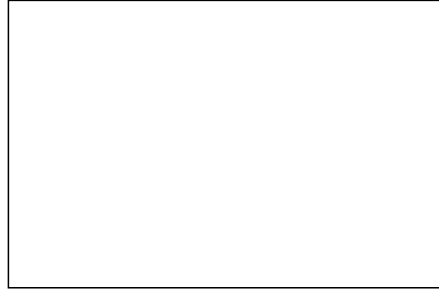
La force et l'endurance du Rat de meute sont chacune égales au nombre de rats que vous contrôlez.

{2}{B}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton qui est une copie du Rat de meute.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reparu malveillant {1}{B}



Créature-enchantement : zombie U

Grâce {3}{B} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)


À chaque fois que le Reparu malveillant ou que la créature enchantée attaque, le joueur défenseur perd 2 points de vie.

La créature enchantée gagne +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reparu malveillant {1}{B}



Créature-enchantement : zombie U

Grâce {3}{B} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)


À chaque fois que le Reparu malveillant ou que la créature enchantée attaque, le joueur défenseur perd 2 points de vie.

La créature enchantée gagne +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caqueteur rakdos {BR}



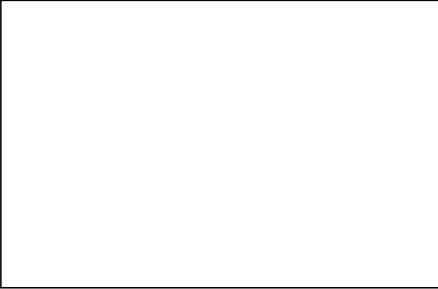
Créature : diable U

Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scribe de sang {1}{B}



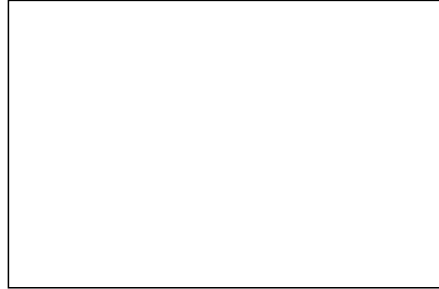
Créature : zombie et sorcier R

Si vous deviez piocher une carte et que vous n'avez pas de carte en main, piochez deux cartes et perdez 1 point de vie à la place.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caqueteur rakdos {BR}




Créature : diable U

Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caqueteur rakdos {BR}




Créature : diable U

Empolement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilacérateur rakdos {BR}{BR}




Créature : humain et berserker C

Célérité

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caqueteur rakdos {BR}




Créature : diable U

Empolement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilacérateur rakdos {BR}{BR}



Créature : humain et berserker C

Célérité

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilacérateur rakdos

{BR}{BR}



Créature : humain et berserker

C

Célérité

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilacérateur rakdos

{BR}{BR}



Créature : humain et berserker

C

Célérité

2/1

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
{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

Chute du héros

{1}{B}{B}



Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau billaire

{B}{B}



Éphémère

U

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau billaire

{B}{B}



Éphémère

U

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}



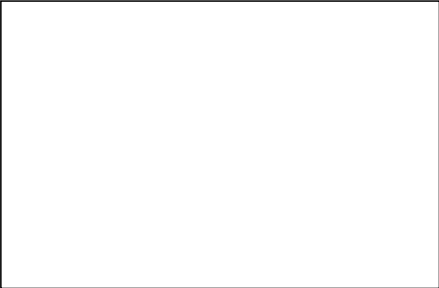
Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

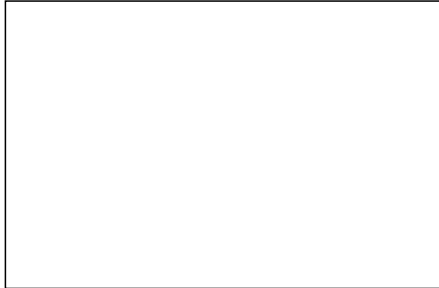
Prix ultime {1}{B}



Éphémère U
Détruisez une créature monochrome ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Retour annoncé {4}{B}{B}{B}



Éphémère R
Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée d'un cimetière. Elle acquiert l'indestructible. Si c'est votre tour, regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Prix ultime {1}{B}



Éphémère U
Détruisez une créature monochrome ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don d'Orzhova {1}{WB}{WB}



Enchantement : aura C
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don d'Orzhova

{1}{WB}{WB}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol et le lien de vie.

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

Don d'Orzhova

{1}{WB}{WB}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol et le lien de vie.

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

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

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

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

Crémation {B}




Éphémère C

Exilez une carte ciblée d'un cimetière.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crémation {B}




Éphémère C

Exilez une carte ciblée d'un cimetière.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crémation {B}




Éphémère C

Exilez une carte ciblée d'un cimetière.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérison de Pharika {B}{B}



Éphémère C

La Guérison de Pharika inflige 2 blessures à une créature ciblée et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérison de Pharika

{B}{B}

Éphémère

C

La Guérison de Pharika inflige 2 blessures à une créature ciblée et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure trahison

{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure trahison

{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast