

Cerf bruni

{3}



Créature-artefact : élan

U

{3}, sacrifiez le Cerf bruni : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blême des cryptes

{3}{B}



Créature : esprit

R

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.)

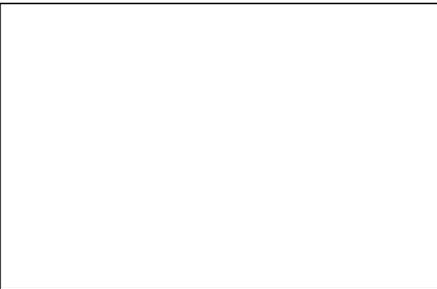
À chaque fois que vous engagez un marais pour du mana, ajoutez un {B} supplémentaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banshee de Morkrut

{3}{B}{B}



Créature : esprit

U

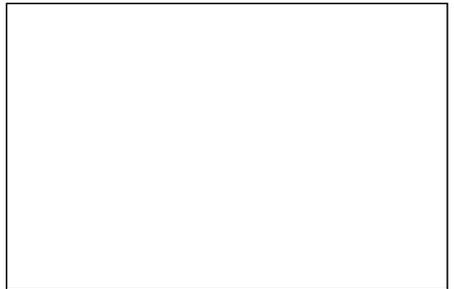
<i>Morbidité</i> ? Quand la Banshee de Morkrut arrive sur le champ de bataille, si une créature est morte ce tour-ci, une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher de Malakir

{5}{B}{B}



Créature : vampire et guerrier

R

Vol

À chaque fois que le Boucher de Malakir ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire sacrifie une créature.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier des damnés

{5}{B}{B}



Créature : démon

R

Vol

Quand le Brigadier des damnés arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une créature ciblée.

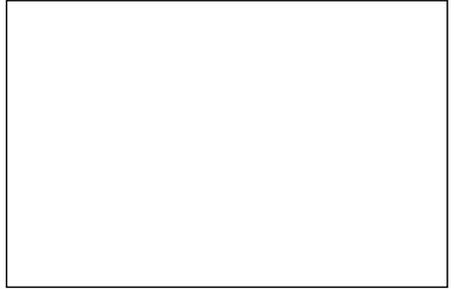
À chaque fois qu'une créature non-jeton qu'un adversaire contrôle meurt, créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de peste

{5}{B}{B}{B}



Créature : démon

R

Vol

{B} : Le Démon de peste inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon d'offresang

{3}{B}{B}



Créature : démon

R

Vol

Au début de votre entretien, le joueur ciblé pioche une carte et perd 1 point de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de Xathrid

{3}{B}{B}{B}



Créature : démon

M

Vol, piétinement

Au début de votre entretien, sacrifiez une créature autre que le Démon de Xathrid, puis chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal à la force de la créature sacrifiée. Si vous ne pouvez pas sacrifier de créature, engagez le Démon de Xathrid et vous perdez 7 points de vie.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon des cris d'agonie

{3}{B}{B}

Créature : démon

R

Vol

Lieutenant ? Tant que vous contrôlez votre commandant, le Démon des cris d'agonie gagne +2/+2 et a « À chaque fois que le Démon des cris d'agonie inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur sacrifie une créature. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drana, chef de sang des Kalastria

{3}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et shaman

R

Vol

{X}{B}{B} : Une créature ciblée gagne -0/-X jusqu'à la fin du tour et Drana, chef de sang des Kalastria gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de Bolas

{3}{B}

Créature : humain et sorcier

R

Quand la Disciple de Bolas arrive sur le champ de bataille, sacrifiez une autre créature. Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes, X étant la force de cette créature.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur de l'abysse

{3}{B}{B}{B}

Créature : démon

M

Vol

<i>Morbidity</i> ? Au début de chaque étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, détruisez une créature non-Démon ciblée.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gargantua phyrexian

{4}{B}{B}



Créature : phyrexian et horreur

C

Quand le Gargantua phyrexian arrive sur le champ de bataille, vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand prêtre de Skirsdag

{1}{B}



Créature : humain et clerc

R

<>Morbidité</> ? {T}, engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 5/5 noire Démon avec le vol. N'activez que si une créature est morte ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gisa, meneuse de goule

{3}{B}{B}



Créature légendaire : humain et sorcier

M

{B}, {T}, sacrifiez une autre créature : Créez X jetons de créature 2/2 noire Zombie, X étant la force de la créature sacrifiée.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlegueule

{4}{B}



Créature : élémental

U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)
Quand le Hurlegueule arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée.
Évocation {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des coffres

{4}{B}

Créature : humain et sorcier

R

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort délirant

{4}{B}

Créature : zombie

R

Contact mortel

Au début du combat pendant votre tour choisissez un adversaire au hasard. Le Mort délirant attaque ce joueur pendant ce combat si possible.

À chaque fois que le Mort délirant inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité inférieure.

2/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchand gris d'Asphodèle

{3}{B}{B}

Créature : zombie

U

Quand le Marchand gris d'Asphodèle arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd X points de vie, X étant votre dévotion au noir. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière. (Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nékrataal

{2}{B}{B}

Créature : humain et assassin

U

Initiative

Quand le Nékrataal arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artéfact, non-noire ciblée. Cette créature ne peut pas être régénérée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de la nuit pérenne

{3}{B}

Créature : ombre

U

{B} : L'Ombre de la nuit pérenne gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persécuter abyssal

{2}{B}{B}

Créature : démon

M

Vol, piétinement

Vous ne pouvez pas gagner la partie et vos adversaire ne peuvent pas la perdre.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre nantuko

{B}{B}

Créature : insecte et ombre

R

{B} : L'Ombre nantuko gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

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

Pontife du fléau

{4}{B}{B}



Créature : zombie et clerc

R

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.)

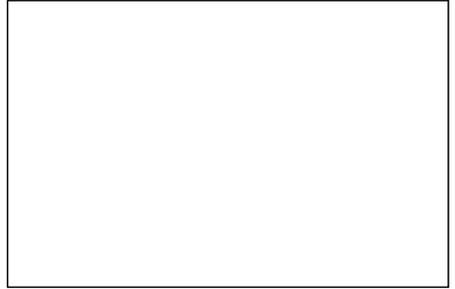
Les autres créatures que vous contrôlez ont l'extorsion. (Si une créature a plusieurs occurrences d'extorsion, chacune d'elles se déclenche séparément.)

2/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tailleur de chair

{2}{B}



Créature : humain et sorcier

R

Intimidation

{1}{B}, sacrifiez une autre créature : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur le Tailleur de chair.

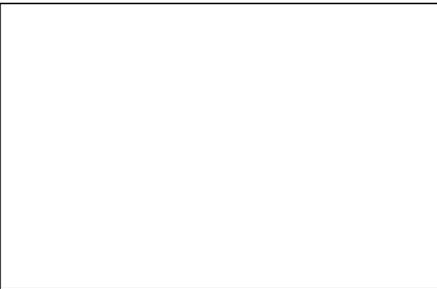
Quand le Tailleur de chair meurt, créez un jeton de créature X/X noire Horreur, X étant la force du Tailleur de chair.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire

{B}{B}



Créature : vampire et shaman

U

Initiative

Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs d'un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan des tombes

{4}{B}{B}



Créature : géant

M

Contact mortel

À chaque fois que le Titan des tombes arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brimades

{2}{B}



Rituel

U

Choisissez deux cartes de créature ciblées dans votre cimetière. Sacrifiez une créature. Si vous faites ainsi, renvoyez, engagées, les cartes choisies sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lie de la douleur

{X}{4}{B}



Rituel

R

Détruisez X créatures non-noires ciblées. Piochez X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement profane

{X}{B}{B}



Rituel

R

Choisissez deux ?
? Un joueur ciblé perd X points de vie.
? Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.
? Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.
? Jusqu'à X créatures ciblées acquièrent la peur jusqu'à la fin du tour. (Elles ne peuvent pas être bloquées excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lire dans les os

{2}{B}



Rituel

C

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutilation

{2}{B}{B}

Rituel

R

Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promesse de pouvoir

{2}{B}{B}{B}

Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Vous piochez cinq cartes et vous perdez 5 points de vie.

? Créez un jeton de créature X/X noire Démon avec le vol, X étant le nombre de cartes dans votre main.

Union {4} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offrande infernale

{4}{B}

Rituel

R

Choisissez un adversaire. Ce joueur et vous sacrifiez chacun une créature. Chaque joueur qui a sacrifié une créature de cette manière pioche deux cartes.

Choisissez un adversaire. Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature depuis votre cimetière, puis ce joueur renvoie sur le champ de bataille une carte de créature depuis son cimetière.

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

Sélection nécromantique

{4}{B}{B}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures, puis renvoyez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature mise dans un cimetière de cette manière. C'est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types. Exilez la Sélection nécromantique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonner l'esprit

{3}{B}



Rituel

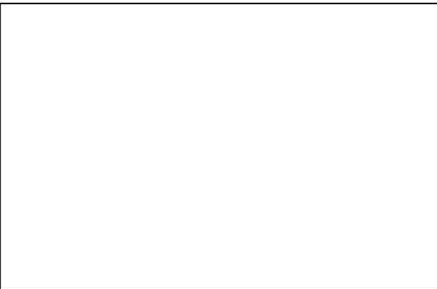
C

Chaque autre joueur se défausse d'une carte. Vous piochez une carte pour chaque carte défaussée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang

{B}{B}



Rituel

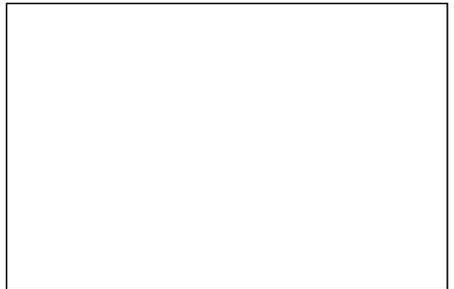
C

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Noirssoleil

{X}{B}{B}



Rituel

R

Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélangez le Zénith de Noirssoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte d'Agadeem



Terrain

R

La Crypte d'Agadeem arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B} à votre réserve.

{2}, {T} : Ajoutez {B} à votre réserve pour chaque carte de créature noire dans votre cimetière.

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

Everglades



Terrain

U

Les Everglades arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Everglades arrivent sur le champ de bataille, sacrifiez-les à moins de renvoyer un marais dégagé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {C}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile



Terrain

U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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

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

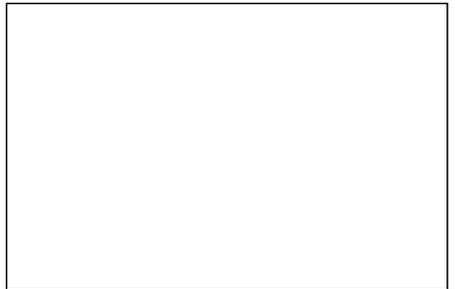


Terrain de base : marais
{B}

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

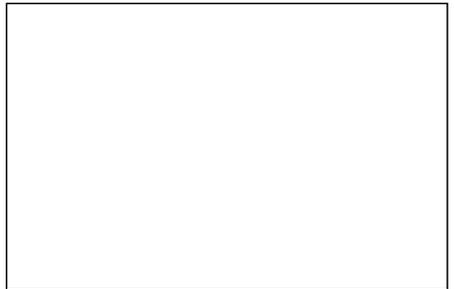


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phare hermétique



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vos adversaires contrôlent perdent la défense talismanique et le linceul et ne peuvent pas avoir la défense talismanique ou le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}



Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant du charbon {2}



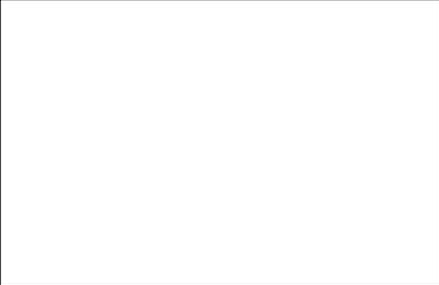
Artefact C

Le Diamant du charbon arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile {2}



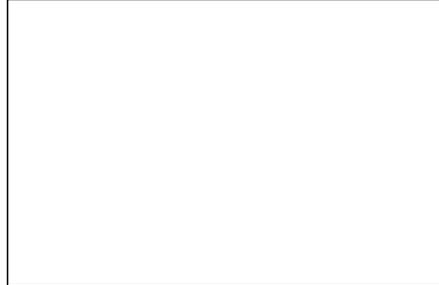
Artefact : équipement U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet serpentiforme {4}



Artefact : équipement R

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)

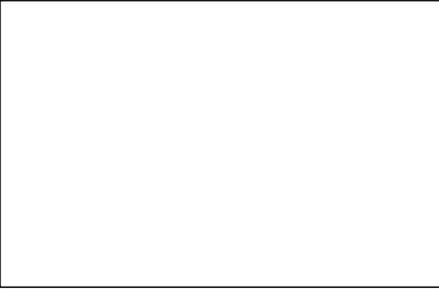
La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque marais que vous contrôlez.

Équipement {BP}{BP} ({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce usée

{3}



Artefact

U

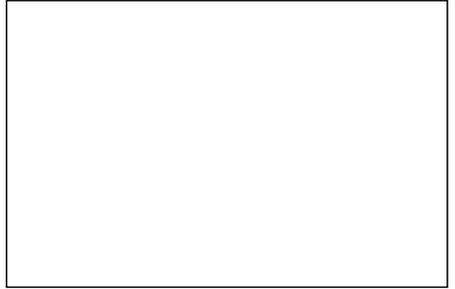
La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque instable

{3}



Artefact

C

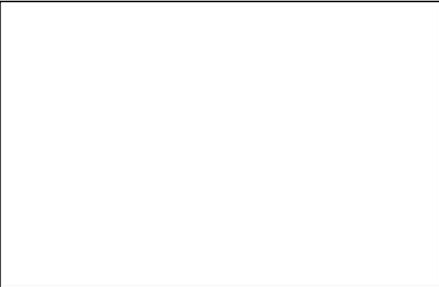
{T} : Ajoutez {C}.

{7}, {T}, sacrifiez l'Obélisque instable : Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaille de jais

{2}



Artefact

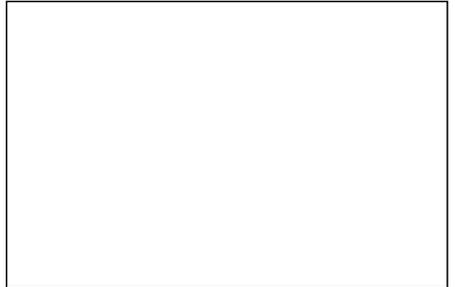
R

Les sorts noirs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit

{2}



Artefact

U

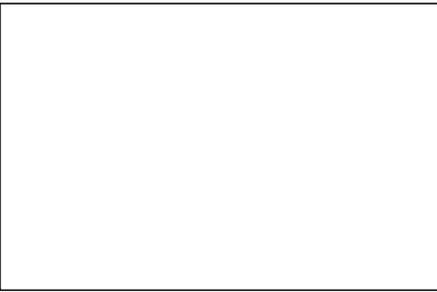
{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}



Artefact

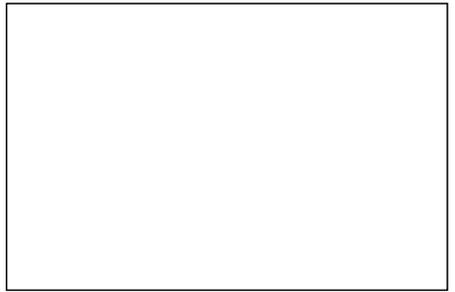
C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affliction malveillante

{B}{B}



Éphémère

R

<>Morbidité</> ? Quand vous lancez ce sort, si une créature est morte ce tour-ci, vous pouvez copier l'Affliction malveillante et choisir une nouvelle cible pour la copie.
Détruisez la créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ob Nixilis du Sombre Serment

{3}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Nixilis

M

{+2} : Chaque adversaire perd 1 point de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

{-2} : Créez un jeton de créature 5/5 noire Démon avec le vol. Vous perdez 2 points de vie.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « {1}{B}, sacrifiez une créature : Vous gagnez X points de vie et piochez X cartes, X étant la force de la créature sacrifiée. »

Ob Nixilis du Sombre Serment peut être votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annihilation

{3}{B}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Butin de sang

{B}



Éphémère

R

Créez un jeton de créature X/X noire Horreur, X étant le nombre de créatures qui sont mortes ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil des morts

{X}{B}{B}



Éphémère

R

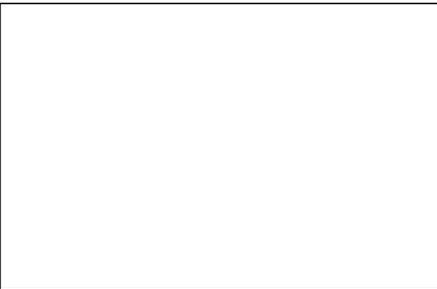
Ne lancez ce sort que pendant le combat pendant le tour d'un adversaire.

Renvoyez sur le champ de bataille X cartes de créature ciblées depuis votre cimetière. Sacrifiez ces créatures au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déliquescence soudaine

{1}{B}{B}



Éphémère

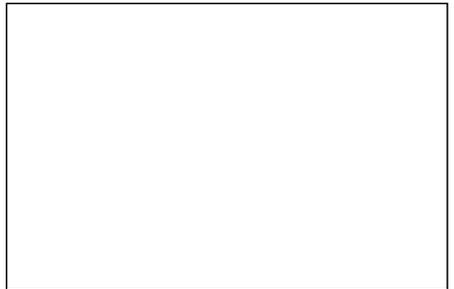
R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Jusqu'à la fin du tour, les créatures qu'un joueur ciblé contrôle perdent toutes leurs capacités et ont une force et une endurance de base de 0/2.

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

Regard du squelette

{X}{B}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez X cartes de votre cimetière.
Vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune blafarde

{1}{B}

Enchantement

R

Les créatures noires gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles de corruption

{3}{B}

Éphémère

C

Les Vrilles de corruption infligent X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast