


Démon de pestilence {5}{B}{B}{B}



Créature : démon R


Vol

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

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon renégat {3}{B}{B}




Créature : démon C

5/3

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

Diablotin des cadavres {1}{B}{B}



Créature : diablotin C

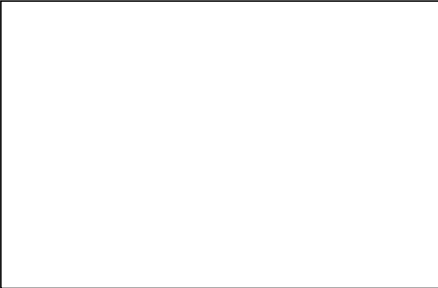
Vol

Quand le Diablotin des cadavres arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin fétide {1}{B}



Créature : diablotin C

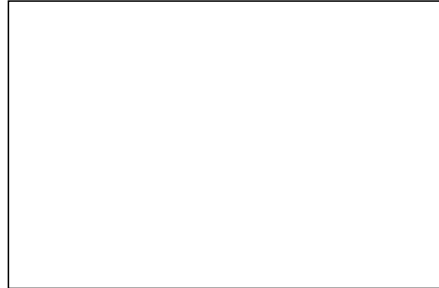
Vol

{B} : Le Diablotin fétide acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin flétri {B}{B}



Créature : diablotin C


Vol

Quand le Diablotin flétri arrive sur le champ de bataille, vous perdez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin fétide {1}{B}



Créature : diablotin C


Vol

{B} : Le Diablotin fétide acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Larve à phlyctène {2}{B}



Créature : phyrexien et horreur C


Traversée des marais

Quand la Larve à phlyctène meurt, chaque adversaire perd 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Larve à phlyctène {2}{B}




Créature : phyrexian et horreur C
 Traversée des marais
 Quand la Larve à phlyctène meurt, chaque adversaire perd 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtre du sacre du sang {3}{B}{B}

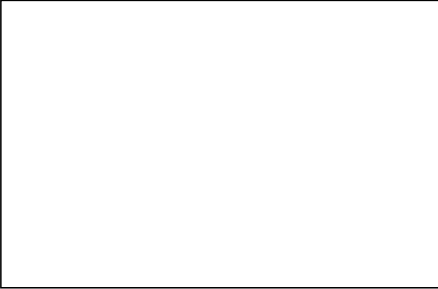


Créature : humain et clerc U
 Quand le Prêtre du sacre du sang arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 5/5 noire Démon avec le vol.
 Au début de votre entretien, vous perdez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persécuteur indulgent {3}{B}{B}

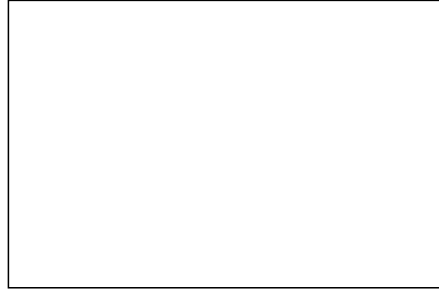


Créature : démon R
 Vol
 Au début de votre entretien, piochez une carte à moins qu'un adversaire ciblé ne sacrifie une créature ou ne paie 3 points de vie.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangsues grouillantes {2}{B}{B}

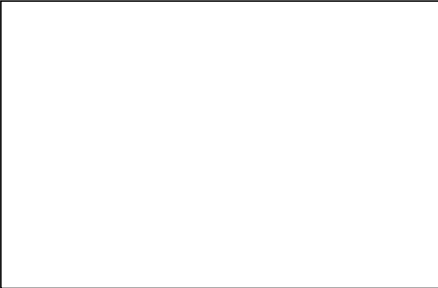


Créature : sangsue U
 La force et l'endurance des Sangsues grouillantes sont chacune égales au nombre de marais que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scorpion de Bala Ged {3}{B}



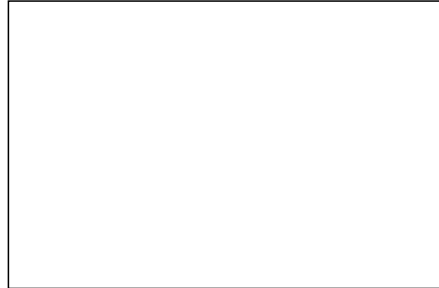
Créature : scorpion **C**

Quand le Scorpion de Bala Ged arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une créature ciblée de force inférieure ou égale à 1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteur propageur {1}{B}




Créature : vampire **C**

Quand le Serviteur propageur meurt, créez un jeton de créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scorpion géant {2}{B}




Créature : scorpion **C**

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

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteur propageur {1}{B}



Créature : vampire **C**

Quand le Serviteur propageur meurt, créez un jeton de créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spoliateur des âmes

{B}{B}



Créature : horreur

R

Le Spoliateur des âmes ne peut pas bloquer.

{B}{B}, exilez deux autres cartes de créature depuis votre cimetière : Renvoyez le Spoliateur des âmes sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise du démon

{4}{B}



Rituel

C

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coût des fondrières

{B}



Rituel

C

Le joueur ciblé révèle un nombre de cartes de sa main égal au nombre de marais que vous contrôlez. Vous en choisissez une. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le prix de l'ambition

{3}{B}




Rituel

U

Vous piochez trois cartes et vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang des innocents {B}




Rituel C

Chaque joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre découverte {1}{B}




Rituel C

Choisissez l'un ou les deux ?
? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
? Renvoyez une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre découverte {1}{B}




Rituel C

Choisissez l'un ou les deux ?
? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
? Renvoyez une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

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

Variole {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

Marais

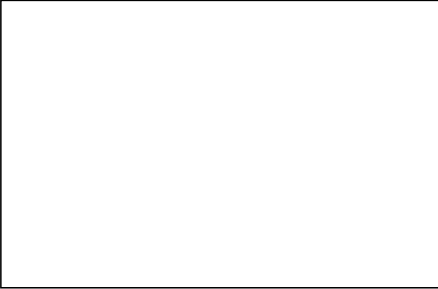


Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

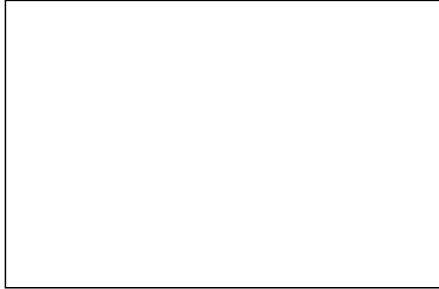


Terrain de base : marais C

{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
{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

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 envahi par les sangsues



Terrain : marais

U

{T} : Ajoutez {B}.)

Le Marais envahi par les sangsues arrive sur le champ de bataille engagé.

{B}, {T} : Chaque adversaire perd 1 point de vie. N'activez que si vous contrôlez au moins deux permanents noirs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais envahi par les sangsues



Terrain : marais

U

{{T}} : Ajoutez {B}.

Le Marais envahi par les sangsues arrive sur le champ de bataille engagé.

{B}, {T} : Chaque adversaire perd 1 point de vie. N'activez que si vous contrôlez au moins deux permanents noirs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défiguration

{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ob Nihilis ravivé

{3}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Nihilis

M

{+1} : Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

{-3} : Détruisez une créature ciblée.

{-8} : Un adversaire ciblé gagne un emblème avec « À chaque fois qu'un joueur pioche une carte, vous perdez 2 points de vie. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'autel

{1}{B}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature. Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin atroce

{1}{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-noire ciblée. Son contrôleur perd 2 points de vie.

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

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

Ombres du passé

{1}{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature meurt, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

{4}{B} : Chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie. N'activez que s'il y a au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête du Seigneur des tombes

{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature meurt, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête du Seigneur des tombes.

Retirez trois marqueurs « quête » de la Quête du Seigneur des tombes et sacrifiez-la : Créez un jeton de créature 5/5 noire Zombie et Géant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte maudit

{2}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand la créature enchantée meurt, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête du Seigneur des tombes

{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature meurt, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête du Seigneur des tombes.

Retirez trois marqueurs « quête » de la Quête du Seigneur des tombes et sacrifiez-la : Créez un jeton de créature 5/5 noire Zombie et Géant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

