

Archifilleux de la dépravation

{3}{B}{B}

Créature : démon

R

Vol

Au début de l'étape de fin de chaque adversaire, ce joueur choisit jusqu'à deux créatures qu'il contrôle, puis il sacrifie le reste.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier nyctasophe

{1}{B}

Créature : zombie

C

Les sorts bleus et les sorts rouges que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

{1}{B} : Régénérez le Familier nyctasophe.

1/1

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

Familier nyctasophe

{1}{B}

Créature : zombie

C

Les sorts bleus et les sorts rouges que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

{1}{B} : Régénérez le Familier nyctasophe.

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

Glaneur d'os

{3}{B}



Créature : oiseau

U

Ce sort coûte {3} de moins à lancer si une créature est morte ce tour-ci.

Vol, contact mortel

3/2

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

Glaneur d'os

{3}{B}



Créature : oiseau

U

Ce sort coûte {3} de moins à lancer si une créature est morte ce tour-ci.

Vol, contact mortel

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneur d'âmes

{4}{B}{B}

Créature : démon

R

Contact mortel

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton meurt, vous pouvez piocher une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru languefeu

{3}{R}

Créature : kavru

U

Quand le Kavru languefeu arrive sur le champ de bataille, il inflige 4 blessures à la créature ciblée.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régente portemort

{5}{B}{B}

Créature : dragon

R

Vol

Quand la Régente portemort arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancée depuis votre main et qu'il y a au moins cinq autres créatures sur le champ de bataille, détruisez toutes les autres créatures.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru languefeu

{3}{R}

Créature : kavru

U

Quand le Kavru languefeu arrive sur le champ de bataille, il inflige 4 blessures à la créature ciblée.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régente chute glace

{3}{U}{U}



Créature : dragon

R

Vol

Quand la Régente chute glace arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur tant que vous contrôlez la Régente chute glace.

Les sorts que vous adversaires lancent qui ciblent la Régente chute glace coûtent {2} de plus à lancer.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx des auspices

{3}{U}{U}



Créature : sphinx

R

Vol

Défaussez-vous d'une carte : Le Sphinx des auspices acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. Engagez-le.

À chaque fois que le Sphinx des auspices attaque, regard 3.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx de l'île de Jwar

{4}{U}{U}



Créature : sphinx

R

Vol

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre strix

{U}{B}



Créature-artefact : oiseau

R

Vol, contact mortel

Quand le Sinistre strix arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyran de sang

{4}{U}{B}{R}

Créature : vampire

R

Vol, piétinement

Au début de votre entretien, chaque joueur perd 1 point de vie. Mettez un marqueur +1/+1 sur le Tyran de sang pour chaque 1 point de vie perdu de cette manière.

À chaque fois qu'un joueur perd la partie, mettez cinq marqueurs +1/+1 sur le Tyran de sang.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esclave de Bolas

{3}{UR}{B}

Rituel

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décès soudain

{X}{R}

Rituel

R

Choisissez une couleur. Le Décès soudain inflige X blessures à chaque créature de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraire des ténèbres

{3}{U}{B}

Rituel

U

Chaque joueur meule deux cartes. Ensuite, vous mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultimatum cruel

{U}{U}{B}{B}{R}



Rituel

R

Un adversaire ciblé sacrifie une créature, se défait de trois cartes et perd ensuite 5 points de vie. Vous renvoyez dans votre main une carte de créature de votre cimetière, piochez trois cartes et gagnez ensuite 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ville d'effroi

{B}{R}



Rituel

R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac des hautes terres



Terrain

U

Le Lac des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac des hautes terres



Terrain

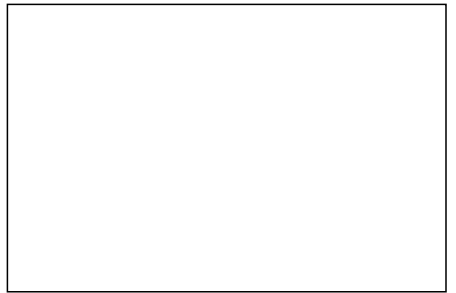
U

Le Lac des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

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

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

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ossuaire submergé



Terrain

U

L'Ossuaire submergé arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Grixis



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Grixis : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île, de marais ou de montagne de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque de Grixis

{3}




Artefact

C

{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque de Grixis {3}




Artefact C

{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de dominance {2}




Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. Le Talisman de dominance vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman d'indulgence {2}




Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Le Talisman d'indulgence vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nicol Bolas, planeswalker {4}{U}{B}{R}



Planeswalker légendaire : Bolas M

{+3} : Détruisez un permanent non-créature ciblé.

{-2} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée.

{-9} : Nicol Bolas, planeswalker inflige 7 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défait de sept cartes et sacrifie ensuite sept permanents.

5/

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

Rancune téméraire

{1}{B}{B}



Éphémère

U

Détruisez deux créatures non-noires ciblées. Vous perdez 5 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

Rancune téméraire

{1}{B}{B}



Éphémère

U

Détruisez deux créatures non-noires ciblées. Vous perdez 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rançon de l'âme

{2}{U}{B}



Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature enchantée.

Défaussez-vous de deux cartes : Le contrôleur de la Rançon de l'âme la sacrifie, puis pioche deux cartes. Seuls vos adversaires peuvent activer cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast