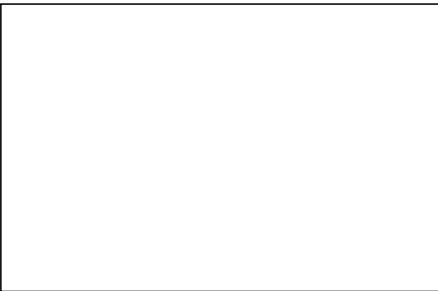


Berger de cauchemar

{2}{B}{B}



Créature-enchantement : démon

R

Vol

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté qu'elle est 1/1 et que c'est un cauchemar en plus de ses autres types.

4/4

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

Berger de cauchemar

{2}{B}{B}



Créature-enchantement : démon

R

Vol

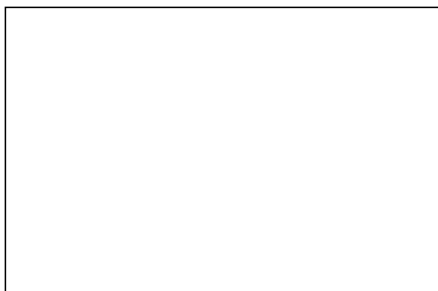
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté qu'elle est 1/1 et que c'est un cauchemar en plus de ses autres types.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éternel amout

{2}{B}



Créature : zombie et crocodile et démon

R

Affliction 3 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 3 point de vie.)


À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, mettez un marqueur -1/-1 sur l'Éternel amout.

À chaque fois que l'Éternel amout inflige des blessures de combat à un joueur, retirez-lui tous ses marqueurs -1/-1.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éternel ammout {2}{B}




Créature : zombie et crocodile et démon **R**

Affliction 3 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 3 point de vie.)  
 À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, mettez un marqueur -1/-1 sur l'Éternel ammout.  
 À chaque fois que l'Éternel ammout inflige des blessures de combat à un joueur, retirez-lui tous ses marqueurs -1/-1.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchand gris d'Asphodèle {3}{B}{B}



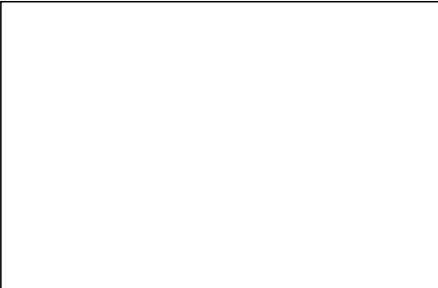
Créature : zombie **U**

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

Griselbrand {4}{B}{B}{B}{B}




Créature légendaire : démon **M**

Vol, lien de vie  
 Payez 7 points de vie : Piochez sept cartes.

7/7

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

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

Chuchotements nocturnes

{1}{B}



Rituel

C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

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

Chuchotements nocturnes

{1}{B}



Rituel

C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes

{1}{B}



Rituel

C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Lothwain



Terrain

R

Le Château Lothwain arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais.  
{T} : Add {B}.  
{1}{B}{B}, {T} : Piochez une carte, puis vous perdez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes

{1}{B}



Rituel

C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Lothwain



Terrain

R

Le Château Lothwain arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais.  
{T} : Add {B}.  
{1}{B}{B}, {T} : Piochez une carte, puis vous perdez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie



Terrain

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie



Terrain

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie



Terrain

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie



Terrain

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

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

Chute du héros

{1}{B}{B}



Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

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

Chute du héros

{1}{B}{B}



Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène phyrexiane

{1}{B}{B}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de Liliana

{3}{B}{B}



Enchantement

R

Quand le Pacte de Liliana arrive sur le champ de bataille, vous piochez quatre cartes et vous perdez 4 points de vie.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins quatre démons avec des noms différents, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène phyrexiane

{1}{B}{B}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de Liliana

{3}{B}{B}



Enchantement

R


Quand le Pacte de Liliana arrive sur le champ de bataille, vous piochez quatre cartes et vous perdez 4 points de vie.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins quatre démons avec des noms différents, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Pacte de Liliana {3}{B}{B}




Enchantement R

Quand le Pacte de Liliana arrive sur le champ de bataille, vous piochez quatre cartes et vous perdez 4 points de vie.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins quatre démons avec des noms différents, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteur propageur {1}{B}



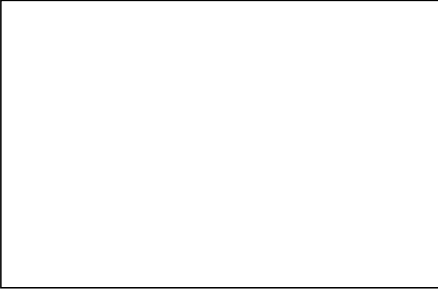
Créature : vampire C

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

Pacte de Liliana {3}{B}{B}



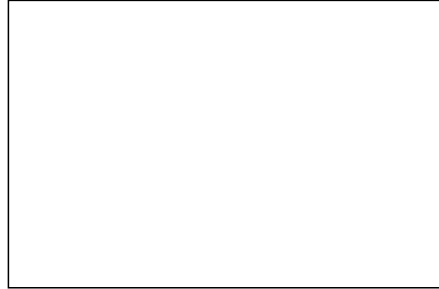
Enchantement R

Quand le Pacte de Liliana arrive sur le champ de bataille, vous piochez quatre cartes et vous perdez 4 points de vie.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins quatre démons avec des noms différents, vous gagnez la partie.

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

Serviteur propagateur {1}{B}




Créature : vampire **C**

Quand le Serviteur propagateur 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

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

Serviteur propagateur {1}{B}




Créature : vampire **C**

Quand le Serviteur propagateur 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

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

Nourrir l'essaim

{1}{B}



Rituel

C

Détruisez une cible, créature ou enchantement, qu'un adversaire contrôle. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrir l'essaim

{1}{B}



Rituel

C

Détruisez une cible, créature ou enchantement, qu'un adversaire contrôle. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrir l'essaim

{1}{B}



Rituel

C

Détruisez une cible, créature ou enchantement, qu'un adversaire contrôle. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille engagés.

Quand les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

(T) : Ajoutez (B).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille engagés.

Quand les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souiller

{B}



Éphémère

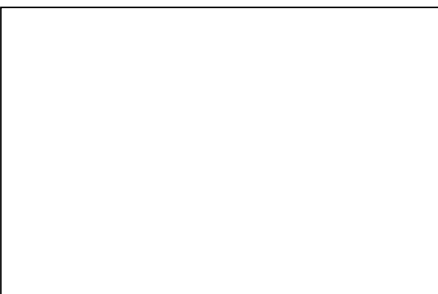
U

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souiller

{B}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast