

Démon grimaçant

{2}{B}{B}

Créature : démon

R

Au début de votre entretien, vous perdez 2 points de vie.

Mue {2}{B}{B}

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon grimaçant

{2}{B}{B}

Créature : démon

R

Au début de votre entretien, vous perdez 2 points de vie.

Mue {2}{B}{B}

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon grimaçant

{2}{B}{B}

Créature : démon

R

Au début de votre entretien, vous perdez 2 points de vie.

Mue {2}{B}{B}

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon grimaçant

{2}{B}{B}

Créature : démon

R

Au début de votre entretien, vous perdez 2 points de vie.

Mue {2}{B}{B}

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces

{1}{B}

Créature : rat

C

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défaisse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces

{1}{B}

Créature : rat

C

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défaisse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces

{1}{B}

Créature : rat

C

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défaisse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces

{1}{B}

Créature : rat

C

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défaisse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur

{1}{B}{B}

Créature : spectre

R

Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur

{1}{B}{B}

Créature : spectre

R

Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur

{1}{B}{B}

Créature : spectre

R

Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur

{1}{B}{B}

Créature : spectre

R

Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

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

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

Convulsion cérébrale

{X}{B}

Rituel

Un joueur ciblé se défausse de X cartes au hasard.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie

{B}

Rituel

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.
Flashback ? Sacrifiez une créature.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie

{B}

Rituel

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.
Flashback ? Sacrifiez une créature.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie

{B}

Rituel

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.
Flashback ? Sacrifiez une créature.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie {B}

Rituel U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.
Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach {B}{B}

Rituel C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach {B}{B}

Rituel C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach {B}{B}

Rituel C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

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

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

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

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

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

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



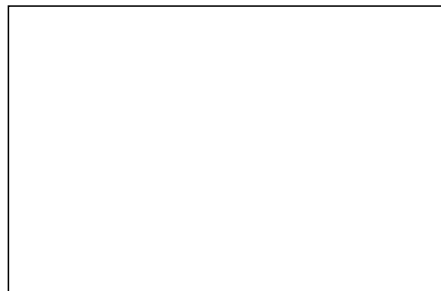
Terrain de base : marais

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

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

Édit diabolique

{1}{B}

Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarre-mémoire

{5}

Artefact

R

{T}, sacrifiez la Jarre-mémoire : Chaque joueur exile toutes les cartes de sa main, face cachée, et pioche sept cartes. Au début de la prochaine étape de fin, chaque joueur se défausse de sa main et renvoie dans sa main chaque carte exilée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit diabolique

{1}{B}

Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit diabolique

{1}{B}

Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}

Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit diabolique

{1}{B}

Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}

Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Céphalalgie{2}{B}

EnchantementU
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, la Céphalalgie lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Céphalalgie{2}{B}

EnchantementU
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, la Céphalalgie lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Céphalalgie

{2}{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte, la Céphalalgie lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain

{B}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Céphalalgie

{2}{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte, la Céphalalgie lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain

{B}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain

{B}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire du désespoir

{1}{B}{B}

Créature : esprit

U

Vol

À chaque fois que l'Émissaire du désespoir inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd 1 point de vie pour chaque artefact qu'il contrôle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain

{B}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire du désespoir

{1}{B}{B}

Créature : esprit

U

Vol

À chaque fois que l'Émissaire du désespoir inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd 1 point de vie pour chaque artefact qu'il contrôle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de souffrance

{6}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées. Piochez une carte pour chaque créature détruite de cette manière.

Recyclage {3}{B}{B} ({3}{B}{B}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Décret de souffrance, toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuage mortel

{X}{B}{B}{B}

Rituel

R

Chaque joueur perd X points de vie, se défausse de X cartes, sacrifie X créatures puis sacrifie X terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de souffrance

{6}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées. Piochez une carte pour chaque créature détruite de cette manière.

Recyclage {3}{B}{B} ({3}{B}{B}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Décret de souffrance, toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuage mortel

{X}{B}{B}{B}

Rituel

R

Chaque joueur perd X points de vie, se défausse de X cartes, sacrifie X créatures puis sacrifie X terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuage mortel

{X}{B}{B}{B}

Rituel

R

Chaque joueur perd X points de vie, se défait de X cartes, sacrifie X créatures puis sacrifie X terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation de Mephidross

{1}{B}{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé révèle trois cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défait de cette carte. Ensuite, si ce joueur a plus de cartes que vous dans sa main, renvoyez la Pulsation de Mephidross dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation de Mephidross

{1}{B}{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé révèle trois cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défait de cette carte. Ensuite, si ce joueur a plus de cartes que vous dans sa main, renvoyez la Pulsation de Mephidross dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimoire de Geth

{4}

Artefact

U

À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimoire de Geth

{4}

Artefact

U

À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étouffer

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étouffer

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast