

Spectre hypnotiseur	{1}{B}{B}
Créature : spectre	R
Vol À chaque fois que le Spectre hypno blessures à un adversaire, ce joueu carte au hasard.	-
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	

Spectre hypnotiseur	1){B}{B}		Visara la redoutable	{3}{B}{B}
Créature : spectre	R		Créature légendaire : gorgonoïde	
Vol À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des			Vol {T} : Détruisez une créature ciblée. El	la na naut nas âtra
blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'			régénérée.	ie ne peut pas etre
carte au hasard.				
_				
	2/2			5/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Spectre hypnotiseur	{1}{B}{B}
Créature : spectre	R
Vol	
À chaque fois que le Spectre hypnotiseur infli blessures à un adversaire, ce joueur se défau carte au hasard.	-
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chantage	{B}
Rituel	U
Le joueur ciblé révèle trois cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défausse de cette	
carte.	

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

5/5

Chantage	{B}		_	Contrainte	{B}
Rituel Le joueur ciblé révèle trois cartes de sa main et vous	U		l	Rituel Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez	C
Le joueur cibie reveie trois cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défausse de cette carte.				un adversaire cible révele sa main. Vous y choisissez l' carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chantage	{B}
Rituel	U
Le joueur ciblé révèle trois cartes de sa main et vous	
choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défausse de cette carte.	
Maria de Carlo de Car	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Contrainte	{B}
Rituel	С
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez	-
carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse cette carte.	de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Contrainte	{B}		Convulsion cérébrale	(X){B}
Rituel			Rituel	R
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez u			Un joueur ciblé se défausse de X cartes au hasard.	K
carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse d			On joueur cible se delausse de A cartes au nasard.	
cette carte.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Contrainte	{B}
Rituel	С
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez	
carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse cette carte.	de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Drain de vie	{1}{B
Rituel	C
Ne dépensez que du mana noir pour Le Drain de vie inflige X blessures à Vous gagnez autant de points de vie infligées, mais pas plus que le total c joueur avant que les blessures ne lu loyauté du planeswalker avant que le soient infligées ou l'endurance de la	n'importe quelle cible. e que de blessures de points de vie du i soient infligées, la es blessures ne lui
3	

Drain de vie {1}	{B}	Drain de vie	{1}{B}
Rituel Ne dépensez que du mana noir pour X. Le Drain de vie inflige X blessures à n'importe quelle cibl Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées, mais pas plus que le total de points de vie du ioueur avant que les blessures ne lui soient infligées, la loyauté du planeswalker avant que les blessures ne lui soient infligées ou l'endurance de la créature.	C e.	Rituel Ne dépensez que du mana no Le Drain de vie inflige X bless Vous gagnez autant de points infligées, mais pas plus que le joueur avant que les blessures loyauté du planeswalker avan soient infligées ou l'endurance	ures à n'importe quelle cible. de vie que de blessures e total de points de vie du s ne lui soient infligées, la t que les blessures ne lui
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the	ne Coast

Drain de vie	{1}{B}
Rituel	С
Ne dépensez que du mana noir pour X.	
Le Drain de vie inflige X blessures à n'importe q Vous gagnez autant de points de vie que de ble	
infligées, mais pas plus que le total de points de	
joueur avant que les blessures ne lui soient infliç loyauté du planeswalker avant que les blessure:	•
soient infligées ou l'endurance de la créature.	

Précepteur diabolique {1){B}

Rituel R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Thérapie de la Coterie	{B}	Volonté de Yaugzebul {2}{B}
Rituel	U	Rituel R
Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec nom. Flashback ? Sacrifiez une créature.		Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer des cartes de votre cimetière. Si une carte devrait être mise dans votre cimetière depuis n'importe où ce tour-ci, exilez cette carte à la place.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Thérapie de la Coterie	{B}	~Hymne à Tourach {B}{B}

_		
	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	
	nom. Flashback ? Sacrifiez une créature.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

~Hymne à Tourach

(B){B}

Rituel

C

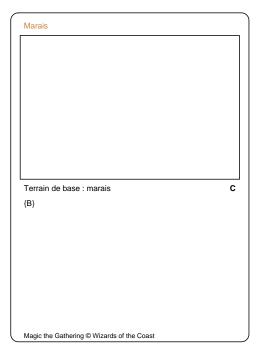
Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

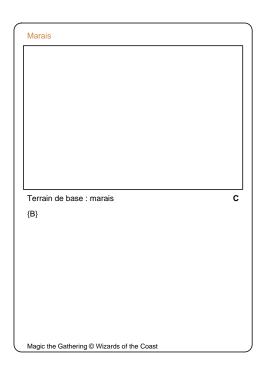
~Hymne à Tourach	{B}{B}	~Hymne à To	urach {B}{B}
Rituel		Rituel	
Un joueur ciblé se défausse de deux ca	rtes au nasard.	Un joueur cibi	lé se défausse de deux cartes au hasard.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathe	ering © Wizards of the Coast

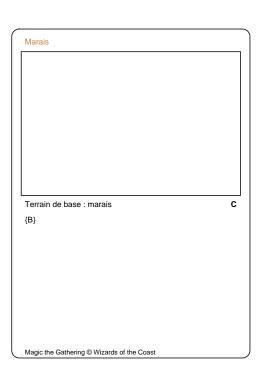
~Hymne à Tourach	{B}{B}
Rituel	С
Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasa	rd.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Coffres de la Coterie	
Terrain	M
{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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







Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais	
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C	
{B}		{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast	
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais	Édit diabolique	{1}{B}
Terrain de base : marais C	Éphémère	C
{B}	Un joueur ciblé sad	crifie une créature.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering @	Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral	{4}
Artefact	R
Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.	
$\{1\}, \{T\}$: Détruisez tous les artefacts, toutes les créature tous les enchantements.	s et
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Édit diabolique	{1}{B}
Éphémère	С
Un joueur ciblé sacrifie une créature.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Messe noire	{B}
Éphémère	С
Ajoutez {B}{B}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Messe noire	{B}
Éphémère	С
Ajoutez {B}{B}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Messe noire	{B}
Éphémère	С
Ajoutez {B}{B}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Messe noire	{B}
Éphémère	C
Ajoutez {B}{B}{B}.	

Précepteur vampirique	{B}	Céphalalgie {2]	}{B}
Éphémère	M	Enchantement	U
Cherchez dans votre bibliothèque une carte, puis mélan et mettez cette carte au-dessus. Vous perdez 2 points d		À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, Céphalalgie lui inflige 2 blessures.	la
vie.		3,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Céphalalgie	{2}{B}
Enchantement	U
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une c Céphalalgie lui inflige 2 blessures.	arte, la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Céphalalgie	{2}{B}	
Enchantement	U	
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}	Rêves du monde souterrain	{B}{B}{B}
Enchantement	U	Enchantement	R
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'un	e carte, la	À chaque fois qu'un adversaire pioche une car	te, les Rêves
Céphalalgie lui inflige 2 blessures.		du monde souterrain infligent 1 blessure à ce j	oueur.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magio and Sautoring & Wizards of the Codst			

Nécropuissance	{B}{B}{B
Enchantement	F
Sautez votre étape de pioche.	
A chaque fois que vous vous défaussez cette carte depuis votre cimetière.	d'une carte, exilez
Payez 1 point de vie : Exilez la carte du	
bibliothèque face cachée. Mettez cette c main au début de votre prochaine étape	
main au debut de votre prochame étape	de III.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rêves du monde souterrain	{B}{B}{B}
Reves du monde soutenain	(0)(0)(0)
Enchantement	R
À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, du monde souterrain infligent 1 blessure à ce jou	
du monde souterrain innigent i biessure à ce jou	eui.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

