

Âme tourmentée{B}

Créature : espritC

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme tourmentée{B}

Créature : espritC

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme tourmentée{B}

Créature : espritC

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme tourmentée{B}

Créature : espritC

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadavre ambulant

{1}{B}

Créature : zombie

C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadavre ambulant

{1}{B}

Créature : zombie

C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadavre ambulant

{1}{B}

Créature : zombie

C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadavre ambulant

{1}{B}

Créature : zombie

C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'infamie

{1}{B}

Créature : humain et chevalier

U

Protection contre le blanc (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc.)

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'infamie

{1}{B}

Créature : humain et chevalier

U

Protection contre le blanc (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc.)

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'infamie

{1}{B}

Créature : humain et chevalier

U

Protection contre le blanc (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc.)

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'infamie

{1}{B}

Créature : humain et chevalier

U

Protection contre le blanc (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc.)

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de Bolas

{3}{B}

Créature : humain et sorcier

R

Quand la Disciple de Bolas arrive sur le champ de bataille, sacrifiez une autre créature. Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes, X étant la force de cette créature.

2/1

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

Disciple de Bolas

{3}{B}

Créature : humain et sorcier

R

Quand la Disciple de Bolas arrive sur le champ de bataille, sacrifiez une autre créature. Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes, X étant la force de cette créature.

2/1

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

Mort redevable

{B}

Créature : squelette

C

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

{3}{B} : Régénérez le Mort redevable. (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite ce tour-ci, elle ne l'est pas. À la place, engagez-la, retirez-lui toutes ses blessures et retirez-la du combat.)

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort redevable

{B}

Créature : squelette

C

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

{3}{B} : Régénérez le Mort redevable. (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite ce tour-ci, elle ne l'est pas. À la place, engagez-la, retirez-lui toutes ses blessures et retirez-la du combat.)

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort redevable

{B}

Créature : squelette

C

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

{3}{B} : Régénérez le Mort redevable. (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite ce tour-ci, elle ne l'est pas. À la place, engagez-la, retirez-lui toutes ses blessures et retirez-la du combat.)

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort redevable

{B}

Créature : squelette

C

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

{3}{B} : Régénérez le Mort redevable. (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite ce tour-ci, elle ne l'est pas. À la place, engagez-la, retirez-lui toutes ses blessures et retirez-la du combat.)

0/2

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

Servante de Nefarox

{2}{B}

Créature : humain et clerc

C

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servante de Nefarox

{2}{B}

Créature : humain et clerc

C

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servante de Nefarox

{2}{B}

Créature : humain et clerc

C

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servante de Nefarox

{2}{B}

Créature : humain et clerc

C

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

3/1

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

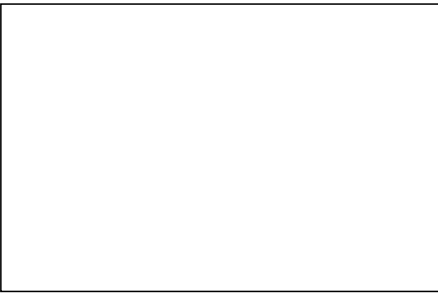
C

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

Pourrissement cérébral

{2}{B}



Rituel

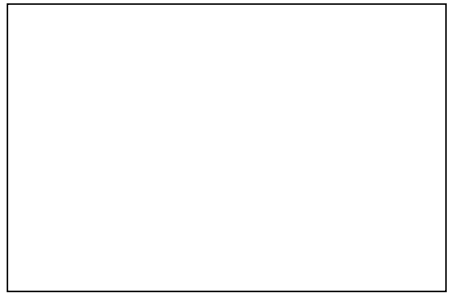
C

Le joueur ciblé se défait de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourrissement cérébral

{2}{B}



Rituel

C

Le joueur ciblé se défait de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourrissement cérébral

{2}{B}



Rituel

C

Le joueur ciblé se défait de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourrissement cérébral

{2}{B}



Rituel

C

Le joueur ciblé se défait de deux cartes.

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



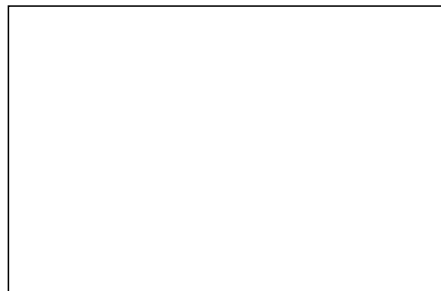
Terrain de base : marais

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

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

Homicide

{1}{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide

{1}{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide

{1}{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide

{1}{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la gloire

{1}{W}

Créature : humain et chevalier

U

Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de noir.)

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

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

Chevalier de la gloire

{1}{W}

Créature : humain et chevalier

U

Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de noir.)

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutilation

{2}{B}{B}

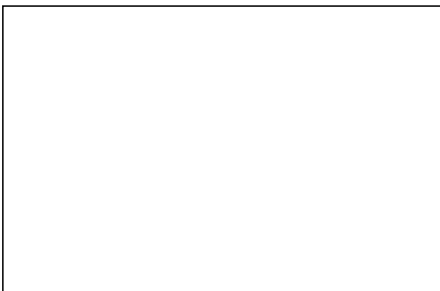
Rituel

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

Étendues sauvages en évolution



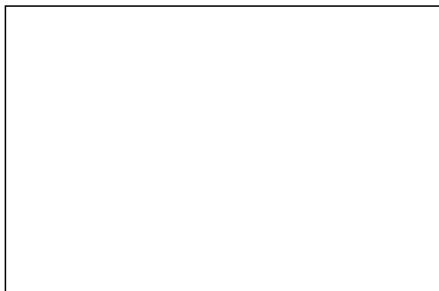
Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de
base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis
mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de
base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis
mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}

Enchantement

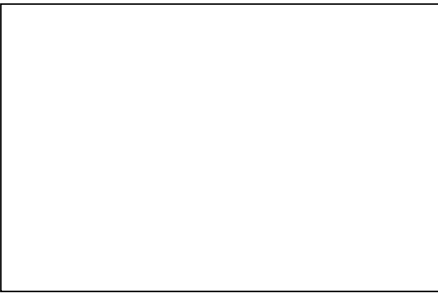
U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille,
exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille,
renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte
exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

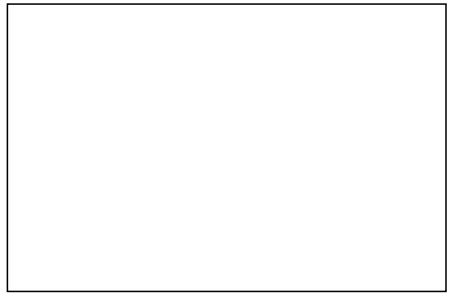
U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme

{1}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme

{1}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast