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

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

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

Démon dépouilleur {4}{B}{B}{B}{B}

Créature : démon R

Vol
Quand le Démon dépouilleur arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, détruisez toutes les créatures non-artefact non-noires. Elles ne peuvent pas être régénérées.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux de la cage aux âmes {1}{B}{B}

Créature : démon **C**

Quand le Fielleux de la cage aux âmes meurt, chaque joueur perd 3 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux de la cage aux âmes {1}{B}{B}

Créature : démon **C**

Quand le Fielleux de la cage aux âmes meurt, chaque joueur perd 3 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux de la cage aux âmes {1}{B}{B}

Créature : démon **C**

Quand le Fielleux de la cage aux âmes meurt, chaque joueur perd 3 points de vie.

3/2

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kuro, seigneur des fosses {6}{B}{B}{B}

Créature légendaire : démon et esprit R

Au début de votre entretien, sacrifiez Kuro, seigneur des fosses à moins que vous ne payiez {B}{B}{B}{B}.
Payez 1 point de vie : La créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

9/9

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

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

Croupissement {2}{B}{B}

Rituel **R**

Toutes les créatures gagnent -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croupissement {2}{B}{B}

Rituel **R**

Toutes les créatures gagnent -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lire dans les os {2}{B}

Rituel **C**

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lire dans les os {2}{B}

Rituel **C**

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lire dans les os {2}{B}

Rituel **C**

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lire dans les os {2}{B}

Rituel **C**

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque {2}{B}{B}

Rituel **U**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque {2}{B}{B}

Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

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

Fouet d'Érébos {2}{B}{B}

Artefact-enchantement légendaire R

Les créatures que vous contrôlez ont le lien de vie.
{2}{B}{B}, {T} : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin. Si elle devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

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

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

Droit à la gorge {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

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

Lame du destin {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

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

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

Messe noire {B}

Éphémère C

Ajoutez {B}{B}{B}.

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}

Éphémère C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast