


Spectre sinistre {3}{B}



Créature : spectre U

Vol


Quand le Spectre sinistre arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défait d'une carte.

À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre sinistre {3}{B}



Créature : spectre U

Vol

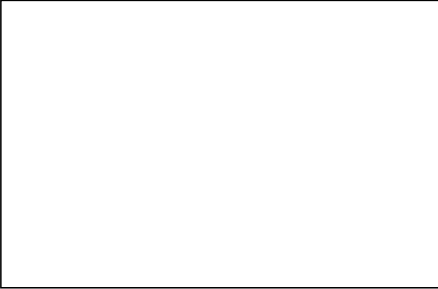
Quand le Spectre sinistre arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défait d'une carte.

À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre sinistre {3}{B}



Créature : spectre U

Vol

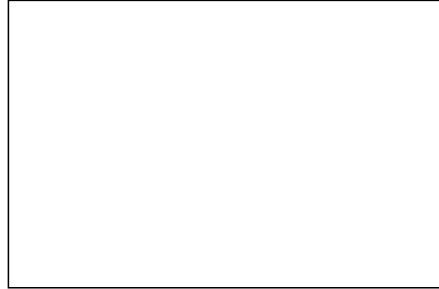
Quand le Spectre sinistre arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défait d'une carte.

À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre sinistre {3}{B}



Créature : spectre U

Vol

Quand le Spectre sinistre arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défait d'une carte.

À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesprit

{5}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé se défausse de trois cartes.
Suspension 4 ? {B} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {B} et l'exiler avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rumeurs vicieuses

{B}

Rituel

C

Les Rumeurs vicieuses infligent 1 blessure à chaque adversaire. Chaque adversaire se défausse d'une carte, puis met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesprit

{5}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé se défausse de trois cartes.
Suspension 4 ? {B} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {B} et l'exiler avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rumeurs vicieuses

{B}

Rituel

C

Les Rumeurs vicieuses infligent 1 blessure à chaque adversaire. Chaque adversaire se défausse d'une carte, puis met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rumeurs vicieuses

{B}



Rituel

C

Les Rumeurs vicieuses infligent 1 blessure à chaque adversaire. Chaque adversaire se défausse d'une carte, puis met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Vous gagnez 1 point de vie.

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

Rumeurs vicieuses

{B}



Rituel

C

Les Rumeurs vicieuses infligent 1 blessure à chaque adversaire. Chaque adversaire se défausse d'une carte, puis met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Vous gagnez 1 point de vie.

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

Fatigue

{1}{U}



Rituel

C

Un joueur ciblé passe sa prochaine étape de pioche.

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

Fatigue

{1}{U}



Rituel

C

Un joueur ciblé passe sa prochaine étape de pioche.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatigue

{1}{U}

Rituel

C

Un joueur ciblé passe sa prochaine étape de pioche.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de la mort

Terrain

R

Si le Lac de la mort devait arriver sur le champ de bataille, sacrifiez un marais à la place. Si vous faites ainsi, mettez le Lac de la mort sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-le dans le cimetière de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}.

{T}, sacrifiez un marais : Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatigue

{1}{U}

Rituel

C

Un joueur ciblé passe sa prochaine étape de pioche.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de la mort

Terrain

R

Si le Lac de la mort devait arriver sur le champ de bataille, sacrifiez un marais à la place. Si vous faites ainsi, mettez le Lac de la mort sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-le dans le cimetière de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}.

{T}, sacrifiez un marais : Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miroir panoptique

{5}



Artefact

R

Empreinte ? {X}, {T} : Vous pouvez exiler une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana de X de votre main.

Au début de votre entretien, vous pouvez copier une carte exilée avec le Miroir panoptique. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miroir panoptique

{5}



Artefact

R

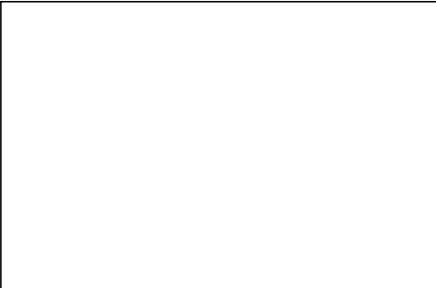
Empreinte ? {X}, {T} : Vous pouvez exiler une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana de X de votre main.

Au début de votre entretien, vous pouvez copier une carte exilée avec le Miroir panoptique. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miroir panoptique

{5}



Artefact

R

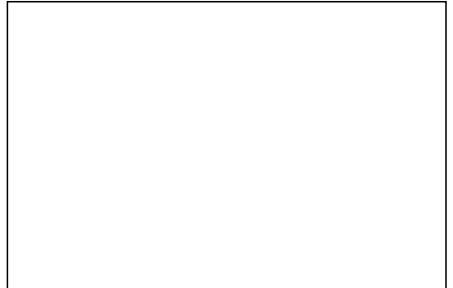
Empreinte ? {X}, {T} : Vous pouvez exiler une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana de X de votre main.

Au début de votre entretien, vous pouvez copier une carte exilée avec le Miroir panoptique. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miroir panoptique

{5}



Artefact

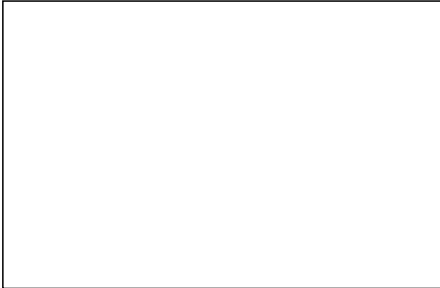
R

Empreinte ? {X}, {T} : Vous pouvez exiler une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana de X de votre main.

Au début de votre entretien, vous pouvez copier une carte exilée avec le Miroir panoptique. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

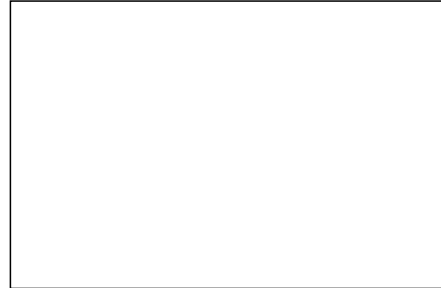
Homicide {1}{B}{B}



Éphémère C
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{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

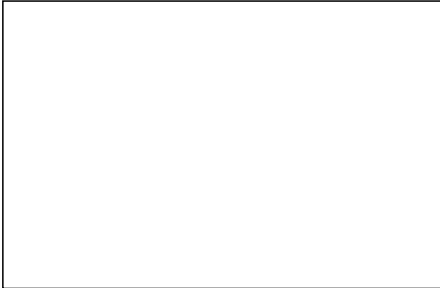
Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Céphalalgie {2}{B}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Céphalalgie {2}{B}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Douloureux dilemme

{3}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur perd 5 points de vie à moins qu'il ne se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête de la Pierre de Nihil

{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête de la Pierre de Nihil.

Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur n'a pas de carte en main et si la Quête de la Pierre de Nihil a au moins trois marqueurs « quête » sur elle, vous pouvez faire que ce joueur perde 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Douloureux dilemme

{3}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur perd 5 points de vie à moins qu'il ne se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête de la Pierre de Nihil

{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête de la Pierre de Nihil.

Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur n'a pas de carte en main et si la Quête de la Pierre de Nihil a au moins trois marqueurs « quête » sur elle, vous pouvez faire que ce joueur perde 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête de la Pierre de Nihil

{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire se défaisse d'une carte, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête de la Pierre de Nihil.

Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur n'a pas de carte en main et si la Quête de la Pierre de Nihil a au moins trois marqueurs « quête » sur elle, vous pouvez faire que ce joueur perde 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apathie

{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Au début de l'entretien du contrôleur de la créature enchantée, ce joueur peut se défaisser d'une carte au hasard. Si ce joueur fait ainsi, dégagez cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête de la Pierre de Nihil

{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire se défaisse d'une carte, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête de la Pierre de Nihil.

Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur n'a pas de carte en main et si la Quête de la Pierre de Nihil a au moins trois marqueurs « quête » sur elle, vous pouvez faire que ce joueur perde 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apathie

{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Au début de l'entretien du contrôleur de la créature enchantée, ce joueur peut se défaisser d'une carte au hasard. Si ce joueur fait ainsi, dégagez cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apathie

{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Au début de l'entretien du contrôleur de la créature enchantée, ce joueur peut se défausser d'une carte au hasard. Si ce joueur fait ainsi, dégagez cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apathie

{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Au début de l'entretien du contrôleur de la créature enchantée, ce joueur peut se défausser d'une carte au hasard. Si ce joueur fait ainsi, dégagez cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast