

Nyxathide {1}{B}{B}



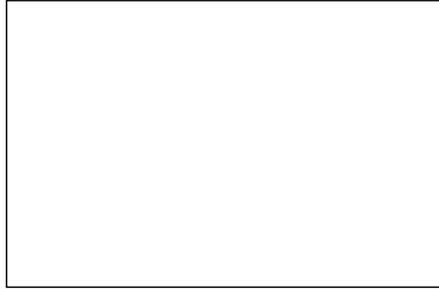
Créature : élémental R

Au moment où le Nyxathide arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.  
Le Nyxathide gagne -1/-1 pour chaque carte dans la main du joueur choisi.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nyxathide {1}{B}{B}



Créature : élémental R

Au moment où le Nyxathide arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.  
Le Nyxathide gagne -1/-1 pour chaque carte dans la main du joueur choisi.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nyxathide {1}{B}{B}



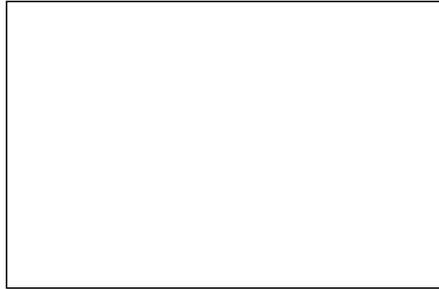
Créature : élémental R

Au moment où le Nyxathide arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.  
Le Nyxathide gagne -1/-1 pour chaque carte dans la main du joueur choisi.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nyxathide {1}{B}{B}



Créature : élémental R

Au moment où le Nyxathide arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.  
Le Nyxathide gagne -1/-1 pour chaque carte dans la main du joueur choisi.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre de Guul Draz {2}{B}{B}



Créature : spectre R

Vol

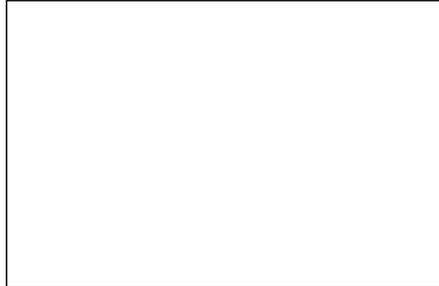
Le Spectre de Guul Draz gagne +3/+3 tant qu'un adversaire n'a pas de cartes en main.

À chaque fois que le Spectre de Guul Draz inflige des blessures à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte de sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre de Guul Draz {2}{B}{B}



Créature : spectre R

Vol

Le Spectre de Guul Draz gagne +3/+3 tant qu'un adversaire n'a pas de cartes en main.

À chaque fois que le Spectre de Guul Draz inflige des blessures à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte de sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre de Guul Draz {2}{B}{B}



Créature : spectre R

Vol

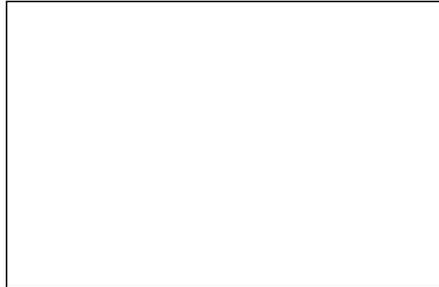
Le Spectre de Guul Draz gagne +3/+3 tant qu'un adversaire n'a pas de cartes en main.

À chaque fois que le Spectre de Guul Draz inflige des blessures à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte de sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre de Guul Draz {2}{B}{B}



Créature : spectre R

Vol

Le Spectre de Guul Draz gagne +3/+3 tant qu'un adversaire n'a pas de cartes en main.

À chaque fois que le Spectre de Guul Draz inflige des blessures à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte de sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}



Créature : spectre R

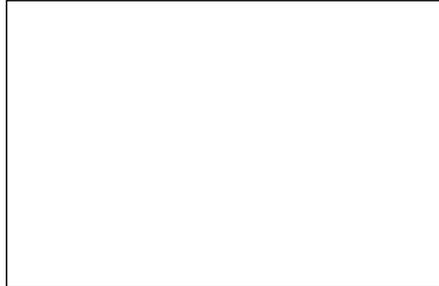
Vol

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

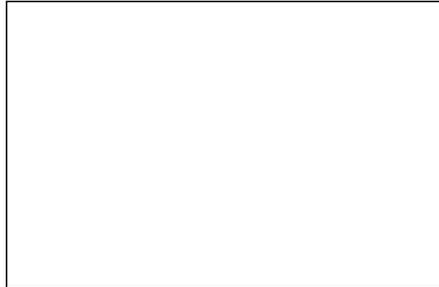
Vol

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

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

Coût des fondrières

{B}



Rituel

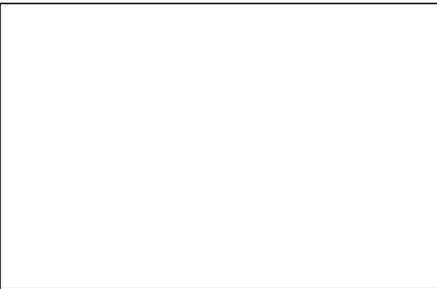
C

Le joueur ciblé révèle un nombre de cartes de sa main égal au nombre de marais que vous contrôlez. Vous en choisissez une. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte

{B}



Rituel

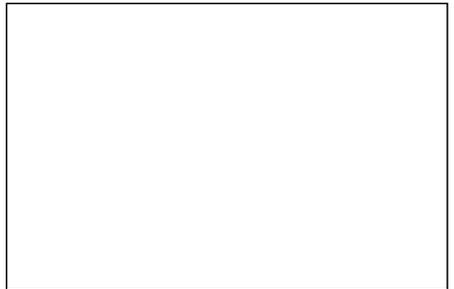
C

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

Coût des fondrières

{B}



Rituel

C

Le joueur ciblé révèle un nombre de cartes de sa main égal au nombre de marais que vous contrôlez. Vous en choisissez une. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coût des fondrières

{B}



Rituel

C

Le joueur ciblé révèle un nombre de cartes de sa main égal au nombre de marais que vous contrôlez. Vous en choisissez une. Ce joueur se défait de cette carte.

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 défait de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coût des fondrières

{B}



Rituel

C

Le joueur ciblé révèle un nombre de cartes de sa main égal au nombre de marais que vous contrôlez. Vous en choisissez une. Ce joueur se défait de cette carte.

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 défait de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}



Rituel

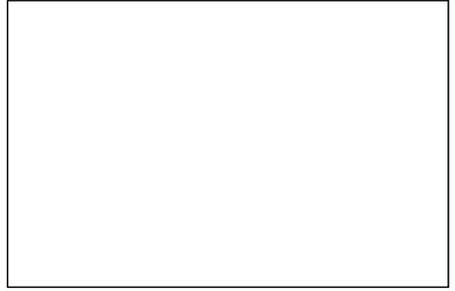
C

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

-Hymne à Tourach

{B}{B}



Rituel

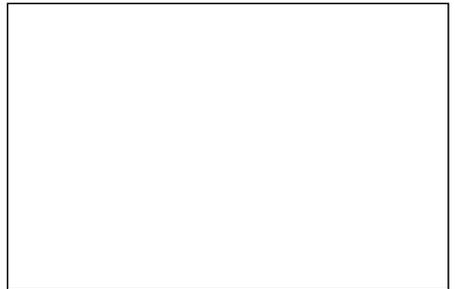
C

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



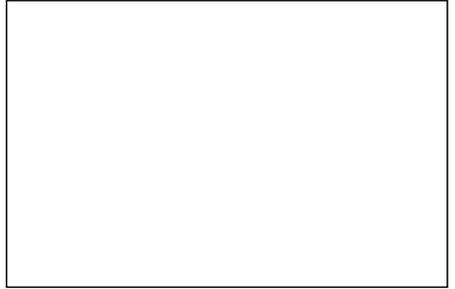
Terrain

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



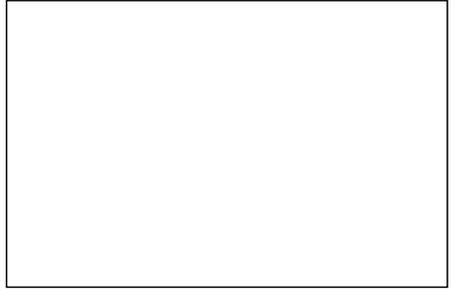
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



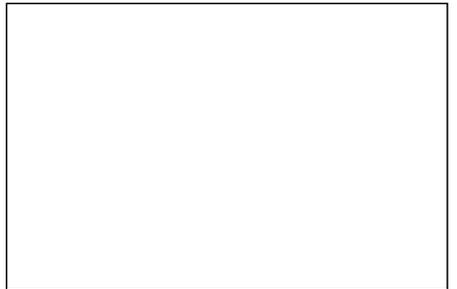
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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  
{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

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalet de torture

{1}



Artefact

P

Au moment où le Chevalet de torture arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.

Au début de l'entretien du joueur choisi, le Chevalet de torture inflige X blessures à ce joueur, X étant 3 moins le nombre de cartes dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalet de torture

{1}



Artefact

P

Au moment où le Chevalet de torture arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.

Au début de l'entretien du joueur choisi, le Chevalet de torture inflige X blessures à ce joueur, X étant 3 moins le nombre de cartes dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalet de torture {1}



Artefact P

Au moment où le Chevalet de torture arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.  
 Au début de l'entretien du joueur choisi, le Chevalet de torture inflige X blessures à ce joueur, X étant 3 moins le nombre de cartes dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess {3}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana M

{+1} : Le joueur ciblé se défait d'une carte.

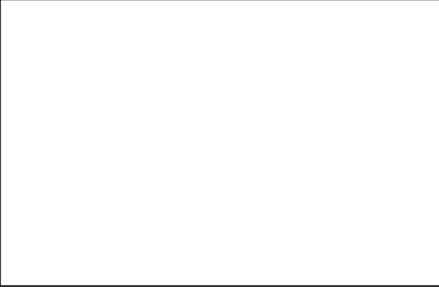
{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalet de torture {1}

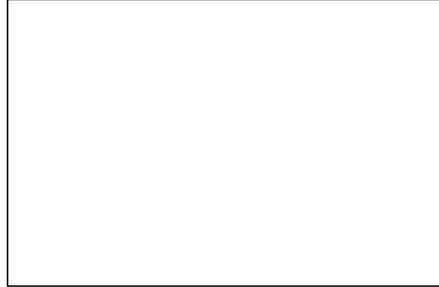


Artefact P

Au moment où le Chevalet de torture arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.  
 Au début de l'entretien du joueur choisi, le Chevalet de torture inflige X blessures à ce joueur, X étant 3 moins le nombre de cartes dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess {3}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana M

{+1} : Le joueur ciblé se défait d'une carte.

{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

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

Lame du destin

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupération de rêve

{UB}



Éphémère

U

Piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes dont un adversaire ciblé s'est défaussé ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupération de rêve

{UB}



Éphémère

U

Piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes dont un adversaire ciblé s'est défaussé ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupération de rêve

{UB}



Éphémère

U

Piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes dont un adversaire ciblé s'est défaussé ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupération de rêve

{UB}



Éphémère

U

Piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes dont un adversaire ciblé s'est défaussé ce tour-ci.

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 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

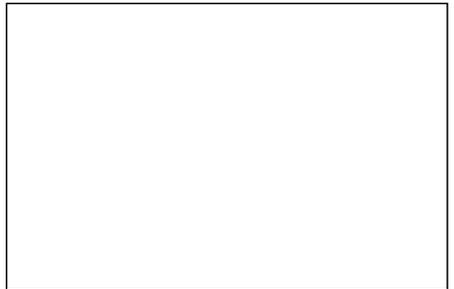
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête de la Pierre de Nihil.

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 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

Rien n'est jamais gâché

{1}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de créature, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.  
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de terrain, ajoutez {B}{B}.  
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte non-créature, non-terrain, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rien n'est jamais gâché

{1}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de créature, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.  
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de terrain, ajoutez {B}{B}.  
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte non-créature, non-terrain, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rien n'est jamais gâché

{1}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de créature, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.  
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de terrain, ajoutez {B}{B}.  
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte non-créature, non-terrain, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rien n'est jamais gâché

{1}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de créature, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.  
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de terrain, ajoutez {B}{B}.  
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte non-créature, non-terrain, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

