Archifielleux de Mephidross {2}{B}{B}

Créature : phyrexian et démon R

Vol
L'Archifielleux de Mephidross arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « pétrole » sur lui.
Au début de votre entretien, retirez un marqueur « pétrole » de l'Archifielleux de Mephidross. Puis s'il n'a pas de marqueurs « pétrole » sur lui, vous perdez la partie.
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, son contrôleur perd 2 points de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafreur invincible {2}{B}

Créature : zombie et assassin R

Contact mortel
À chaque fois que le Balafreur invincible inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.
Quand le Balafreur invincible meurt, s'il n'avait pas de marqueurs sur lui, renvoyez-le sur le champ de bataille, engagé, sous le contrôle de son propriétaire, avec deux marqueurs « étourdissement » sur lui.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archifielleux de Mephidross {2}{B}{B}

Créature : phyrexian et démon R

Vol
L'Archifielleux de Mephidross arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « pétrole » sur lui.
Au début de votre entretien, retirez un marqueur « pétrole » de l'Archifielleux de Mephidross. Puis s'il n'a pas de marqueurs « pétrole » sur lui, vous perdez la partie.
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, son contrôleur perd 2 points de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafreur invincible {2}{B}

Créature : zombie et assassin R

Contact mortel
À chaque fois que le Balafreur invincible inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.
Quand le Balafreur invincible meurt, s'il n'avait pas de marqueurs sur lui, renvoyez-le sur le champ de bataille, engagé, sous le contrôle de son propriétaire, avec deux marqueurs « étourdissement » sur lui.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafreur invincible {2}{B}

Créature : zombie et assassin R

Contact mortel
À chaque fois que le Balafreur invincible inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.
Quand le Balafreur invincible meurt, s'il n'avait pas de marqueurs sur lui, renvoyez-le sur le champ de bataille, engagé, sous le contrôle de son propriétaire, avec deux marqueurs « étourdissement » sur lui.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauve-souris des profondeurs {1}{B}

Créature : chauve-souris U

Vol, lien de vie
Quand la Chauve-souris des profondeurs arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire ciblé. Vous pouvez en exiler une carte non-terrain jusqu'à ce que la Chauve-souris des profondeurs quitte le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafreur invincible {2}{B}

Créature : zombie et assassin R

Contact mortel
À chaque fois que le Balafreur invincible inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.
Quand le Balafreur invincible meurt, s'il n'avait pas de marqueurs sur lui, renvoyez-le sur le champ de bataille, engagé, sous le contrôle de son propriétaire, avec deux marqueurs « étourdissement » sur lui.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauve-souris des profondeurs {1}{B}

Créature : chauve-souris U

Vol, lien de vie
Quand la Chauve-souris des profondeurs arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire ciblé. Vous pouvez en exiler une carte non-terrain jusqu'à ce que la Chauve-souris des profondeurs quitte le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauve-souris des profondeurs {1}{B}

Créature : chauve-souris U

Vol, lien de vie
Quand la Chauve-souris des profondeurs arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire ciblé. Vous pouvez en exiler une carte non-terrain jusqu'à ce que la Chauve-souris des profondeurs quitte le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gravesang d'Aclazotz {1}{B}{B}{B}

Créature : vampire et démon M

Vol
Si un adversaire devait perdre des points de vie pendant votre tour, il perd deux fois ce nombre de points de vie à la place. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauve-souris des profondeurs {1}{B}

Créature : chauve-souris U

Vol, lien de vie
Quand la Chauve-souris des profondeurs arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire ciblé. Vous pouvez en exiler une carte non-terrain jusqu'à ce que la Chauve-souris des profondeurs quitte le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gravesang d'Aclazotz {1}{B}{B}{B}

Créature : vampire et démon M

Vol
Si un adversaire devait perdre des points de vie pendant votre tour, il perd deux fois ce nombre de points de vie à la place. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gravesang d'Aclazotz {1}{B}{B}{B}

Créature : vampire et démon **M**

Vol
Si un adversaire devait perdre des points de vie pendant votre tour, il perd deux fois ce nombre de points de vie à la place. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

2/4

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

Gravesang d'Aclazotz {1}{B}{B}{B}

Créature : vampire et démon **M**

Vol
Si un adversaire devait perdre des points de vie pendant votre tour, il perd deux fois ce nombre de points de vie à la place. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

2/4

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

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

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

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

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

Sanctuaire de Pierrâme

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{4} : Ce terrain devient une créature 3/3 avec la vigilance et tous les types de créature. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Pierrâme

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{4} : Ce terrain devient une créature 3/3 avec la vigilance et tous les types de créature. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Pierrâme

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{4} : Ce terrain devient une créature 3/3 avec la vigilance et tous les types de créature. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana du voile {1}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana M

{+1} : Chaque joueur se défausse d'une carte.

{-2} : Un joueur ciblé sacrifie une créature.

{-6} : Séparez tous les permanents qu'un joueur ciblé contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les permanents dans le tas de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Consécration par l'affliction {1}{B}

Éphémère **C**

Exilez une créature ciblée si elle a une valeur de mana inférieure ou égale à 3.
Corrompu ? Exilez cette créature à la place si son contrôleur a au moins trois marqueurs « poison ».

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

Consécration par l'affliction {1}{B}

Éphémère **C**

Exilez une créature ciblée si elle a une valeur de mana inférieure ou égale à 3.
Corrompu ? Exilez cette créature à la place si son contrôleur a au moins trois marqueurs « poison ».

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

Édit de Sheoldred {1}{B}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Chaque adversaire sacrifie une créature non-jeton.
? Chaque adversaire sacrifie un jeton de créature.
? Chaque adversaire sacrifie un planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exterminer {B}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée de force et d'endurance totale inférieure ou égale à 5.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit de Sheoldred {1}{B}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Chaque adversaire sacrifie une créature non-jeton.
? Chaque adversaire sacrifie un jeton de créature.
? Chaque adversaire sacrifie un planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exterminer {B}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée de force et d'endurance totale inférieure ou égale à 5.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exterminer {B}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée de force et d'endurance totale inférieure ou égale à 5.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annexe impie // Chambre de rituel

Enchantement : pièce R

(Vous pouvez lancer la moitié de votre choix. Cet accès se déverrouille sur le champ de bataille. Au moment où vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez payer le coût de mana d'un accès verrouillé pour le déverrouiller.)

Annexe impie {2}{B}

Au début de votre étape de fin, piochez une carte. Si vous contrôlez un démon, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie. Sinon, vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de rituel {3}{B}{B}

Quand vous déverrouillez cet accès, créez un jeton de créature 6/6 noire Démon avec le vol.

Exterminer {B}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée de force et d'endurance totale inférieure ou égale à 5.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annexe impie // Chambre de rituel

Enchantement : pièce R

(Vous pouvez lancer la moitié de votre choix. Cet accès se déverrouille sur le champ de bataille. Au moment où vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez payer le coût de mana d'un accès verrouillé pour le déverrouiller.)

Annexe impie {2}{B}

Au début de votre étape de fin, piochez une carte. Si vous contrôlez un démon, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie. Sinon, vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de rituel {3}{B}{B}

Quand vous déverrouillez cet accès, créez un jeton de créature 6/6 noire Démon avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annexe impie // Chambre de rituel

Enchantement : pièce R

(Vous pouvez lancer la moitié de votre choix. Cet accès se déverrouille sur le champ de bataille. Au moment où vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez payer le coût de mana d'un accès verrouillé pour le déverrouiller.)

Annexe impie {2}{B}

Au début de votre étape de fin, piochez une carte. Si vous contrôlez un démon, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie. Sinon, vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de rituel {3}{B}{B}

Quand vous déverrouillez cet accès, créez un jeton de créature 6/6 noire Démon avec le vol.

Pris au piège {1}{B}

Enchantement U

Flash
Quand Pris au piège arrive, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.
Les créatures que vos adversaires contrôlent peuvent être la cible de sorts et de capacités comme si elles n'avaient pas la défense talismanique. Les capacités de parade de ces créatures ne se déclenchent pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annexe impie // Chambre de rituel

Enchantement : pièce R

(Vous pouvez lancer la moitié de votre choix. Cet accès se déverrouille sur le champ de bataille. Au moment où vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez payer le coût de mana d'un accès verrouillé pour le déverrouiller.)

Annexe impie {2}{B}

Au début de votre étape de fin, piochez une carte. Si vous contrôlez un démon, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie. Sinon, vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de rituel {3}{B}{B}

Quand vous déverrouillez cet accès, créez un jeton de créature 6/6 noire Démon avec le vol.

Pris au piège {1}{B}

Enchantement U

Flash
Quand Pris au piège arrive, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.
Les créatures que vos adversaires contrôlent peuvent être la cible de sorts et de capacités comme si elles n'avaient pas la défense talismanique. Les capacités de parade de ces créatures ne se déclenchent pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast