

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, arrondi à l'unité supérieure.

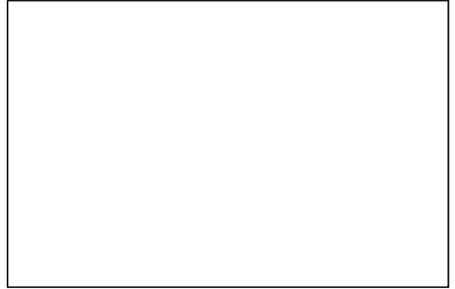
Quand le Balafreur invincible meurt, s'il n'avait pas de marqueurs sur lui, renvoyez-le sur le champ de bataille, engagé, sous le contrôle de son propriétaire, avec deux marqueurs « étourdissement » sur lui.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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, arrondi à l'unité supérieure.

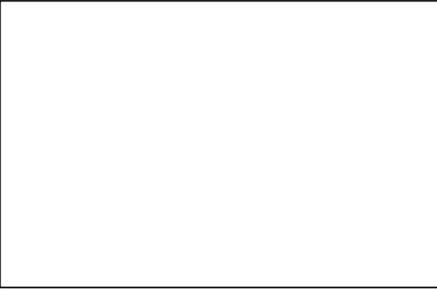
Quand le Balafreur invincible meurt, s'il n'avait pas de marqueurs sur lui, renvoyez-le sur le champ de bataille, engagé, sous le contrôle de son propriétaire, avec deux marqueurs « étourdissement » sur lui.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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, arrondi à l'unité supérieure.

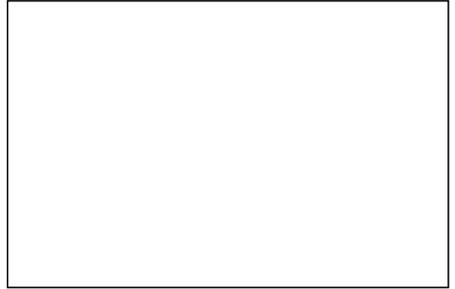
Quand le Balafreur invincible meurt, s'il n'avait pas de marqueurs sur lui, renvoyez-le sur le champ de bataille, engagé, sous le contrôle de son propriétaire, avec deux marqueurs « étourdissement » sur lui.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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, arrondi 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

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

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

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

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

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

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



Créature : vampire et démon **M**

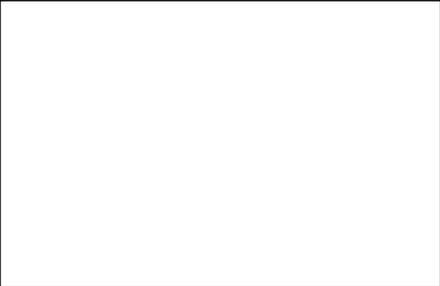
Vol

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

Régent charognard {3}{B}

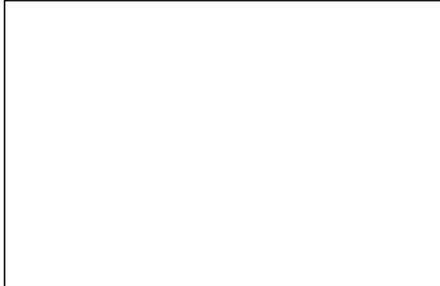


Créature : dragon R
Vol
Parade ? Défaussez-vous d'une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régent charognard {3}{B}

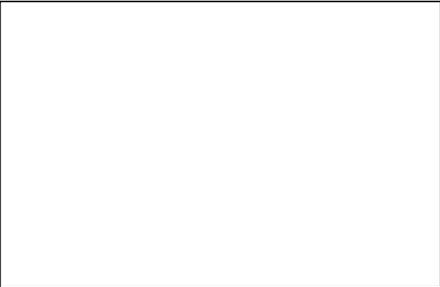


Créature : dragon R
Vol
Parade ? Défaussez-vous d'une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régent charognard {3}{B}

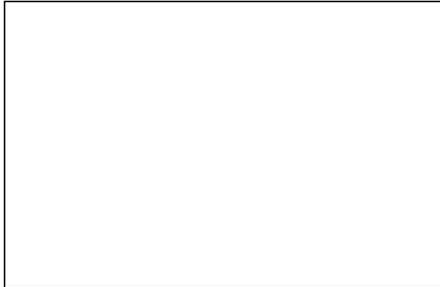


Créature : dragon R
Vol
Parade ? Défaussez-vous d'une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régent charognard {3}{B}



Créature : dragon R
Vol
Parade ? Défaussez-vous d'une carte.

4/4

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

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}

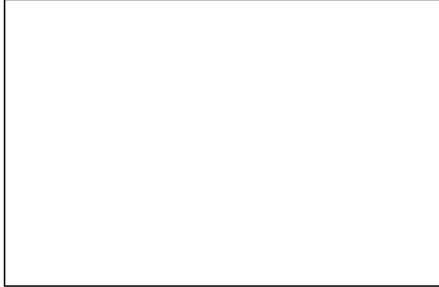


Rituel C

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}



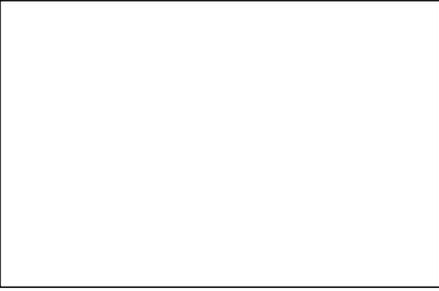
Rituel C

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

Nourrir l'essaim

{1}{B}



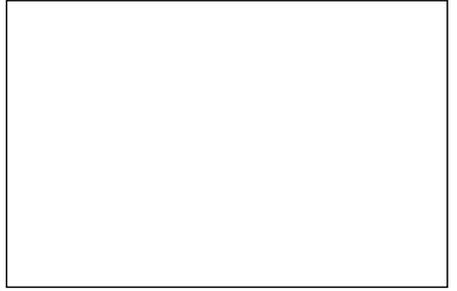
Rituel

C

Détruisez une cible, créature ou enchantement, qu'un adversaire contrôle. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

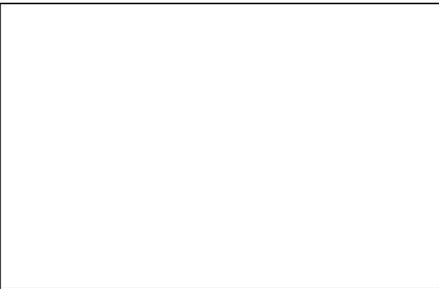
C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrir l'essaim

{1}{B}



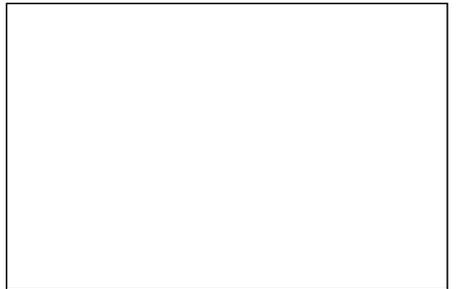
Rituel

C

Détruisez une cible, créature ou enchantement, qu'un adversaire contrôle. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce permanent.

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
{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

Sanctuaire de Pierrâme



Terrain

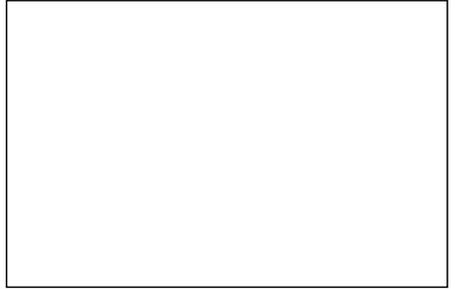
R

{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

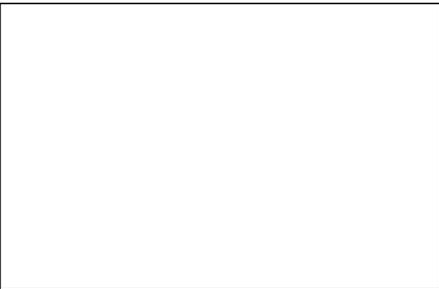
R

{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

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

Consécration par l'affliction

{1}{B}



Éphémère

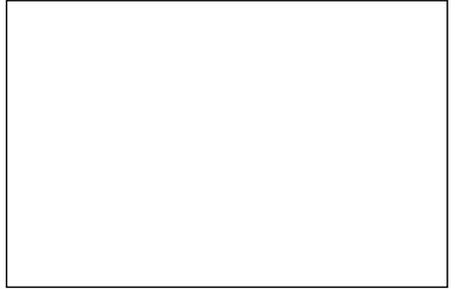
C

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

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

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

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

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

Souffle caustique

{B}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, contemplez un dragon ou payez {1}. (Pour contempler un dragon, choisissez un dragon que vous contrôlez ou révélez une carte de dragon de votre main.)
Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle caustique

{B}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, contemplez un dragon ou payez {1}. (Pour contempler un dragon, choisissez un dragon que vous contrôlez ou révélez une carte de dragon de votre main.)
Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triomphe amer

{1}{B}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaissez-vous d'une carte ou payez 3 points de vie.
Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triomphe amer

{1}{B}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte ou payez 3 points de vie. Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

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
Annexe impie // Chambre de rituel; {3}{B}(B)

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

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
Annexe impie // Chambre de rituel; {3}{B}(B)

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

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
Annexe impie // Chambre de rituel; {3}{B}(B)

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

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
Annexe impie // Chambre de rituel (2)(B)

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