

Carnappeur

{1}{B}

Créature : phyrexian et horreur

U

À chaque fois que le Carnappeur inflige des blessures à une créature ou un adversaire, le Carnappeur vous inflige autant de blessures.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnappeur

{1}{B}

Créature : phyrexian et horreur

U

À chaque fois que le Carnappeur inflige des blessures à une créature ou un adversaire, le Carnappeur vous inflige autant de blessures.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnappeur

{1}{B}

Créature : phyrexian et horreur

U

À chaque fois que le Carnappeur inflige des blessures à une créature ou un adversaire, le Carnappeur vous inflige autant de blessures.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit infernal

{1}{B}{B}

Créature : esprit

R

Au début de votre entretien, si l'Esprit infernal est la seule carte de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer l'Esprit infernal sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit infernal

{1}{B}{B}

Créature : esprit

R

Au début de votre entretien, si l'Esprit infernal est la seule carte de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer l'Esprit infernal sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur dauthie

{1}{B}

Créature : dauthi et horreur

C

Distorsion

L'Horreur Dauthie ne peut pas être bloquée par des créatures blanches.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur dauthie

{1}{B}

Créature : dauthi et horreur

C

Distorsion

L'Horreur Dauthie ne peut pas être bloquée par des créatures blanches.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur dauthie

{1}{B}

Créature : dauthi et horreur

C

Distorsion

L'Horreur Dauthie ne peut pas être bloquée par des créatures blanches.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur dauthie

{1}{B}

Créature : dauthi et horreur

C

Distorsion

L'Horreur Dauthie ne peut pas être bloquée par des créatures blanches.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négateur phyrexian

{2}{B}

Créature : phyrexian et horreur

R

Piétinement

À chaque fois que le Négateur Phyrexian subit des blessures, sacrifiez autant de permanents.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négateur phyrexian

{2}{B}

Créature : phyrexian et horreur

R

Piétinement

À chaque fois que le Négateur Phyrexian subit des blessures, sacrifiez autant de permanents.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négateur phyrexian

{2}{B}

Créature : phyrexian et horreur

R

Piétinement

À chaque fois que le Négateur Phyrexian subit des blessures, sacrifiez autant de permanents.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négateur phyrexian

{2}{B}

Créature : phyrexian et horreur

R

Piétinement

À chaque fois que le Négateur Phyrexian subit des blessures, sacrifiez autant de permanents.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige fuyard

{B}{B}

Créature : phyrexian et diabolotin

C

Vol

Quand vous lancez un sort de créature, sacrifiez le Scrige fuyard.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige fuyard

{B}{B}

Créature : phyrexian et diabolotin

C

Vol

Quand vous lancez un sort de créature, sacrifiez le Scrige fuyard.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige fuyard

{B}{B}

Créature : phyrexian et diabolotin

C

Vol

Quand vous lancez un sort de créature, sacrifiez le Scrige fuyard.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur dauthi

{B}{B}

Créature : dauthi et soldat

P

Distorsion

Le Tueur dauthi attaque à chaque tour si possible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur dauthi

{B}{B}

Créature : dauthi et soldat

P

Distorsion

Le Tueur dauthi attaque à chaque tour si possible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur dauthi

{B}{B}

Créature : dauthi et soldat

P

Distorsion

Le Tueur dauthi attaque à chaque tour si possible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur dauthi

{B}{B}

Créature : dauthi et soldat

P

Distorsion

Le Tueur dauthi attaque à chaque tour si possible.

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

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

Démasquer

{3}{B}

Rituel

R

Vous pouvez exiler une carte noire de votre main plutôt que de payer le coût de mana de ce sort.
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de poussière

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T}, sacrifiez un terrain : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démasquer

{3}{B}

Rituel

R

Vous pouvez exiler une carte noire de votre main plutôt que de payer le coût de mana de ce sort.
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de poussière

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T}, sacrifiez un terrain : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de poussière



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T}, sacrifiez un terrain : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de poussière



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T}, sacrifiez un terrain : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



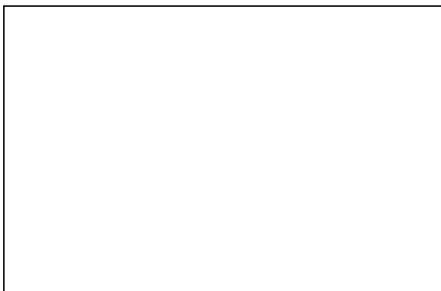
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



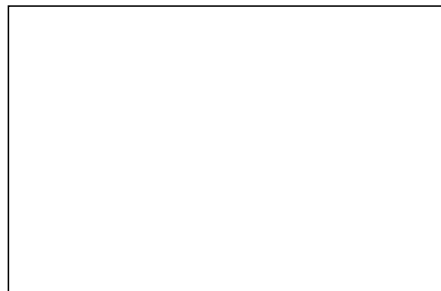
Terrain de base : marais

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

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

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

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dégommage

{3}{B}



Éphémère

U

Si vous contrôlez un marais, vous pouvez payer 4 points de vie à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dégommage

{3}{B}



Éphémère

U

Si vous contrôlez un marais, vous pouvez payer 4 points de vie à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dégommage

{3}{B}



Éphémère

U

Si vous contrôlez un marais, vous pouvez payer 4 points de vie à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dégommage

{3}{B}



Éphémère

U

Si vous contrôlez un marais, vous pouvez payer 4 points de vie à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vendetta

{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Vous perdez autant de points de vie que l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vendetta

{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Vous perdez autant de points de vie que l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vendetta

{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Vous perdez autant de points de vie que l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vendetta

{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Vous perdez autant de points de vie que l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contamination

{2}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, sacrifiez la Contamination à moins que vous ne sacrifiez une créature.

Si un terrain est engagé pour du mana, il produit {B} à la place de n'importe quel autre type et quantité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coterie de Stromgald

{1}{B}{B}

Créature : humain et chevalier

R

{T}, payez 1 point de vie : Contrecarrez un sort blanc ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contamination

{2}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, sacrifiez la Contamination à moins que vous ne sacrifiez une créature.

Si un terrain est engagé pour du mana, il produit {B} à la place de n'importe quel autre type et quantité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coterie de Stromgald

{1}{B}{B}

Créature : humain et chevalier

R

{T}, payez 1 point de vie : Contrecarrez un sort blanc ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coterie de Stromgald{1}{B}{B}

Créature : humain et chevalierR
{T}, payez 1 point de vie : Contrecarrez un sort blanc ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crasse{2}{B}{B}

RituelC
Détruisez un terrain ciblé ou une créature non-noire ciblée.
Cette cible ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coterie de Stromgald{1}{B}{B}

Créature : humain et chevalierR
{T}, payez 1 point de vie : Contrecarrez un sort blanc ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crasse{2}{B}{B}

RituelC
Détruisez un terrain ciblé ou une créature non-noire ciblée.
Cette cible ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crasse

{2}{B}{B}

Rituel

C

Détruisez un terrain ciblé ou une créature non-noire ciblée.
Cette cible ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche forcée

{X}{B}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crasse

{2}{B}{B}

Rituel

C

Détruisez un terrain ciblé ou une créature non-noire ciblée.
Cette cible ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche forcée

{X}{B}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche forcée

{X}{B}{B}{B}

Rituel

Détruisez toutes les créatures avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intimidation

{2}{B}{B}{B}

Enchantement

Les créatures que vous contrôlez ont la peur.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intimidation

{2}{B}{B}{B}

Enchantement

Les créatures que vous contrôlez ont la peur.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast