

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

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

Créophage {B}



Créature : zombie C

Au début de votre entretien, engagez le Créophage à moins que vous ne payiez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Créophage {B}



Créature : zombie C

Au début de votre entretien, engagez le Créophage à moins que vous ne payiez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Créophage {B}



Créature : zombie C

Au début de votre entretien, engagez le Créophage à moins que vous ne payiez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux mesmérien {1}{B}



Créature : cauchemar et horreur C

Quand le Fielleux mesmérien arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.

Quand le Fielleux mesmérien quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux mesmérien {1}{B}



Créature : cauchemar et horreur C

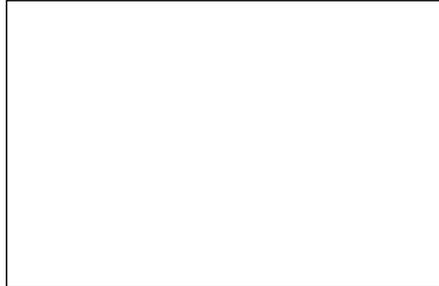
Quand le Fielleux mesmérien arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.

Quand le Fielleux mesmérien quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux mesmérien {1}{B}



Créature : cauchemar et horreur C

Quand le Fielleux mesmérien arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.

Quand le Fielleux mesmérien quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux mesmérien {1}{B}



Créature : cauchemar et horreur C

Quand le Fielleux mesmérien arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.

Quand le Fielleux mesmérien quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

1/1

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

Ombre nantuko {B}{B}



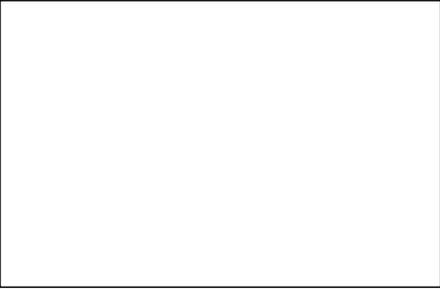
Créature : insecte et ombre **R**

{B} : L'Ombre nantuko gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre nantuko {B}{B}



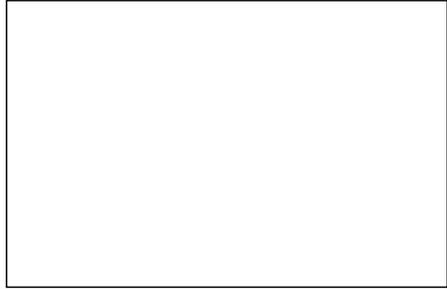
Créature : insecte et ombre R

{B} : L'Ombre nantuko gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantage {B}

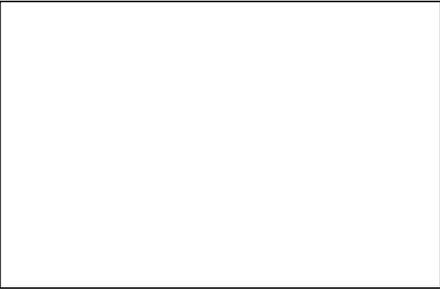


Rituel U

Le joueur ciblé révèle trois cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre nantuko {B}{B}



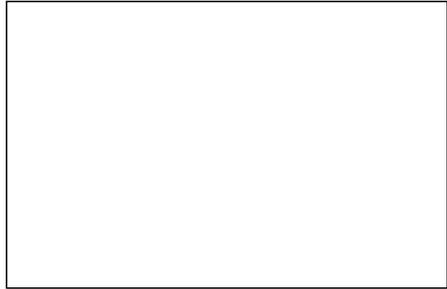
Créature : insecte et ombre R

{B} : L'Ombre nantuko gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantage {B}



Rituel U

Le joueur ciblé révèle trois cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantage {B}



Rituel U

Le joueur ciblé révèle trois cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. 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

Chantage {B}

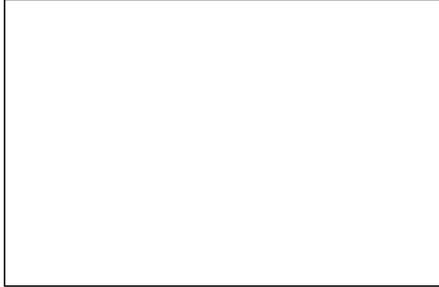


Rituel U

Le joueur ciblé révèle trois cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. 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 défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de larmes {1}{B}{B}

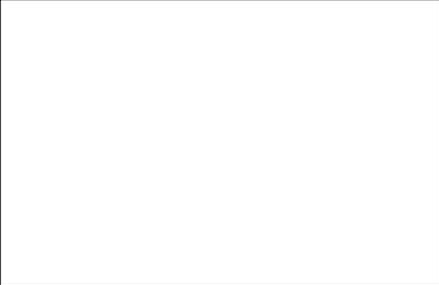


Rituel U

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

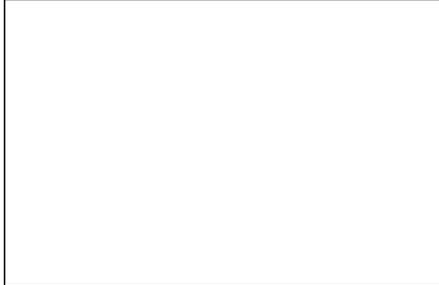


Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de larmes {1}{B}{B}



Rituel U

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de larmes

{1}{B}{B}



Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie

{B}



Rituel

U

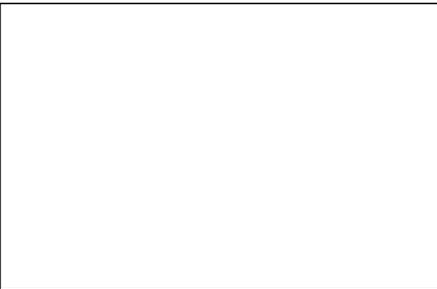
Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défait de toutes les cartes avec ce nom.

Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de larmes

{1}{B}{B}



Rituel

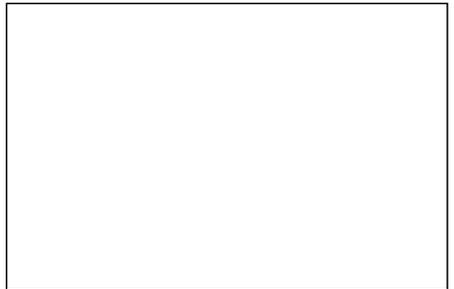
U

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie

{B}



Rituel

U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défait de toutes les cartes avec ce nom.

Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie

{B}



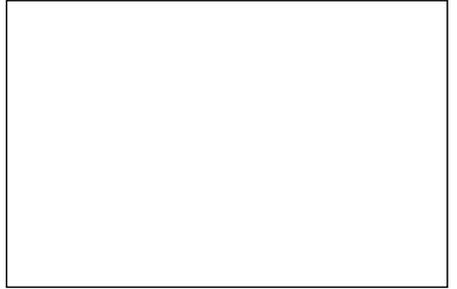
Rituel

U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.  
Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie

{B}



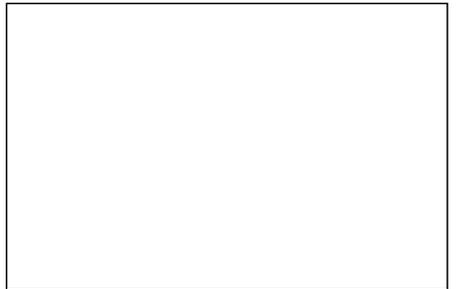
Rituel

U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.  
Flashback ? Sacrifiez une créature.

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

Édit diabolique

{1}{B}



Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit diabolique

{1}{B}



Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit diabolique

{1}{B}



Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit diabolique

{1}{B}



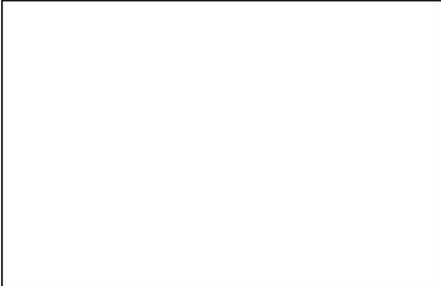
Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

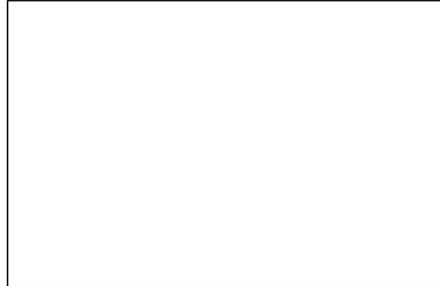
Messe noire {B}



Éphémère C  
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

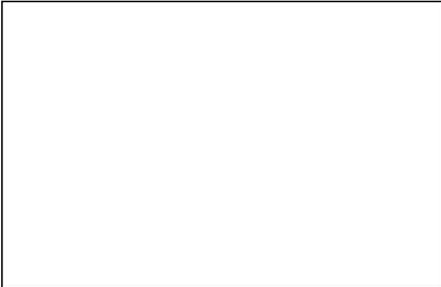
Messe noire {B}



Éphémère C  
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

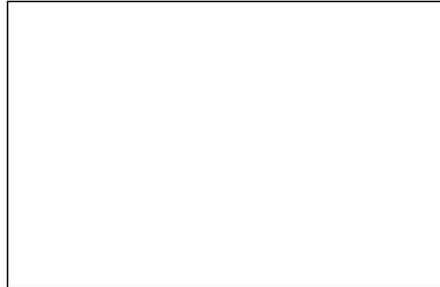
Messe noire {B}



Éphémère C  
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

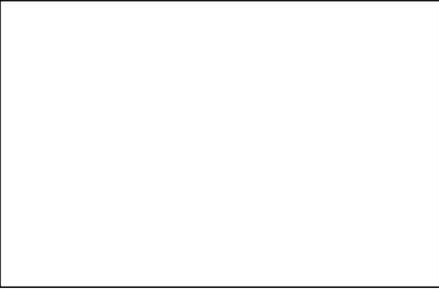
Messe noire {B}



Éphémère C  
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masticore {4}



Créature-artefact : masticore R

Au début de votre entretien, sacrifiez une Masticore à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte.

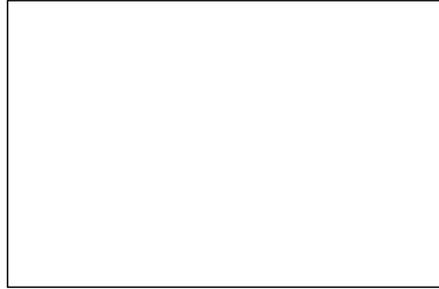
{2} : La Masticore inflige 1 blessure à la créature ciblée.

{2} : Régénérez la Masticore.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Misérable loqueteux {B}{B}



Créature : zombie et clerc U

{1} : Exilez la carte ciblée d'un cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masticore {4}



Créature-artefact : masticore R

Au début de votre entretien, sacrifiez une Masticore à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte.

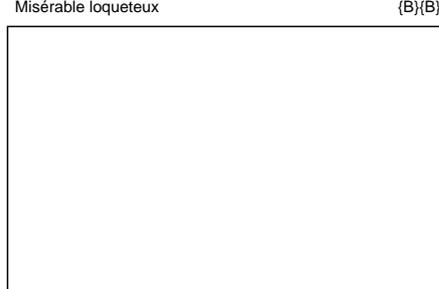
{2} : La Masticore inflige 1 blessure à la créature ciblée.

{2} : Régénérez la Masticore.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Misérable loqueteux {B}{B}



Créature : zombie et clerc U

{1} : Exilez la carte ciblée d'un cimetière.

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

Étouffer {1}{B}



Éphémère U

Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénérée.

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

Étouffer {1}{B}



Éphémère U

Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étouffer

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dystopie

{1}{B}{B}

Enchantement

R

Entretien cumulatif ? payez 1 point de vie.  
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur sacrifie un permanent vert ou blanc.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dystopie

{1}{B}{B}

Enchantement

R

Entretien cumulatif ? payez 1 point de vie.  
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur sacrifie un permanent vert ou blanc.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faïlle planaire

{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une autre carte est mise dans un cimetière depuis n'importe où, exilez cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faille planaire

{B}



Enchantement

U

À chaque fois qu'une autre carte est mise dans un cimetière depuis n'importe où, exilez cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peste artificielle

{2}{B}



Enchantement

U

Au moment où la Peste artificielle arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.  
Toutes les créatures du type choisi gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peste artificielle

{2}{B}



Enchantement

U

Au moment où la Peste artificielle arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.  
Toutes les créatures du type choisi gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast