

Assassin royal {1}{B}{B}



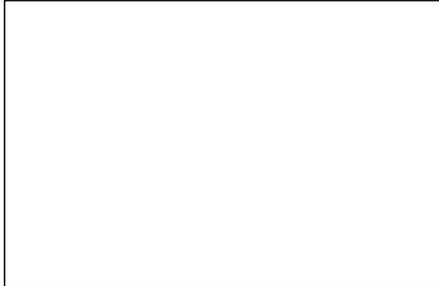
Créature : humain et assassin R

{T} : Détruisez une créature engagée ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin royal {1}{B}{B}



Créature : humain et assassin R

{T} : Détruisez une créature engagée ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin royal {1}{B}{B}



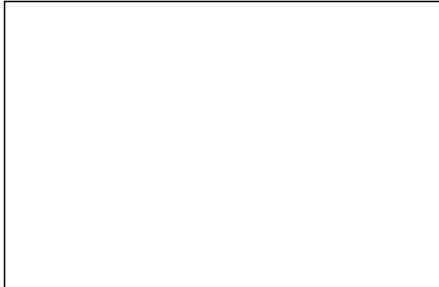
Créature : humain et assassin R

{T} : Détruisez une créature engagée ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin royal {1}{B}{B}



Créature : humain et assassin R

{T} : Détruisez une créature engagée ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher sans visage

{2}{B}{B}



Créature : cauchemar et horreur

P

Quand le Boucher sans visage arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée autre que le Boucher sans visage.

Quand le Boucher sans visage quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire la carte exilée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher sans visage

{2}{B}{B}



Créature : cauchemar et horreur

P

Quand le Boucher sans visage arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée autre que le Boucher sans visage.

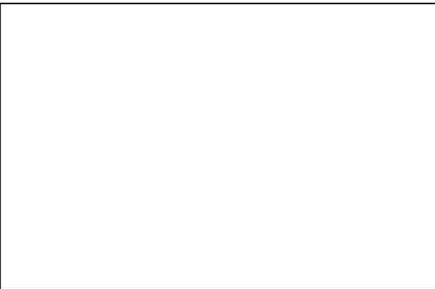
Quand le Boucher sans visage quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire la carte exilée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher sans visage

{2}{B}{B}



Créature : cauchemar et horreur

P

Quand le Boucher sans visage arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée autre que le Boucher sans visage.

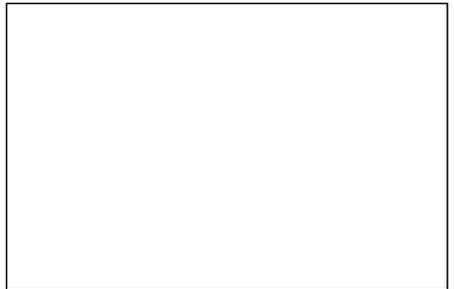
Quand le Boucher sans visage quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire la carte exilée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher sans visage

{2}{B}{B}



Créature : cauchemar et horreur

P

Quand le Boucher sans visage arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée autre que le Boucher sans visage.

Quand le Boucher sans visage quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire la carte exilée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheval de cauchemar {5}{B}



Créature : cauchemar et cheval **R**

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créature avec le vol ou la portée.)
La force et l'endurance du Cheval de cauchemar sont chacune égales au nombre de marais que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheval de cauchemar {5}{B}



Créature : cauchemar et cheval **R**

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créature avec le vol ou la portée.)
La force et l'endurance du Cheval de cauchemar sont chacune égales au nombre de marais que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheval de cauchemar {5}{B}



Créature : cauchemar et cheval **R**

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créature avec le vol ou la portée.)
La force et l'endurance du Cheval de cauchemar sont chacune égales au nombre de marais que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin pourrissant {B}



Créature : zombie et gobelin **C**

Quand le Gobelin pourrissant meurt, la créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin pourrissant {B}



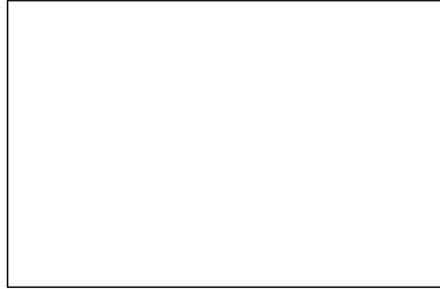
Créature : zombie et goblin C

Quand le Gobelin pourrissant meurt, la créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin pourrissant {B}



Créature : zombie et goblin C

Quand le Gobelin pourrissant meurt, la créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin pourrissant {B}



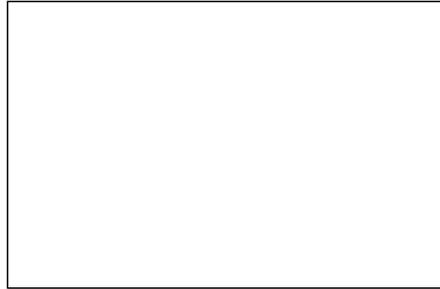
Créature : zombie et goblin C

Quand le Gobelin pourrissant meurt, la créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interrogateur de la Coterie {1}{B}



Créature : zombie et sorcier U

{X}{B}, {T} : Un joueur ciblé révèle X cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défausse de cette carte. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interrogateur de la Coterie {1}{B}

Créature : zombie et sorcier U

{X}{B}, {T} : Un joueur ciblé révèle X cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défasse de cette carte. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de l'esprit {X}{1}{B}

Rituel U

Ne dépensez que du mana noir pour X.
L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interrogateur de la Coterie {1}{B}

Créature : zombie et sorcier U

{X}{B}, {T} : Un joueur ciblé révèle X cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défasse de cette carte. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de l'esprit {X}{1}{B}

Rituel U

Ne dépensez que du mana noir pour X.
L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de l'esprit

{X}{1}{B}



Rituel

U

Ne dépensez que du mana noir pour X.
L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe
quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit de Chaînes

{1}{B}



Rituel

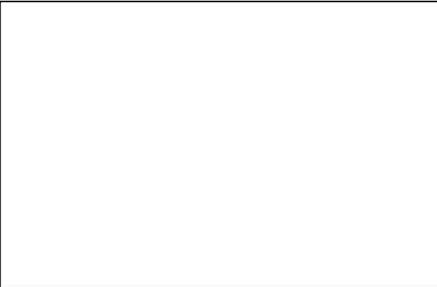
U

Un joueur ciblé sacrifie une créature.
Flashback {5}{B}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de l'esprit

{X}{1}{B}



Rituel

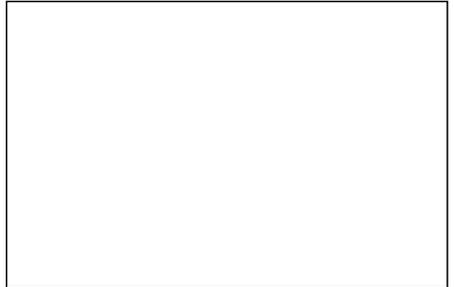
U

Ne dépensez que du mana noir pour X.
L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe
quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit de Chaînes

{1}{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé sacrifie une créature.
Flashback {5}{B}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}



Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}



Rituel

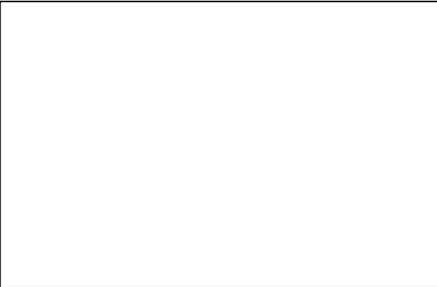
U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}



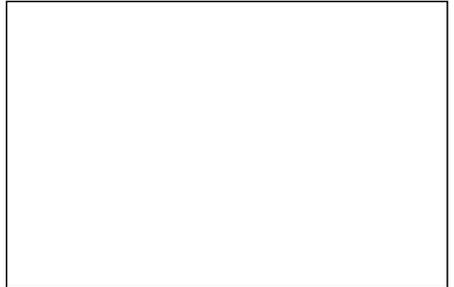
Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, 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

Coffres de la Coterie



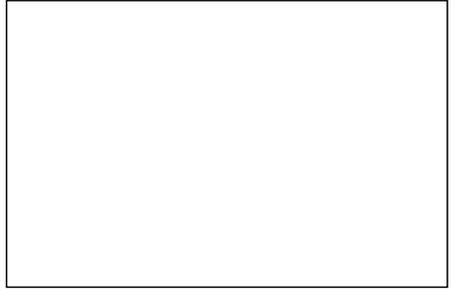
Terrain

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

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

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



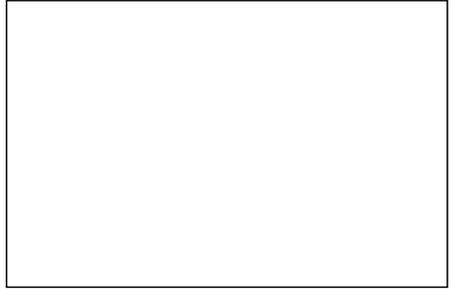
Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

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

Messe noire {B}



Éphémère C

Ajoutez {B}{B}{B}.

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

Messe noire {B}



Éphémère C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur bannissement {2}{B}



Éphémère C
Détruisez la créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

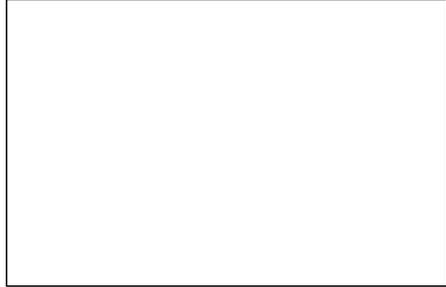
Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur bannissement {2}{B}



Éphémère C
Détruisez la créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur bannissement {2}{B}



Éphémère C
 Détruisez la créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire du désespoir {1}{B}{B}

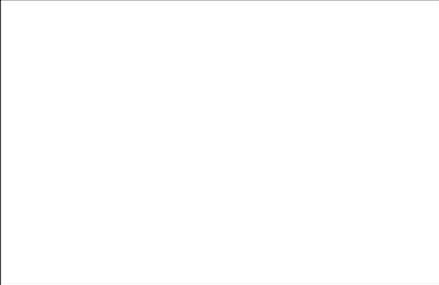


Créature : esprit U
 Vol
 À chaque fois que l'Émissaire du désespoir inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd 1 point de vie pour chaque artefact qu'il contrôle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire du désespoir {1}{B}{B}

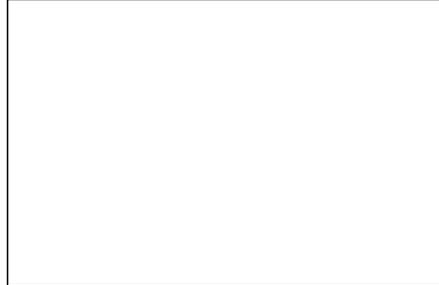


Créature : esprit U
 Vol
 À chaque fois que l'Émissaire du désespoir inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd 1 point de vie pour chaque artefact qu'il contrôle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation {1}{B}{B}



Rituel U
 Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation {1}{B}{B}

Rituel U

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persécution {2}{B}{B}

Rituel R

Choisissez une couleur. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes de cette couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation {1}{B}{B}

Rituel U

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persécution {2}{B}{B}

Rituel R

Choisissez une couleur. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes de cette couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persécution

{2}{B}{B}

Rituel

R

Choisissez une couleur. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes de cette couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur

{1}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur

{1}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur

{1}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur

{1}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vapeurs mortelles

{2}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, détruisez-la.
{0} : Détruisez les Vapeurs mortelles. Vous passez votre prochain tour. N'importe quel joueur peut activer cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vapeurs mortelles

{2}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, détruisez-la.
{0} : Détruisez les Vapeurs mortelles. Vous passez votre prochain tour. N'importe quel joueur peut activer cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast