

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

Brigadier de la forteresse

{3}{B}{B}{B}

Créature : démon

R

Vol

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

{B}{B} : Les créatures avec la distorsion gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour et les créatures sans la distorsion gagnent -1/-0 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier de la forteresse

{3}{B}{B}{B}

Créature : démon

R

Vol

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

{B}{B} : Les créatures avec la distorsion gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour et les créatures sans la distorsion gagnent -1/-0 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier de la forteresse

{3}{B}{B}{B}

Créature : démon

R

Vol

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

{B}{B} : Les créatures avec la distorsion gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour et les créatures sans la distorsion gagnent -1/-0 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier de la forteresse

{3}{B}{B}{B}

Créature : démon

R

Vol

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

{B}{B} : Les créatures avec la distorsion gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour et les créatures sans la distorsion gagnent -1/-0 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traître infernal

{B}{B}

Créature : esprit

R

Célérité

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

À chaque fois qu'une autre créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Traître infernal sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traître infernal

{B}{B}

Créature : esprit

R

Célérité

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

À chaque fois qu'une autre créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Traître infernal sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traître infernal

{B}{B}

Créature : esprit

R

Célérité

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

À chaque fois qu'une autre créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Traître infernal sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traître infernal

{B}{B}

Créature : esprit

R

Célérité

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

À chaque fois qu'une autre créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Traître infernal sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

1/1

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

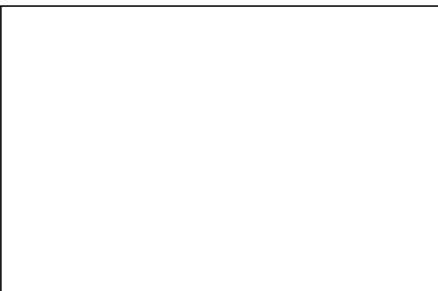
Le Tueur dauthi attaque à chaque tour si possible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel au monde souterrain

{B}



Rituel

C

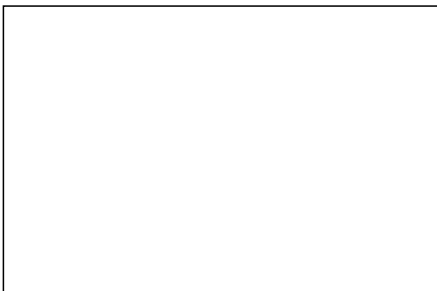
Renvoyez une carte de créature noire ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Folie {0} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel au monde souterrain

{B}



Rituel

C

Renvoyez une carte de créature noire ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Folie {0} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel au monde souterrain

{B}



Rituel

C

Renvoyez une carte de créature noire ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Folie {0} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel au monde souterrain

{B}



Rituel

C

Renvoyez une carte de créature noire ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Folie {0} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtre

{2}{B}

Rituel

C

Détruisez une créature engagée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtre

{2}{B}

Rituel

C

Détruisez une créature engagée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtre

{2}{B}

Rituel

C

Détruisez une créature engagée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtre

{2}{B}

Rituel

C

Détruisez une créature engagée ciblée.

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



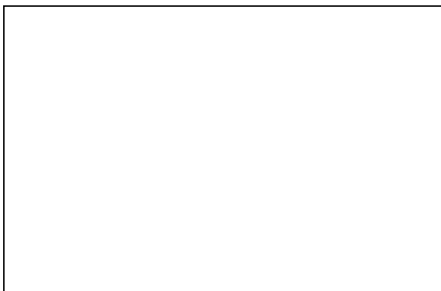
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



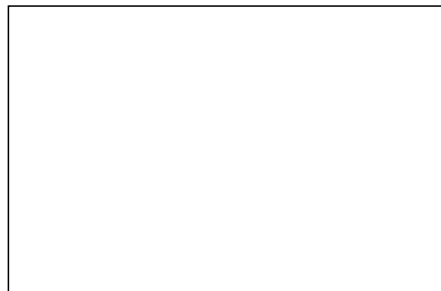
Terrain de base : marais

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

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

Bain de langueur

{2}{B}



Éphémère

C

Le Bain de langueur inflige 2 blessures à une créature ciblée et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bain de langueur

{2}{B}



Éphémère

C

Le Bain de langueur inflige 2 blessures à une créature ciblée et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bain de langueur

{2}{B}

Éphémère

C

Le Bain de langueur inflige 2 blessures à une créature ciblée et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expiration

{1}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expiration

{1}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expiration

{1}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort soudaine

{1}{B}{B}

Éphémère

U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort soudaine

{1}{B}{B}

Éphémère

U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort soudaine

{1}{B}{B}

Éphémère

U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort soudaine

{1}{B}{B}

Éphémère

U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles de corruption

{3}{B}

Éphémère

C

Les Vrilles de corruption infligent X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles de corruption

{3}{B}

Éphémère

C

Les Vrilles de corruption infligent X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles de corruption

{3}{B}

Éphémère

C

Les Vrilles de corruption infligent X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles de corruption

{3}{B}

Éphémère

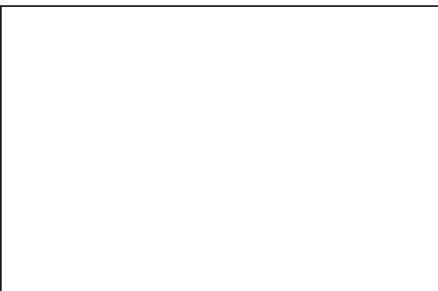
C

Les Vrilles de corruption infligent X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévoreur sans visage

{2}{B}



Créature : cauchemar et horreur

U

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

Quand le Dévoreur sans visage arrive sur le champ de bataille, exilez une autre créature ciblée avec la distorsion.

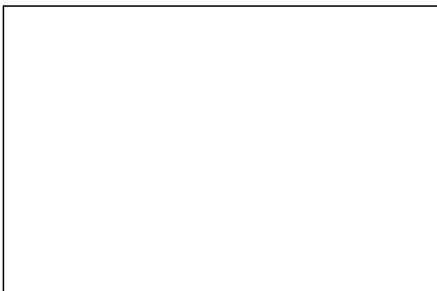
Quand le Dévoreur sans visage quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévoreur sans visage

{2}{B}



Créature : cauchemar et horreur

U

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

Quand le Dévoreur sans visage arrive sur le champ de bataille, exilez une autre créature ciblée avec la distorsion.

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévoreur sans visage

{2}{B}



Créature : cauchemar et horreur

U

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

Quand le Dévoreur sans visage arrive sur le champ de bataille, exilez une autre créature ciblée avec la distorsion.

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévoreur sans visage

{2}{B}



Créature : cauchemar et horreur

U

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

Quand le Dévoreur sans visage arrive sur le champ de bataille, exilez une autre créature ciblée avec la distorsion.

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage du Miroir

{4}{B}{B}

Créature : humain et sorcier

R

{T}, sacrifiez le Mage du Miroir : Échangez votre total de points de vie contre celui d'un adversaire ciblé. N'activez que pendant votre entretien.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage du Miroir

{4}{B}{B}

Créature : humain et sorcier

R

{T}, sacrifiez le Mage du Miroir : Échangez votre total de points de vie contre celui d'un adversaire ciblé. N'activez que pendant votre entretien.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage du Miroir

{4}{B}{B}

Créature : humain et sorcier

R

{T}, sacrifiez le Mage du Miroir : Échangez votre total de points de vie contre celui d'un adversaire ciblé. N'activez que pendant votre entretien.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde pestiféré

{2}{B}{B}

Créature : slivoïde

R

Tous les slivoïdes ont « Au début de votre entretien, ce permanent vous inflige 1 blessure. »

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde pestiféré

{2}{B}{B}

Créature : slivoïde

R

Tous les slivoïdes ont « Au début de votre entretien, ce permanent vous inflige 1 blessure. »

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde pestiféré

{2}{B}{B}

Créature : slivoïde

R

Tous les slivoïdes ont « Au début de votre entretien, ce permanent vous inflige 1 blessure. »

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde pestiféré

{2}{B}{B}

Créature : slivoïde

R

Tous les slivoïdes ont « Au début de votre entretien, ce permanent vous inflige 1 blessure. »

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur flétrissement

{4}{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-noire ciblée.
Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur flétrissement

{4}{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur flétrissement

{4}{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur flétrissement

{4}{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast