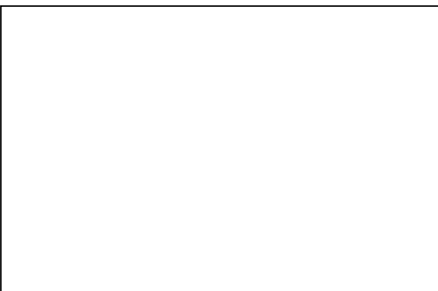


Jolie bombe de bronze

{4}



Créature-artefact : construction

R

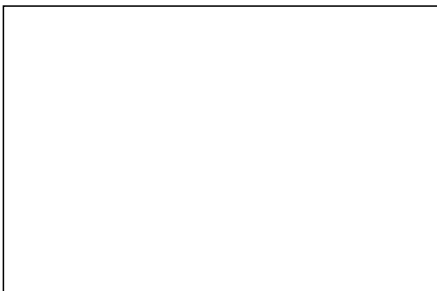
Quand un joueur autre que son propriétaire contrôle la Jolie bombe de bronze, ce joueur la sacrifie. Si ce joueur le fait, la Jolie bombe de bronze inflige 7 blessures à ce joueur.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jolie bombe de bronze

{4}



Créature-artefact : construction

R

Quand un joueur autre que son propriétaire contrôle la Jolie bombe de bronze, ce joueur la sacrifie. Si ce joueur le fait, la Jolie bombe de bronze inflige 7 blessures à ce joueur.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jolie bombe de bronze

{4}



Créature-artefact : construction

R

Quand un joueur autre que son propriétaire contrôle la Jolie bombe de bronze, ce joueur la sacrifie. Si ce joueur le fait, la Jolie bombe de bronze inflige 7 blessures à ce joueur.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jolie bombe de bronze

{4}



Créature-artefact : construction

R

Quand un joueur autre que son propriétaire contrôle la Jolie bombe de bronze, ce joueur la sacrifie. Si ce joueur le fait, la Jolie bombe de bronze inflige 7 blessures à ce joueur.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lisseur

{5}

Créature-artefact : djaggernaut

R

Quand le Lisseur arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les cartes de votre bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau des vivants

{2}{B}{B}

Créature : insecte

R

Mue {X}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)  
 Quand le Fléau des vivants est retourné face visible, toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lisseur

{5}

Créature-artefact : djaggernaut

R

Quand le Lisseur arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les cartes de votre bibliothèque.

10/10

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

Nécrovore

{2}{B}{B}

Créature : lhurgoyf

R

La force et l'endurance du Nécrovore sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

{B} : Régénérez le Nécrovore. (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et soignez toutes ses blessures.)

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phage l'Intouchable

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

Créature légendaire : avatar et mignon

M

Quand Phage l'Intouchable arrive sur le champ de bataille, si vous ne l'avez pas lancée depuis votre main, vous perdez la partie.

À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.

À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécrovore

{2}{B}{B}

Créature : lhurgoyf

R

La force et l'endurance du Nécrovore sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

{B} : Régénérez le Nécrovore. (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et soignez toutes ses blessures.)

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}

Rituel

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}

Rituel

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}

Rituel

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de souffrance

{6}{B}{B}

Rituel

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées. Piochez une carte pour chaque créature détruite de cette manière.

Recyclage {3}{B}{B} ({3}{B}{B}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

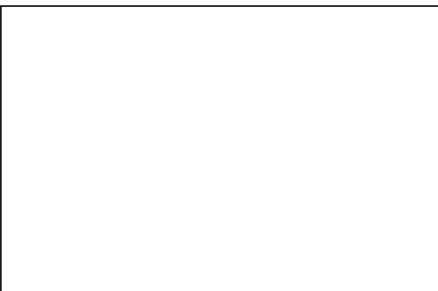
Quand vous recyclez le Décret de souffrance, toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange sanglant

{2}{B}{B}



Rituel

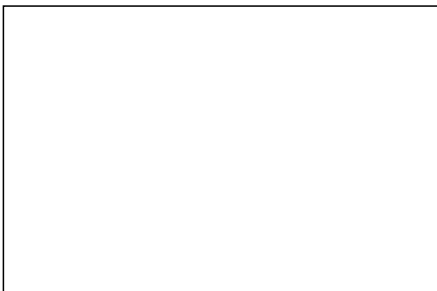
U

Chaque joueur sacrifie deux créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange sanglant

{2}{B}{B}



Rituel

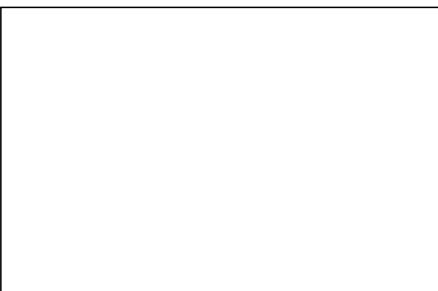
U

Chaque joueur sacrifie deux créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange sanglant

{2}{B}{B}



Rituel

U

Chaque joueur sacrifie deux créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange sanglant

{2}{B}{B}



Rituel

U

Chaque joueur sacrifie deux créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit cruel

{1}{B}

Rituel

U

L&#039;adversaire ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit cruel

{1}{B}

Rituel

U

L&#039;adversaire ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit cruel

{1}{B}

Rituel

U

L&#039;adversaire ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit cruel

{1}{B}

Rituel

U

L&#039;adversaire ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fragments d'os

{B}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.  
Détruisez une créature ciblée.

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

Fragments d'os

{B}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.  
Détruisez une créature ciblée.

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

Mutilation

{2}{B}{B}

Rituel

R

Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque marais que vous contrôlez.

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

Mutilation

{2}{B}{B}

Rituel

R

Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque marais que vous contrôlez.

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

Sang des innocents

{B}



Rituel

C

Chaque joueur sacrifie une créature.

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

Sang des innocents

{B}



Rituel

C

Chaque joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang des innocents

{B}

Rituel

C

Chaque joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sort de dessèchement

{1}{B}

Rituel

C

Le Sort de dessèchement inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang des innocents

{B}

Rituel

C

Chaque joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sort de dessèchement

{1}{B}

Rituel

C

Le Sort de dessèchement inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vent de peste

{7}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures que vous ne contrôlez pas.  
Elles ne peuvent pas être régénérées.

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

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

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

Lame du destin{1}{B}

ÉphémèreU  
Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin{1}{B}

ÉphémèreU  
Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin{1}{B}

ÉphémèreU  
Détruisez une créature non-noire ciblée.

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

Terreur{1}{B}

ÉphémèreC  
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

Chuchotements interminables
{2}{B}{B}

Enchantement
R

Chaque créature a « Quand cette créature meurt, choisissez un adversaire ciblé. Ce joueur met cette carte depuis le cimetière de son propriétaire sur le champ de bataille sous son contrôle au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements interminables

{2}{B}{B}

Enchantement

R

Chaque créature a « Quand cette créature meurt, choisissez un adversaire ciblé. Ce joueur met cette carte depuis le cimetière de son propriétaire sur le champ de bataille sous son contrôle au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements interminables

{2}{B}{B}

Enchantement

R

Chaque créature a « Quand cette créature meurt, choisissez un adversaire ciblé. Ce joueur met cette carte depuis le cimetière de son propriétaire sur le champ de bataille sous son contrôle au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements interminables

{2}{B}{B}

Enchantement

R

Chaque créature a « Quand cette créature meurt, choisissez un adversaire ciblé. Ce joueur met cette carte depuis le cimetière de son propriétaire sur le champ de bataille sous son contrôle au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon dépouilleur

{4}{B}{B}{B}

Créature : démon

R

Vol  
Quand le Démon dépouilleur arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, détruisez toutes les créatures non-artefact non-noires. Elles ne peuvent pas être régénérées.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des coffres

{4}{B}

Créature : humain et sorcier

R

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

4/4

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

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

Langueur
{2}{B}

Enchantement
U

Les sorts blancs coûtent {3} de plus à lancer.  
Les capacités activées des enchantements blancs coûtent {3} de plus à activer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Langueur
{2}{B}

Enchantement
U

Les sorts blancs coûtent {3} de plus à lancer.  
Les capacités activées des enchantements blancs coûtent {3} de plus à activer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast