

Fantogre sinistre {7}



Créature-artefact : épouvantail **R**

Le Fantogre sinistre arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs -1/-1 sur lui.
Retirez un marqueur -1/-1 du Fantogre sinistre : Mettez un marqueur -1/-1 sur une autre créature ciblée.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troussecabot {3}



Créature-artefact : épouvantail **C**

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{T} : Une créature ciblée devient de la ou des couleurs de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fantogre sinistre {7}



Créature-artefact : épouvantail **R**

Le Fantogre sinistre arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs -1/-1 sur lui.
Retirez un marqueur -1/-1 du Fantogre sinistre : Mettez un marqueur -1/-1 sur une autre créature ciblée.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troussecabot {3}



Créature-artefact : épouvantail **C**

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{T} : Une créature ciblée devient de la ou des couleurs de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troussecabot {3}



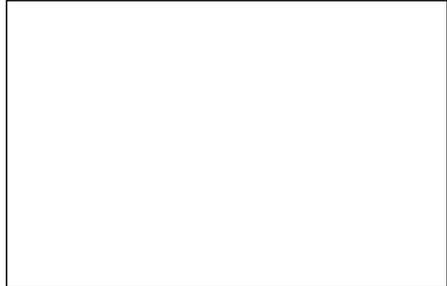
Créature-artefact : épouvantail C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{T} : Une créature ciblée devient de la ou des couleurs de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banshee de minuit {3}{B}{B}{B}



Créature : esprit R

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
Au début de votre entretien, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature non-noire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troussecabot {3}



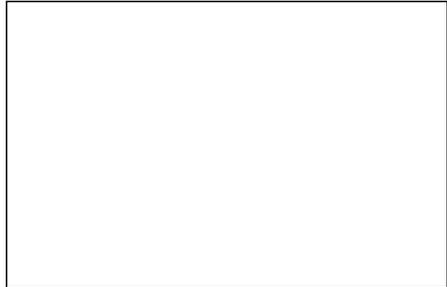
Créature-artefact : épouvantail C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{T} : Une créature ciblée devient de la ou des couleurs de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banshee de minuit {3}{B}{B}{B}



Créature : esprit R

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
Au début de votre entretien, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature non-noire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éteigneurs d'âmes {2}{B}{B}

Créature : élémental et shaman U

Quand les Éteigneurs d'âmes arrivent sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éteigneurs d'âmes {2}{B}{B}

Créature : élémental et shaman U

Quand les Éteigneurs d'âmes arrivent sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éteigneurs d'âmes {2}{B}{B}

Créature : élémental et shaman U

Quand les Éteigneurs d'âmes arrivent sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécroglisseur {1}{B}{B}

Créature : élémental R

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
 À chaque fois qu'une créature avec un marqueur -1/-1 qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille cette carte sous votre contrôle.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécroglisseur {1}{B}{B}



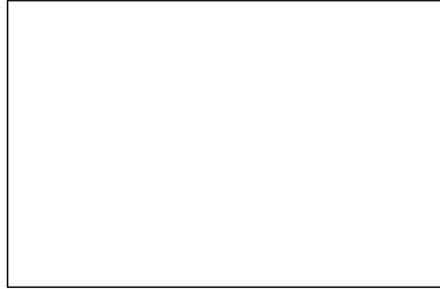
Créature : élémental R

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
 À chaque fois qu'une créature avec un marqueur -1/-1 qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille cette carte sous votre contrôle.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécroglisseur {1}{B}{B}



Créature : élémental R

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
 À chaque fois qu'une créature avec un marqueur -1/-1 qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille cette carte sous votre contrôle.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécroglisseur {1}{B}{B}



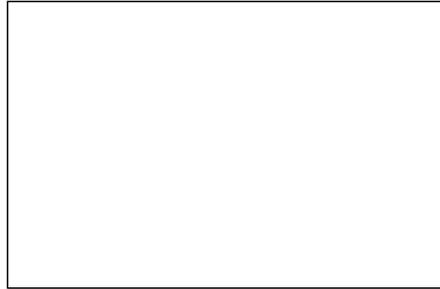
Créature : élémental R

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
 À chaque fois qu'une créature avec un marqueur -1/-1 qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille cette carte sous votre contrôle.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de Kulrajh {3}{BR}{BR}



Créature : élémental et chevalier U

Vol

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
 Les créatures avec des marqueurs sur elles que vos adversaires contrôlent ne peuvent ni attaquer, ni bloquer.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de Kulrajh

{3}{BR}{BR}



Créature : élémental et chevalier

U

Vol

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

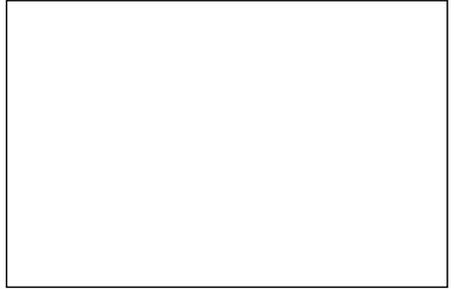
Les créatures avec des marqueurs sur elles que vos adversaires contrôlent ne peuvent ni attaquer, ni bloquer.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de Kulrajh

{3}{BR}{BR}



Créature : élémental et chevalier

U

Vol

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

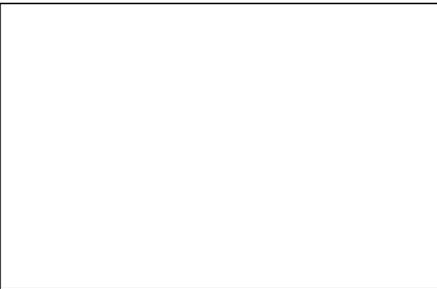
Les créatures avec des marqueurs sur elles que vos adversaires contrôlent ne peuvent ni attaquer, ni bloquer.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de Kulrajh

{3}{BR}{BR}



Créature : élémental et chevalier

U

Vol

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

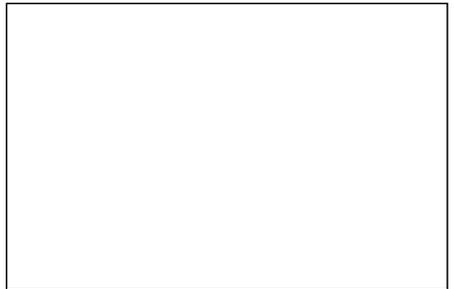
Les créatures avec des marqueurs sur elles que vos adversaires contrôlent ne peuvent ni attaquer, ni bloquer.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyran du chagrin

{5}{BR}



Créature : horreur

U

Le Tyran du chagrin arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs -1/-1 sur lui.

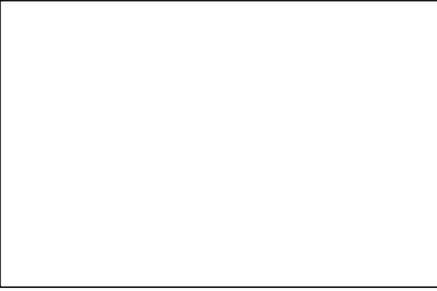
Quand le Tyran du chagrin meurt, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée pour chaque marqueur -1/-1 sur le Tyran du chagrin.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyran du chagrin

{5}{BR}



Créature : horreur

U

Le Tyran du chagrin arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs -1/-1 sur lui.

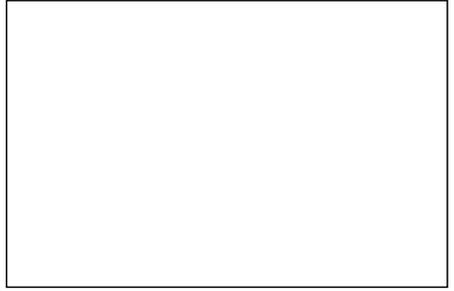
Quand le Tyran du chagrin meurt, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée pour chaque marqueur -1/-1 sur le Tyran du chagrin.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'âme

{1}{B}



Rituel

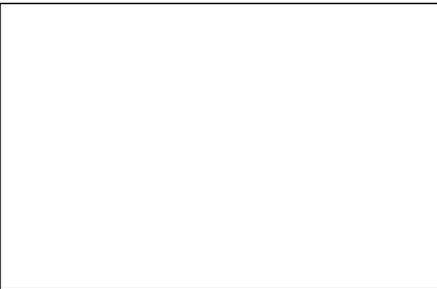
C

Détruisez une créature non-verte ciblée. Son contrôleur perd 3 points de vie si vous avez lancé un autre sort noir ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'âme

{1}{B}



Rituel

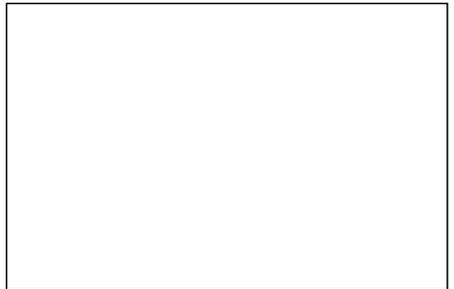
C

Détruisez une créature non-verte ciblée. Son contrôleur perd 3 points de vie si vous avez lancé un autre sort noir ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'âme

{1}{B}



Rituel

C

Détruisez une créature non-verte ciblée. Son contrôleur perd 3 points de vie si vous avez lancé un autre sort noir ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'âme

{1}{B}



Rituel

C

Détruisez une créature non-verte ciblée. Son contrôleur perd 3 points de vie si vous avez lancé un autre sort noir ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flétrissement progressif

{3}{B}{B}



Rituel

U

Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée, deux marqueurs -1/-1 sur une autre créature ciblée, et trois marqueurs -1/-1 sur une troisième créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flétrissement progressif

{3}{B}{B}



Rituel

U

Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée, deux marqueurs -1/-1 sur une autre créature ciblée, et trois marqueurs -1/-1 sur une troisième créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flétrissement progressif

{3}{B}{B}



Rituel

U

Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée, deux marqueurs -1/-1 sur une autre créature ciblée, et trois marqueurs -1/-1 sur une troisième créature ciblée.

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

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

Cicatrice

{BR}



Éphémère

C

Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cicatrice

{BR}



Éphémère

C

Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cicatrice

{BR}



Éphémère

C

Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cicatrice

{BR}



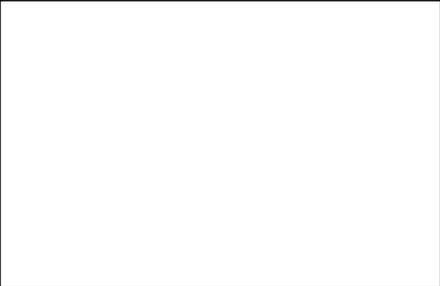
Éphémère

C

Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cendres croulantes {1}{B}

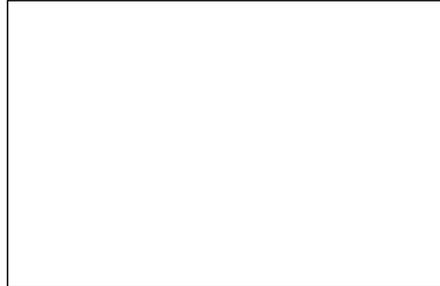


Enchantement U

Au début de votre entretien, détruisez la créature ciblée avec un marqueur -1/-1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cendres croulantes {1}{B}

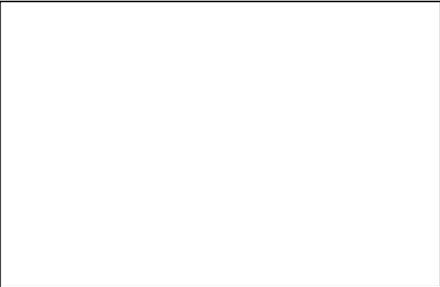


Enchantement U

Au début de votre entretien, détruisez la créature ciblée avec un marqueur -1/-1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cendres croulantes {1}{B}

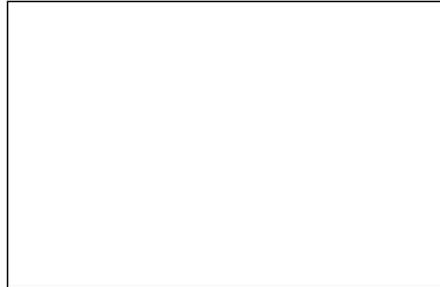


Enchantement U

Au début de votre entretien, détruisez la créature ciblée avec un marqueur -1/-1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation de luciles impériales {2}{B}



Enchantement U

À chaque fois qu'une créature meurt, si elle avait un marqueur -1/-1 sur elle, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation de luciles impériales

{2}{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature meurt, si elle avait un marqueur -1/-1 sur elle, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions de dépit

{2}{BR}{BR}

Enchantement

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.
À chaque fois qu'un joueur pioche une carte, les Visions de dépit infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation de luciles impériales

{2}{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature meurt, si elle avait un marqueur -1/-1 sur elle, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions de dépit

{2}{BR}{BR}

Enchantement

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.
À chaque fois qu'un joueur pioche une carte, les Visions de dépit infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

