Nyxathide {1}{B}{B}

Créature : élémental R

Au moment où le Nyxathide arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.
Le Nyxathide gagne -1/-1 pour chaque carte dans la main du joueur choisi.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nyxathide {1}{B}{B}

Créature : élémental R

Au moment où le Nyxathide arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.
Le Nyxathide gagne -1/-1 pour chaque carte dans la main du joueur choisi.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nyxathide {1}{B}{B}

Créature : élémental R

Au moment où le Nyxathide arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.
Le Nyxathide gagne -1/-1 pour chaque carte dans la main du joueur choisi.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nyxathide {1}{B}{B}

Créature : élémental R

Au moment où le Nyxathide arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.
Le Nyxathide gagne -1/-1 pour chaque carte dans la main du joueur choisi.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre de Guul Draz {2}{B}{B}

Créature : spectre R

Vol
Le Spectre de Guul Draz gagne +3/+3 tant qu'un adversaire n'a pas de cartes en main.
À chaque fois que le Spectre de Guul Draz inflige des blessures à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte de sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre de Guul Draz {2}{B}{B}

Créature : spectre R

Vol
Le Spectre de Guul Draz gagne +3/+3 tant qu'un adversaire n'a pas de cartes en main.
À chaque fois que le Spectre de Guul Draz inflige des blessures à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte de sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre de Guul Draz {2}{B}{B}

Créature : spectre R

Vol
Le Spectre de Guul Draz gagne +3/+3 tant qu'un adversaire n'a pas de cartes en main.
À chaque fois que le Spectre de Guul Draz inflige des blessures à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte de sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre de Guul Draz {2}{B}{B}

Créature : spectre R

Vol
Le Spectre de Guul Draz gagne +3/+3 tant qu'un adversaire n'a pas de cartes en main.
À chaque fois que le Spectre de Guul Draz inflige des blessures à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte de sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

Coût des fondrières {B}

Rituel **C**

Le joueur ciblé révèle un nombre de cartes de sa main égal au nombre de marais que vous contrôlez. Vous en choisissez une. 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

Coût des fondrières {B}

Rituel **C**

Le joueur ciblé révèle un nombre de cartes de sa main égal au nombre de marais que vous contrôlez. Vous en choisissez une. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Éclair de flétrissement {1}{B}{R}

Rituel C

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de flétrissement {1}{B}{R}

Rituel C

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de flétrissement {1}{B}{R}

Rituel C

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de flétrissement {1}{B}{R}

Rituel **C**

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess {3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana **M**

{+1} : Le joueur ciblé se défausse d'une carte.

{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse de Liliana {1}{B}

Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse de Liliana {1}{B}

Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse de Liliana {1}{B}

Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse de Liliana {1}{B}

Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast