

Memnite {0}



Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}

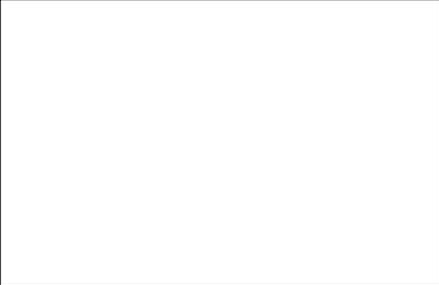


Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}

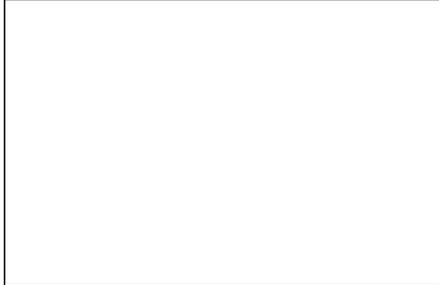


Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}



Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de la mort {B}



Créature : avatar R

L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X étant votre total de points de vie.

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de la mort {B}



Créature : avatar R

L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X étant votre total de points de vie.

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de la mort {B}



Créature : avatar R

L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X étant votre total de points de vie.

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de la mort {B}



Créature : avatar R

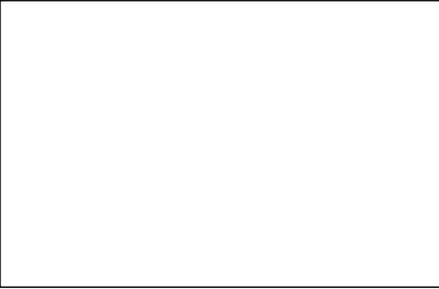
L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X étant votre total de points de vie.

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes

{1}{B}



Rituel

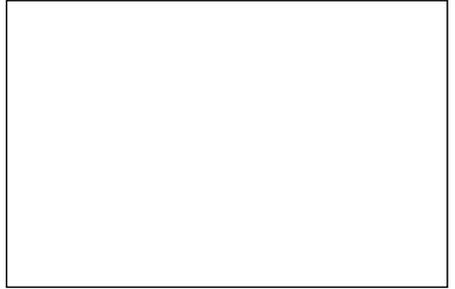
C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes

{1}{B}



Rituel

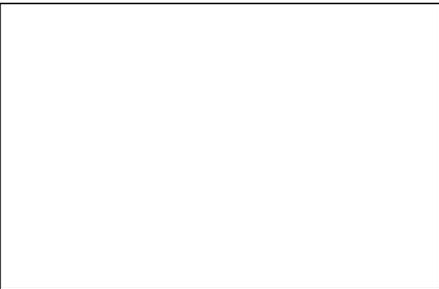
C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes

{1}{B}



Rituel

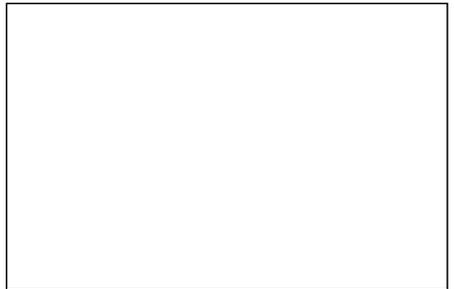
C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes

{1}{B}



Rituel

C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabolique dessein

{1}{B}



Rituel

M

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette
carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabolique dessein

{1}{B}



Rituel

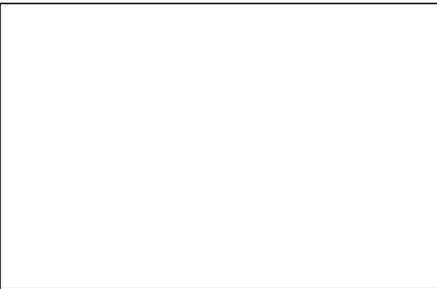
M

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette
carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabolique dessein

{1}{B}



Rituel

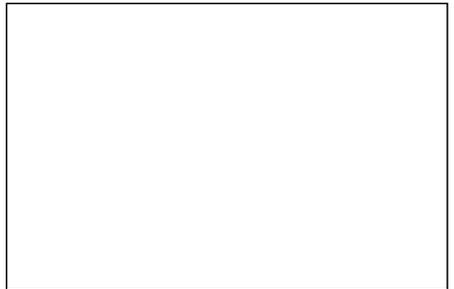
M

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette
carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabolique dessein

{1}{B}



Rituel

M

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette
carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant

{2}{B}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant

{2}{B}



Rituel

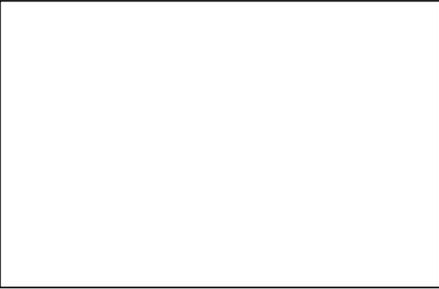
U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant

{2}{B}



Rituel

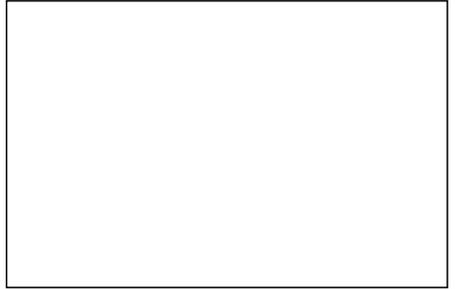
U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant

{2}{B}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation

{B}



Rituel

R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation

{B}



Rituel

R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation

{B}



Rituel

R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation

{B}



Rituel

R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



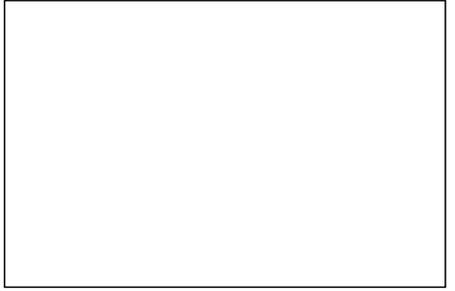
Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



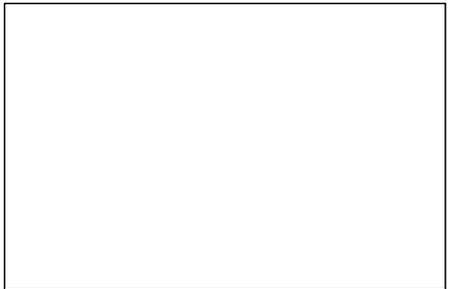
Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantir les espoirs

{B}{B}



Éphémère

C

Quand vous lancez ce sort, n'importe quel joueur peut payer 5 points de vie. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez Anéantir les espoirs.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantir les espoirs

{B}{B}



Éphémère

C

Quand vous lancez ce sort, n'importe quel joueur peut payer 5 points de vie. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez Anéantir les espoirs.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantir les espoirs

{B}{B}



Éphémère

C

Quand vous lancez ce sort, n'importe quel joueur peut payer 5 points de vie. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez Anéantir les espoirs.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantir les espoirs

{B}{B}



Éphémère

C

Quand vous lancez ce sort, n'importe quel joueur peut payer 5 points de vie. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez Anéantir les espoirs.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantir les espoirs

{B}{B}

Éphémère

C

Quand vous lancez ce sort, n'importe quel joueur peut payer 5 points de vie. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez Anéantir les espoirs.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantir les espoirs

{B}{B}

Éphémère

C

Quand vous lancez ce sort, n'importe quel joueur peut payer 5 points de vie. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez Anéantir les espoirs.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge {1}{B}



Éphémère U
Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

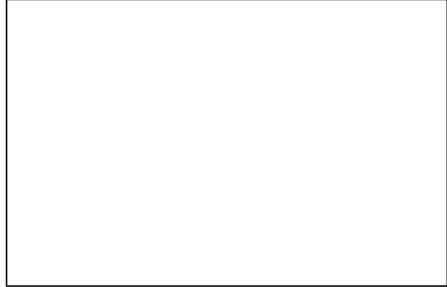
Droit à la gorge {1}{B}



Éphémère U
Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

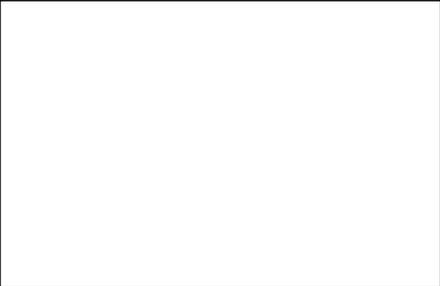
Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

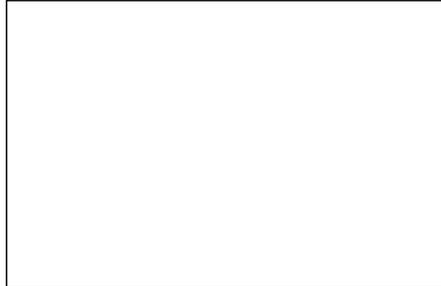
Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

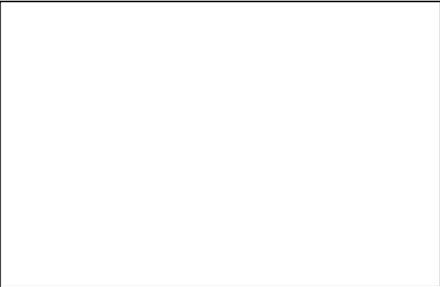
Chant bouillonnant {2}{R}



Éphémère C
Ajoutez {R}{R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

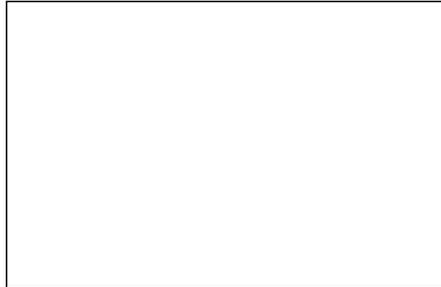
Chant bouillonnant {2}{R}



Éphémère C
Ajoutez {R}{R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Influence de fusion {1}{R}



Éphémère R
Contrecarrez un sort ciblé d'éphémère ou de rituel à moins que son contrôleur ne fasse que l'Influence en fusion lui inflige 4 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Influence de fusion

{1}{R}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé d'éphémère ou de rituel à moins que son contrôleur ne fasse que l'Influence en fusion lui inflige 4 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Influence de fusion

{1}{R}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé d'éphémère ou de rituel à moins que son contrôleur ne fasse que l'Influence en fusion lui inflige 4 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Influence de fusion

{1}{R}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé d'éphémère ou de rituel à moins que son contrôleur ne fasse que l'Influence en fusion lui inflige 4 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène phyrexiane

{1}{B}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène phyrexiane

{1}{B}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène phyrexiane

{1}{B}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène phyrexiane

{1}{B}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pandémonium

{3}{R}

Enchantement

P

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, le contrôleur de cette créature peut faire qu'elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pandémonium

{3}{R}

Enchantement

P

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, le contrôleur de cette créature peut faire qu'elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pandémonium

{3}{R}

Enchantement

P

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, le contrôleur de cette créature peut faire qu'elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pandémonium

{3}{R}

Enchantement

P

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, le contrôleur de cette créature peut faire qu'elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley du vide

{2}{B}{B}

Enchantement

R

Si la Ligne ley du vide est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, exiliez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley du vide

{2}{B}{B}



Enchantement

R

Si la Ligne ley du vide est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de supplice

{2}{R}{R}



Enchantement

R

Si la Ligne ley de supplice est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.
Les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de supplice

{2}{R}{R}



Enchantement

R

Si la Ligne ley de supplice est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.
Les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast