

Assassin de la belladone {2}{B}{B}



Créature : humain et assassin U

Initiative

Quand l'Assassin de la belladone arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler X cartes noires de votre main. Si vous faites ainsi, une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Folie {1}{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.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin troglodyte {2}{B}



Créature : diablotin et rebelle C

Vol, célérité

Echo ? Défaussez-vous d'une carte. (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin de la belladone {2}{B}{B}



Créature : humain et assassin U

Initiative

Quand l'Assassin de la belladone arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler X cartes noires de votre main. Si vous faites ainsi, une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Folie {1}{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.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin troglodyte {2}{B}



Créature : diablotin et rebelle C

Vol, célérité

Echo ? Défaussez-vous d'une carte. (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces {1}{B}



Créature : rat **C**

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défait d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces {1}{B}



Créature : rat **C**

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défait d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces {1}{B}



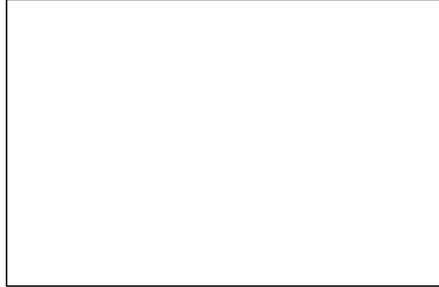
Créature : rat **C**

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défait d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces {1}{B}



Créature : rat **C**

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défait d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}

Créature-artefact : phyrexian et diabolin **C**

{{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Vol

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}

Créature-artefact : phyrexian et diabolin **C**

{{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Vol

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}

Créature-artefact : phyrexian et diabolin **C**

{{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Vol

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}

Créature-artefact : phyrexian et diabolin **C**

{{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Vol

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon des fosses de Rakdos

{2}{R}{R}



Créature : dragon

R

{R}{R} : Le Dragon des fosses de Rakdos acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{R} : Le Dragon des fosses de Rakdos gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

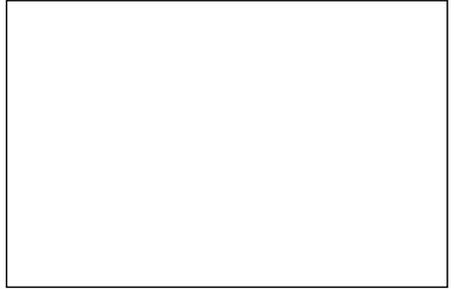
Acharnement ? Le Dragon des fosses de Rakdos a la double initiative tant que vous n'avez pas de carte en main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fantogre dentelé

{1}{B}{R}



Créature : ogre et guerrier

U

À chaque fois que le Fantogre dentelé subit des blessures, défaussez-vous d'autant de cartes.

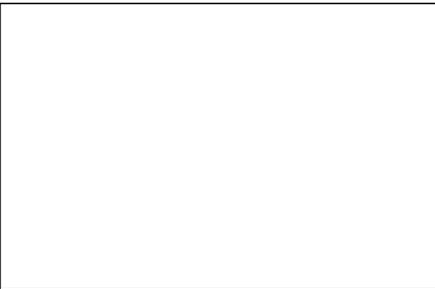
Acharnement ? À chaque fois que le Fantogre dentelé inflige des blessures de combat à un joueur, si vous n'avez pas de carte dans votre main, ce joueur se défausse d'un nombre de cartes égal aux blessures.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon des fosses de Rakdos

{2}{R}{R}



Créature : dragon

R

{R}{R} : Le Dragon des fosses de Rakdos acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{R} : Le Dragon des fosses de Rakdos gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

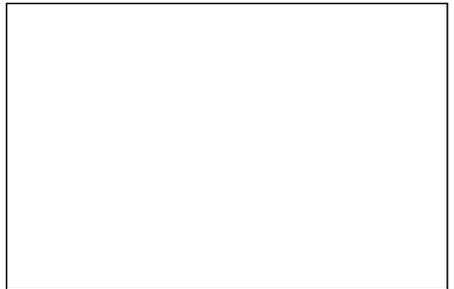
Acharnement ? Le Dragon des fosses de Rakdos a la double initiative tant que vous n'avez pas de carte en main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fantogre dentelé

{1}{B}{R}



Créature : ogre et guerrier

U

À chaque fois que le Fantogre dentelé subit des blessures, défaussez-vous d'autant de cartes.

Acharnement ? À chaque fois que le Fantogre dentelé inflige des blessures de combat à un joueur, si vous n'avez pas de carte dans votre main, ce joueur se défausse d'un nombre de cartes égal aux blessures.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats choppegueules

{B}{R}

Créature : rat

C

Acharnement ? Tant que vous n'avez pas de carte en main, les Rats choppegueules gagnent +1/+0 et ont « {B} : Régénérez les Rats choppegueules ».

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats choppegueules

{B}{R}

Créature : rat

C

Acharnement ? Tant que vous n'avez pas de carte en main, les Rats choppegueules gagnent +1/+0 et ont « {B} : Régénérez les Rats choppegueules ».

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats choppegueules

{B}{R}

Créature : rat

C

Acharnement ? Tant que vous n'avez pas de carte en main, les Rats choppegueules gagnent +1/+0 et ont « {B} : Régénérez les Rats choppegueules ».

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats choppegueules

{B}{R}

Créature : rat

C

Acharnement ? Tant que vous n'avez pas de carte en main, les Rats choppegueules gagnent +1/+0 et ont « {B} : Régénérez les Rats choppegueules ».

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

Écheveaux de délire

{2}{B}



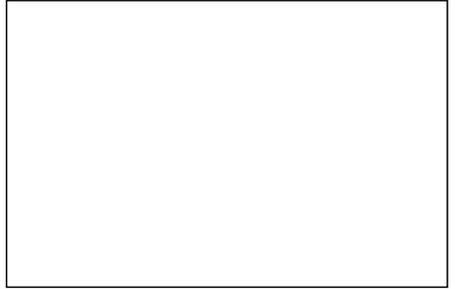
Rituel

C

Chaque joueur se défausse de trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écheveaux de délire

{2}{B}



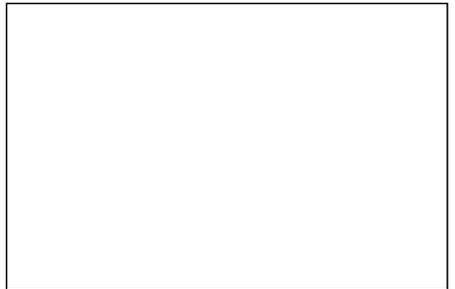
Rituel

C

Chaque joueur se défausse de trois cartes.

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

Rix Maadi, le Palais donjon



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{B}{R}, {T} : Chaque joueur se défausse d'une carte.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache d'éclairs

{R}



Éphémère

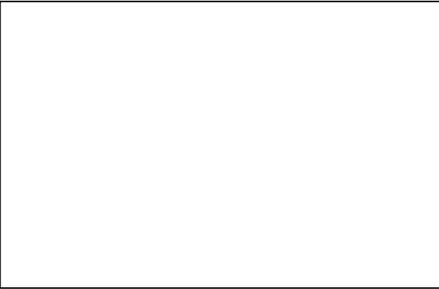
U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte ou payez {5}.

La Hache d'éclairs inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rix Maadi, le Palais donjon



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{B}{R}, {T} : Chaque joueur se défausse d'une carte.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache d'éclairs

{R}



Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte ou payez {5}.

La Hache d'éclairs inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache d'éclairs

{R}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte ou payez {5}.
La Hache d'éclairs inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempérament fougueux

{1}{R}{R}

Éphémère

C

Le Tempérament fougueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Folie {R} (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

Hache d'éclairs

{R}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte ou payez {5}.
La Hache d'éclairs inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempérament fougueux

{1}{R}{R}

Éphémère

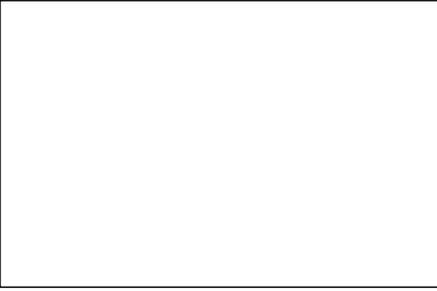
C

Le Tempérament fougueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Folie {R} (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

Goût pour le grabuge

{R}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

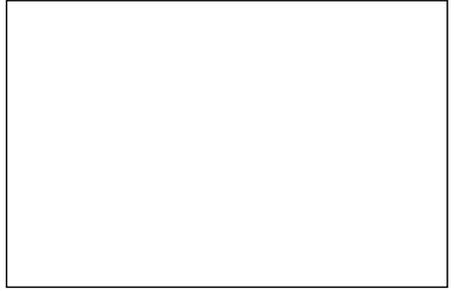
La créature enchantée gagne +2/+0.

Acharnement ? La créature enchantée gagne +2/+0 supplémentaires tant que vous n'avez pas de carte dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goût pour le grabuge

{R}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

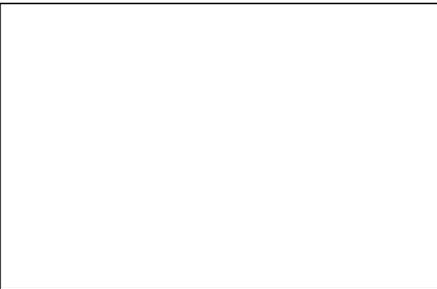
La créature enchantée gagne +2/+0.

Acharnement ? La créature enchantée gagne +2/+0 supplémentaires tant que vous n'avez pas de carte dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goût pour le grabuge

{R}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

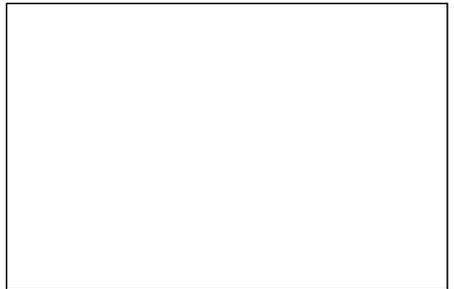
La créature enchantée gagne +2/+0.

Acharnement ? La créature enchantée gagne +2/+0 supplémentaires tant que vous n'avez pas de carte dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goût pour le grabuge

{R}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0.

Acharnement ? La créature enchantée gagne +2/+0 supplémentaires tant que vous n'avez pas de carte dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de feu

{R}

Enchantement

C

Sacrifiez le Sceau de feu : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de feu

{R}

Enchantement

C

Sacrifiez le Sceau de feu : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de feu

{R}

Enchantement

C

Sacrifiez le Sceau de feu : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de feu

{R}

Enchantement

C

Sacrifiez le Sceau de feu : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

