

Démon de profanation {2}{B}{B}



Créature : démon R

Vol

Au début de chaque combat, n'importe quel adversaire peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, engagez le Démon de profanation et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

6/6

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

Démon de profanation {2}{B}{B}



Créature : démon R

Vol

Au début de chaque combat, n'importe quel adversaire peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, engagez le Démon de profanation et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

6/6

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

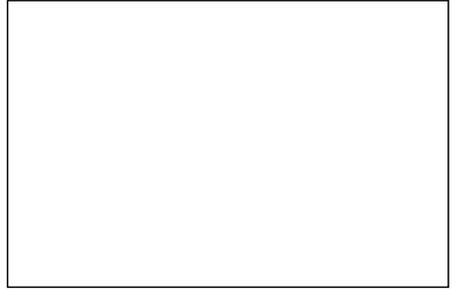
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracassement cérébral

{X}{B}{B}



Rituel

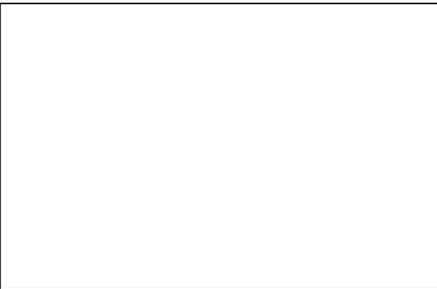
R

Un joueur ciblé se défait de X cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}



Rituel

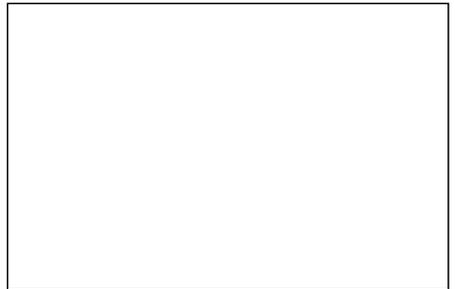
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracassement cérébral

{X}{B}{B}



Rituel

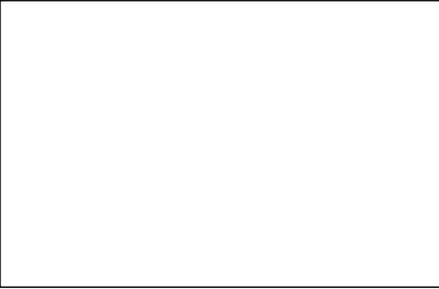
R

Un joueur ciblé se défait de X cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}



Rituel

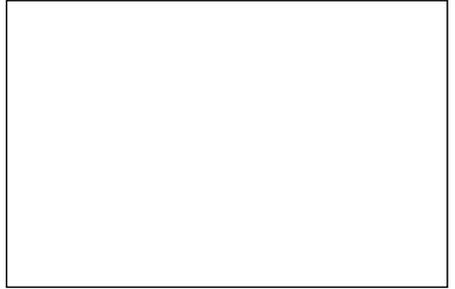
U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}



Rituel

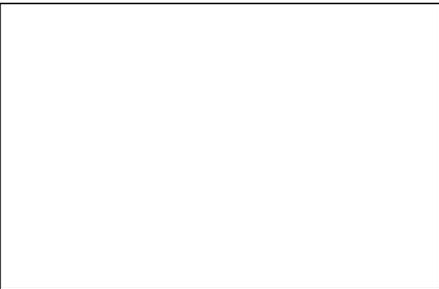
U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}



Rituel

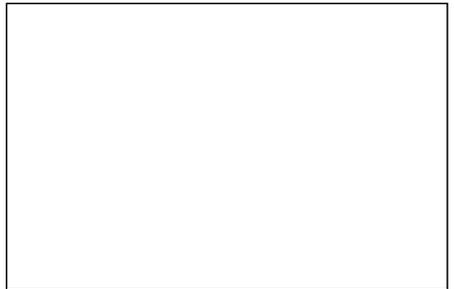
U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piègepont {3}



Artefact **M**

Les créatures avec une force supérieure au nombre de cartes dans votre main ne peuvent pas attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piègepont {3}



Artefact **M**

Les créatures avec une force supérieure au nombre de cartes dans votre main ne peuvent pas attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piègepont {3}



Artefact **M**

Les créatures avec une force supérieure au nombre de cartes dans votre main ne peuvent pas attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piègepont {3}



Artefact **M**

Les créatures avec une force supérieure au nombre de cartes dans votre main ne peuvent pas attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme funéraire

{B}



Éphémère

P

Choisissez l'un ?

- ? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.
- ? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.
- ? Une créature ciblée acquiert la traversée des marais jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme funéraire

{B}



Éphémère

P

Choisissez l'un ?

- ? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.
- ? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.
- ? Une créature ciblée acquiert la traversée des marais jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme funéraire

{B}



Éphémère

P

Choisissez l'un ?

- ? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.
- ? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.
- ? Une créature ciblée acquiert la traversée des marais jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme funéraire

{B}



Éphémère

P

Choisissez l'un ?

- ? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.
- ? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.
- ? Une créature ciblée acquiert la traversée des marais jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défiguration

{B}



Éphémère

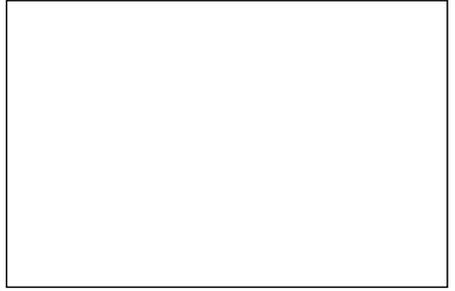
C

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défiguration

{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défiguration

{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défiguration

{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Geth

{B}{B}



Éphémère

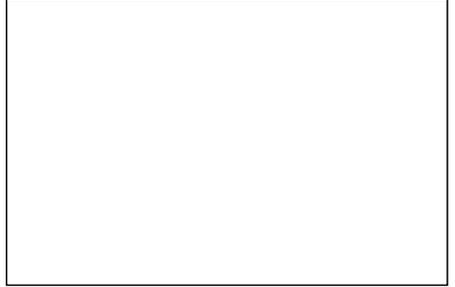
C

Un joueur ciblé sacrifie une créature et perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Geth

{B}{B}



Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature et perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Geth

{B}{B}



Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature et perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Geth

{B}{B}



Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature et perd 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

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

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

Contrainte {B}

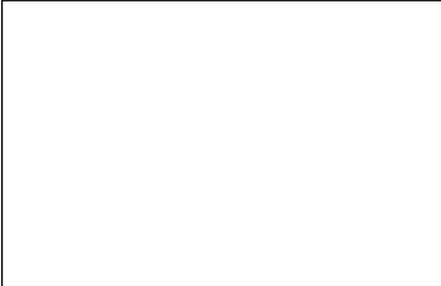


Rituel **C**

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

Contrainte {B}

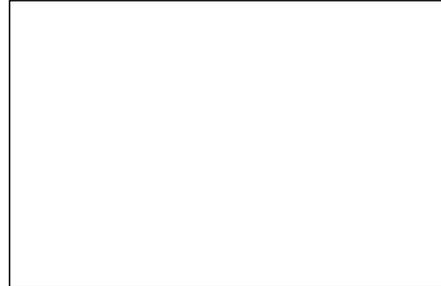


Rituel C

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

Dédain {B}

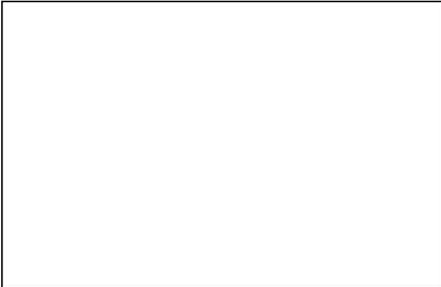


Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature ou de planeswalker. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dédain {B}

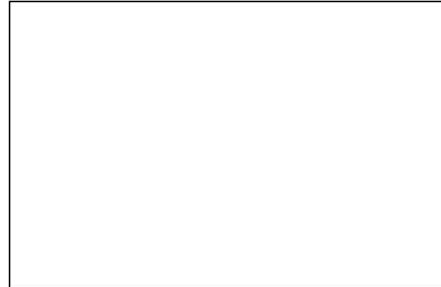


Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature ou de planeswalker. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'annihilation {1}



Artefact C

{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'annihilation

{1}



Artefact

C

{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast