Culpabilivore {3}{B}{B}

Créature : horreur R

Peur
À chaque fois que le Culpabilivore attaque et n'est pas bloqué, le joueur défenseur perd 1 point de vie pour chaque carte dans son cimetière.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fendresprit dauthi {3}{B}

Créature : dauthi et mignon U

Distorsion
À chaque fois que le Fendresprit dauthi attaque et n'est pas bloqué, vous pouvez le sacrifier. Si vous faites ainsi, le joueur défenseur se défausse de trois cartes.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culpabilivore {3}{B}{B}

Créature : horreur R

Peur
À chaque fois que le Culpabilivore attaque et n'est pas bloqué, le joueur défenseur perd 1 point de vie pour chaque carte dans son cimetière.

0/4

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 défausse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 défausse d'une carte.

1/1

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

Trappeur dauthi {2}{B}

Créature : dauthi et mignon U

{T} : Une créature ciblée acquiert la distorsion jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur dauthi {B}{B}

Créature : dauthi et soldat P

Distorsion
Le Tueur dauthi attaque à chaque tour si possible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trappeur dauthi {2}{B}

Créature : dauthi et mignon U

{T} : Une créature ciblée acquiert la distorsion jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur dauthi {B}{B}

Créature : dauthi et soldat P

Distorsion
Le Tueur dauthi attaque à chaque tour si possible.

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

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

Convulsion cérébrale {X}{B}

Rituel **R**

Un joueur ciblé se défausse de X cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Convulsion cérébrale {X}{B}

Rituel R

Un joueur ciblé se défausse de X cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain de vie {1}{B}

Rituel C

Ne dépensez que du mana noir pour X.
Le Drain de vie inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées, mais pas plus que le total de points de vie du joueur avant que les blessures ne lui soient infligées, la loyauté du planeswalker avant que les blessures ne lui soient infligées ou l'endurance de la créature.

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

Drain de vie {1}{B}

Rituel C

Ne dépensez que du mana noir pour X.
Le Drain de vie inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées, mais pas plus que le total de points de vie du joueur avant que les blessures ne lui soient infligées, la loyauté du planeswalker avant que les blessures ne lui soient infligées ou l'endurance de la créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur cruel {2}{B}

Rituel R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté de Yaugzebul {2}{B}

Rituel R

Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer des cartes de votre cimetière.
Si une carte devrait être mise dans votre cimetière depuis n'importe où ce tour-ci, exilez cette carte à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique {1}{B}

Rituel R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Hymne à Tourach {B}{B}

Rituel C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Hymne à Tourach {B}{B}

Rituel **C**

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de la mort

Terrain **R**

Si le Lac de la mort devait arriver sur le champ de bataille, sacrifiez un marais à la place. Si vous faites ainsi, mettez le Lac de la mort sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-le dans le cimetière de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {B}.
{T}, sacrifiez un marais : Ajoutez {B}{B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Hymne à Tourach {B}{B}

Rituel **C**

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact **U**

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalet de torture {1}

Artefact **P**

Au moment où le Chevalet de torture arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.
Au début de l'entretien du joueur choisi, le Chevalet de torture inflige X blessures à ce joueur, X étant 3 moins le nombre de cartes dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour d'ivoire {1}

Artefact R

Au début de votre entretien, vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de cartes dans votre main moins 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour d'ivoire {1}

Artefact R

Au début de votre entretien, vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de cartes dans votre main moins 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour d'ivoire {1}

Artefact R

Au début de votre entretien, vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de cartes dans votre main moins 4.

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

Contagion {3}{B}{B}

Éphémère U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte noire de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Répartissez deux marqueurs -2/-1 entre un ou deux créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haine {3}{B}{B}

Éphémère R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.
Une créature ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contagion {3}{B}{B}

Éphémère U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte noire de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Répartissez deux marqueurs -2/-1 entre un ou deux créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

Éphémère C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Messe noire {B}

Éphémère **C**

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marché selon Yaugzebul {4}{B}{B}

Enchantement **R**

Passez votre étape de pioche.
Payez 1 point de vie : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast