

Coupe-jarret dauthi

{1}{B}

Créature : dauthi et mignon

U

Distorsion

{1}{B}, {T} : Détruissez une créature avec la distorsion ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule dauthie

{1}{B}

Créature : dauthi et zombie

U

Distorsion

À chaque fois qu'une créature avec la distorsion meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Goule Dauthie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coupe-jarret dauthi

{1}{B}

Créature : dauthi et mignon

U

Distorsion

{1}{B}, {T} : Détruissez une créature avec la distorsion ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule dauthie

{1}{B}

Créature : dauthi et zombie

U

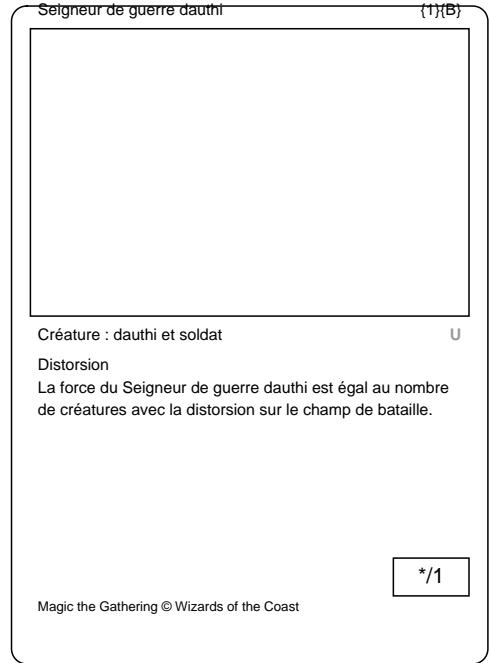
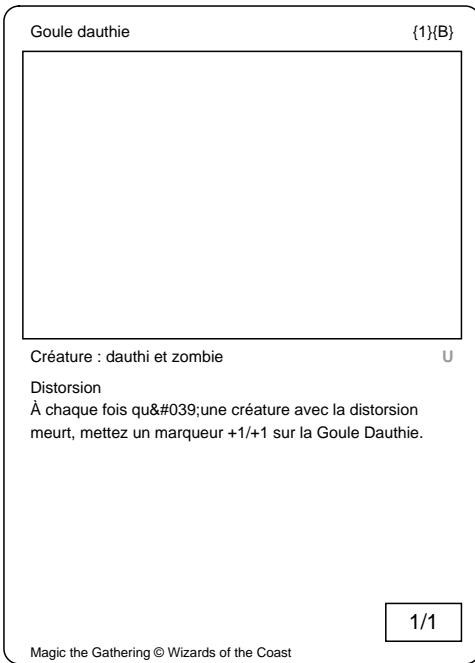
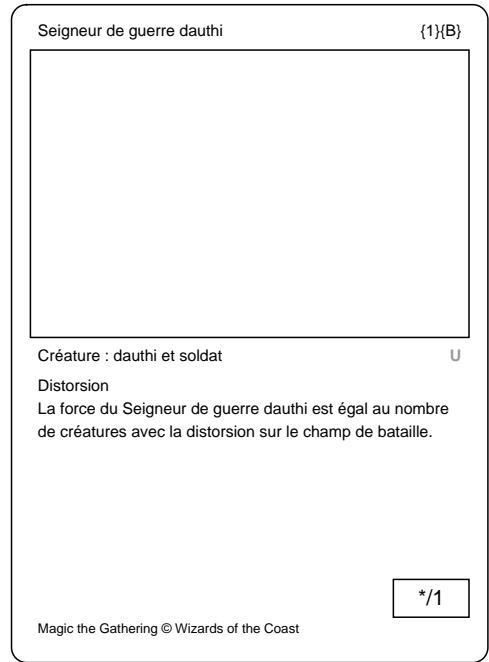
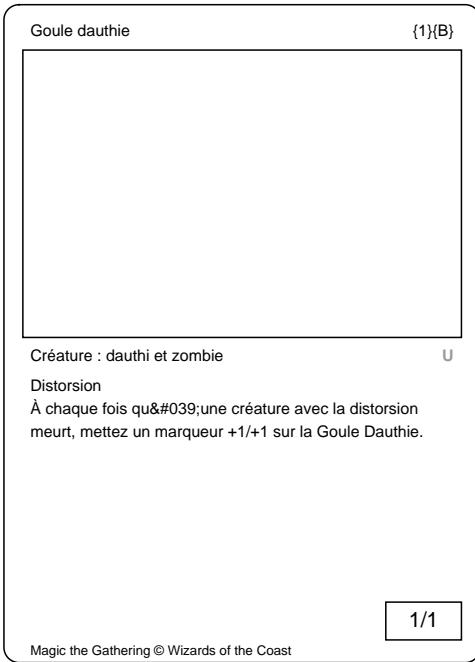
Distorsion

À chaque fois qu'une créature avec la distorsion meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Goule Dauthie.

1/1

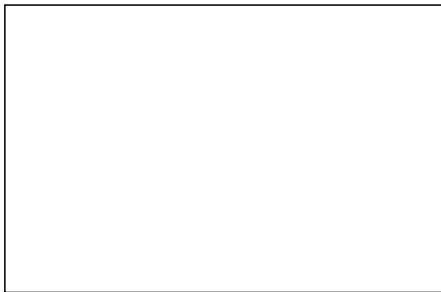
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Seigneur de guerre dauthi

{1}{B}



Créature : dauthi et soldat

U

Distorsion

La force du Seigneur de guerre dauthi est égal au nombre de créatures avec la distorsion sur le champ de bataille.

*/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{2}{B}

Trappeur dauthi



Créature : dauthi et mignon

U

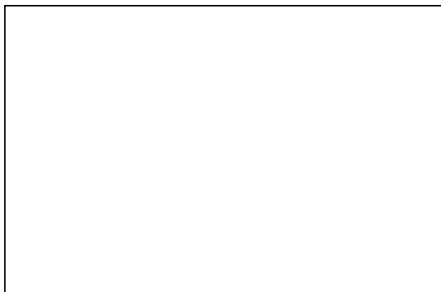
{T} : Une créature ciblée acquiert la distorsion jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de guerre dauthi

{1}{B}



Créature : dauthi et soldat

U

Distorsion

La force du Seigneur de guerre dauthi est égal au nombre de créatures avec la distorsion sur le champ de bataille.

*/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{2}{B}

Trappeur dauthi



Créature : dauthi et mignon

U

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

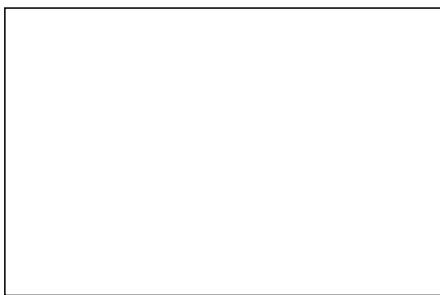
1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trappeur dauthi

{2}{B}



Créature : dauthi et mignon

U

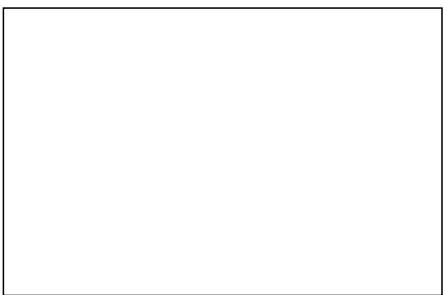
{T} : Une créature ciblée acquiert la distorsion jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur dauthi

{B}{B}



Créature : dauthi et soldat

P

Distorsion

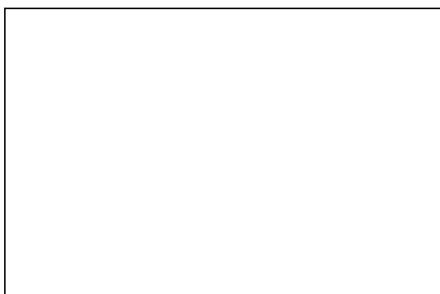
Le Tueur dauthi attaque à chaque tour si possible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trappeur dauthi

{2}{B}



Créature : dauthi et mignon

U

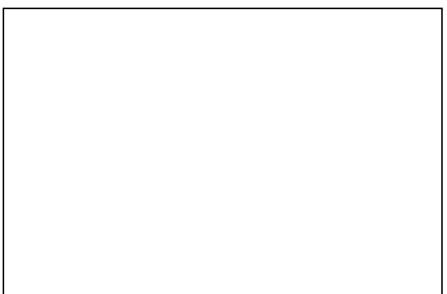
{T} : Une créature ciblée acquiert la distorsion jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur dauthi

{B}{B}



Créature : dauthi et soldat

P

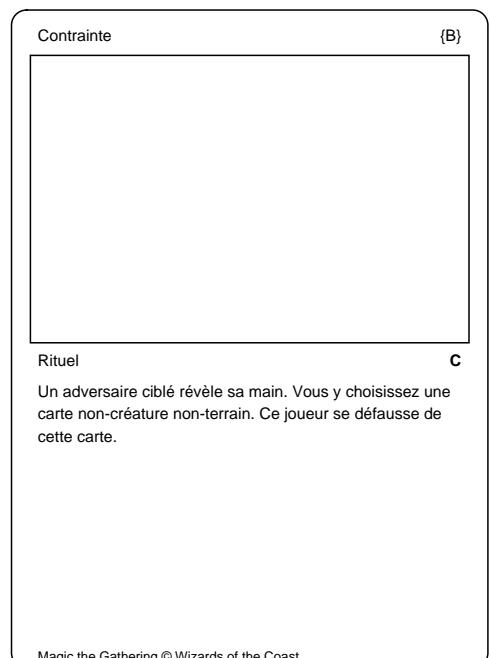
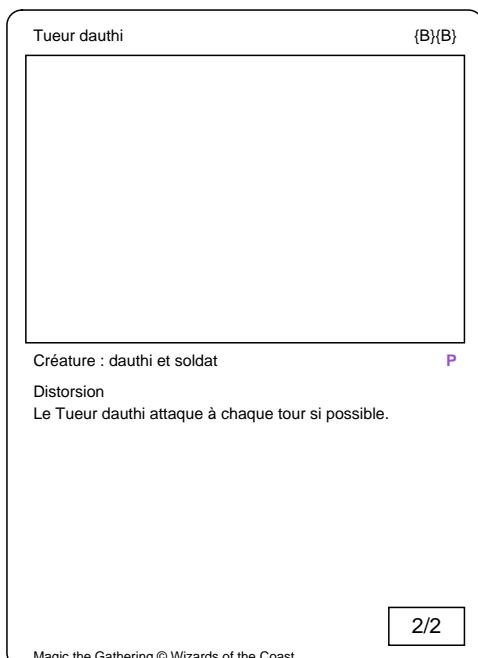
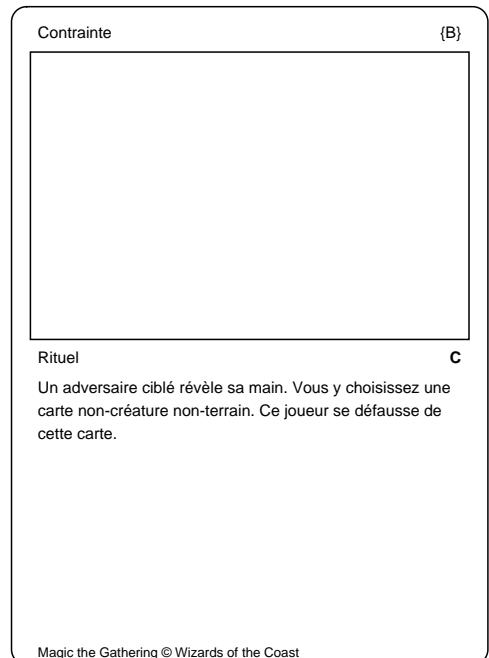
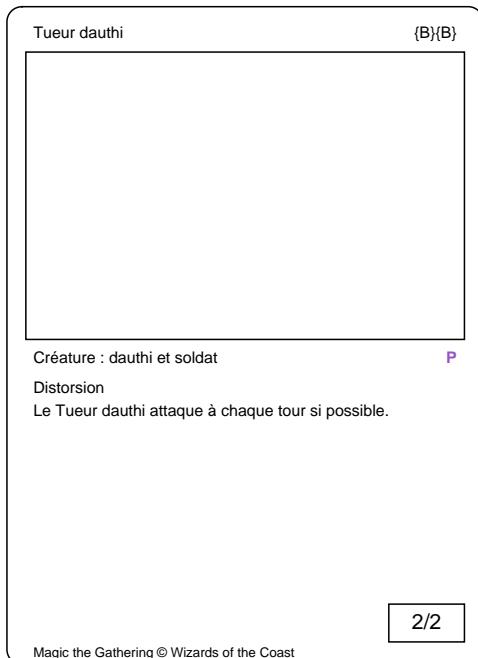
Distorsion

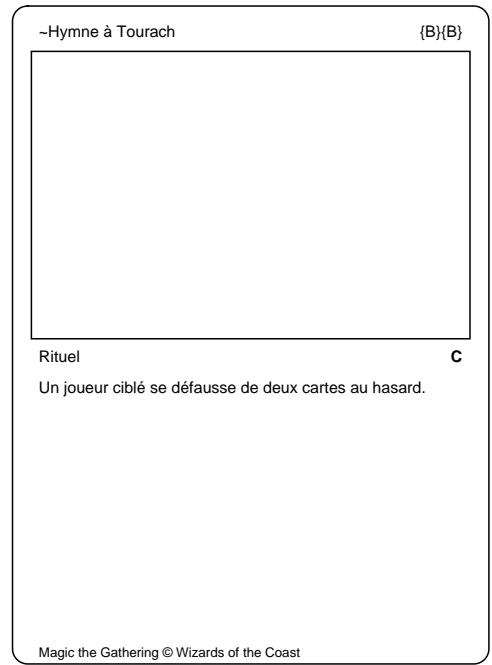
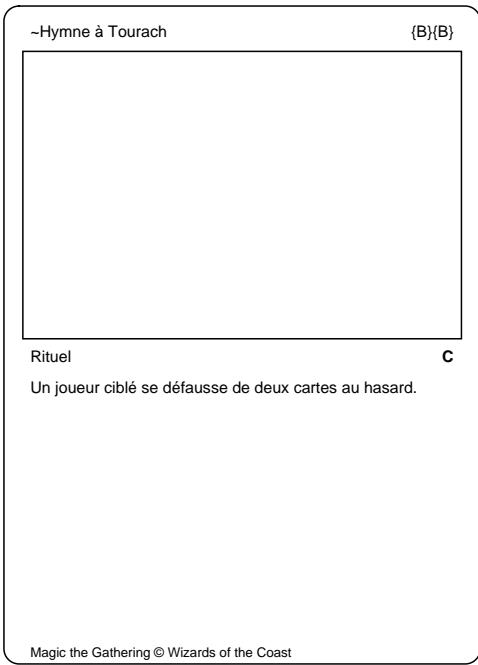
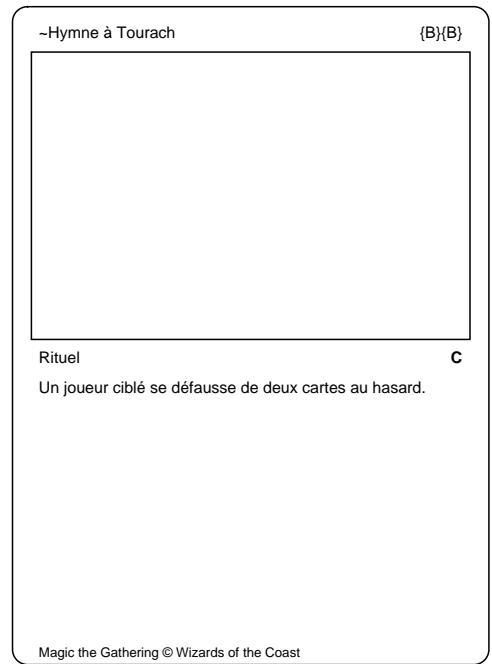
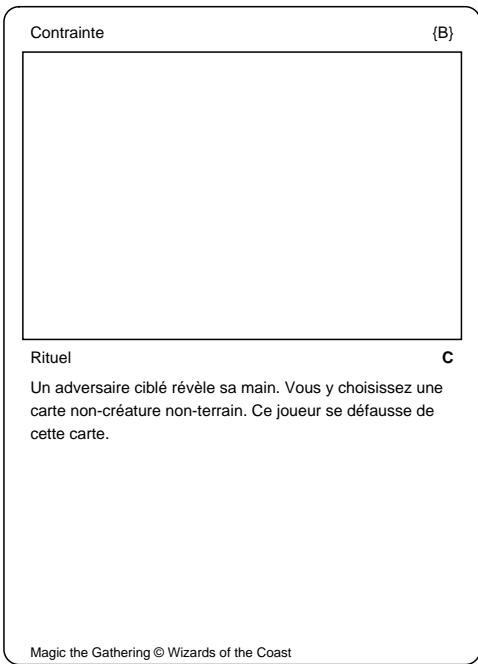
Le Tueur dauthi attaque à chaque tour si possible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





-Hymne à Tourach

{B}{B}

Rituel

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C

Lac de la mort

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

Lac de la mort

R

Terrain
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

Lac de la mort

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

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

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

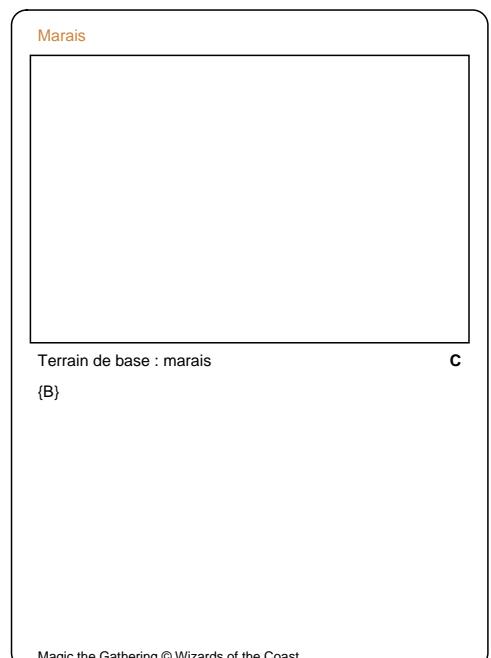
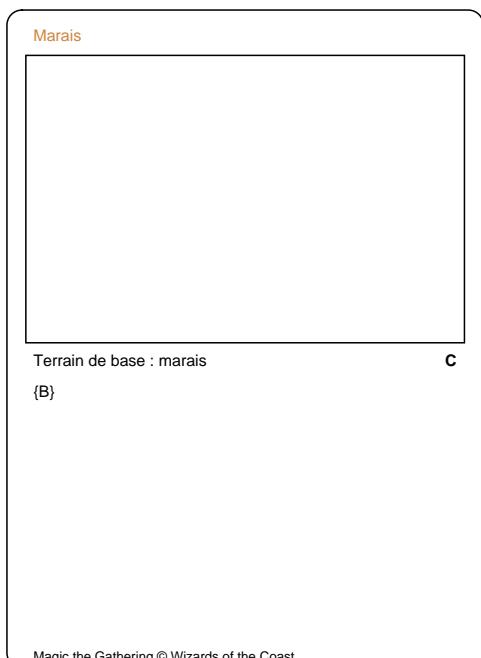
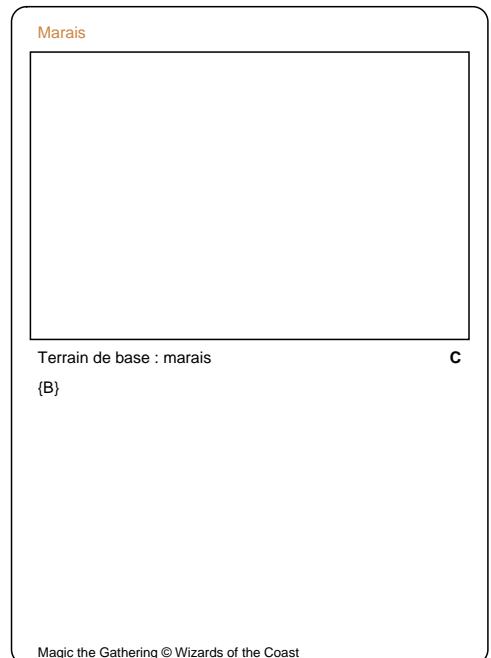
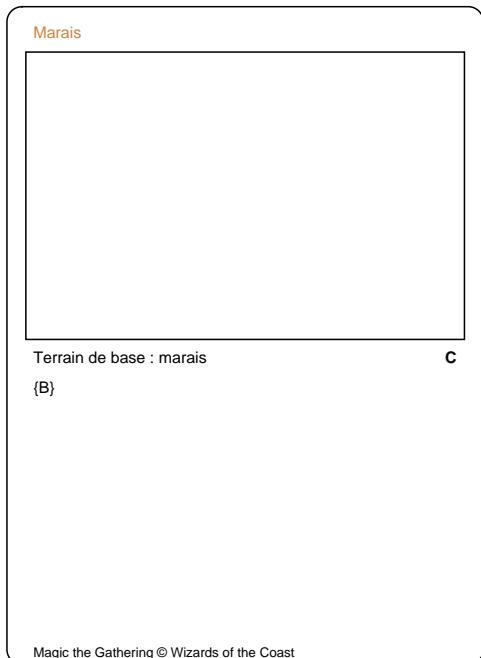
Terrain de base : marais

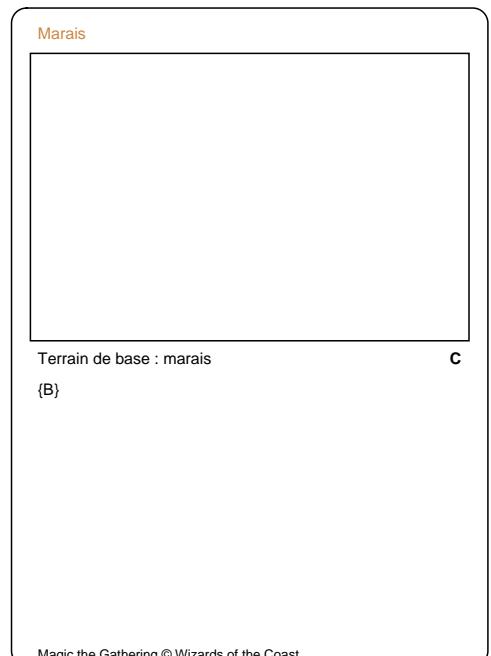
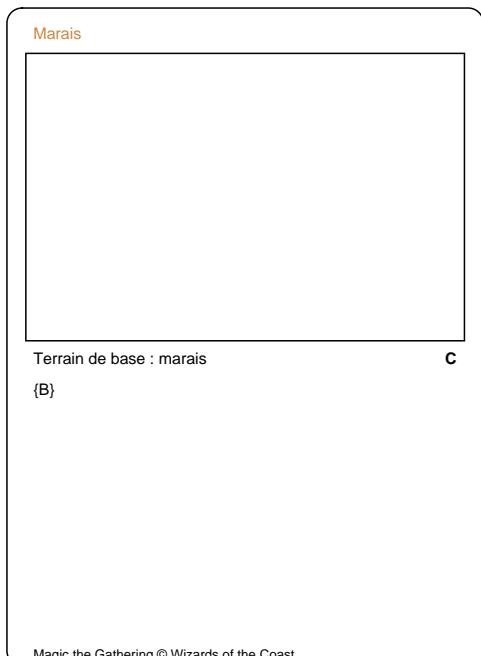
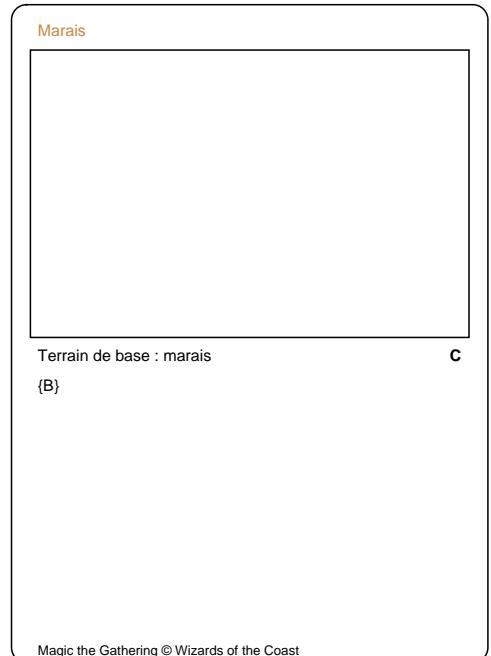
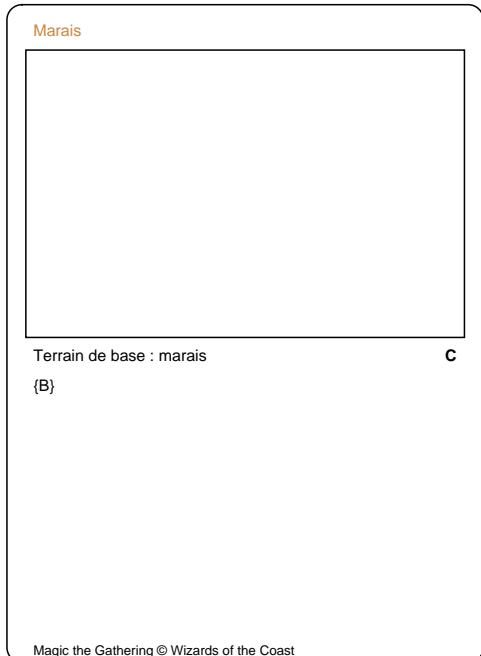
C

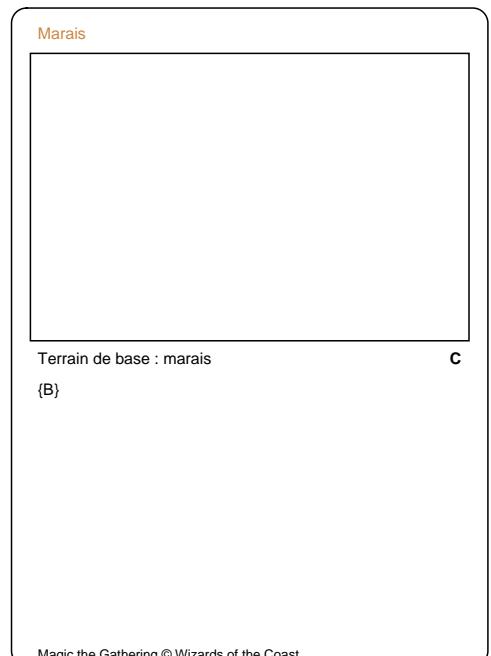
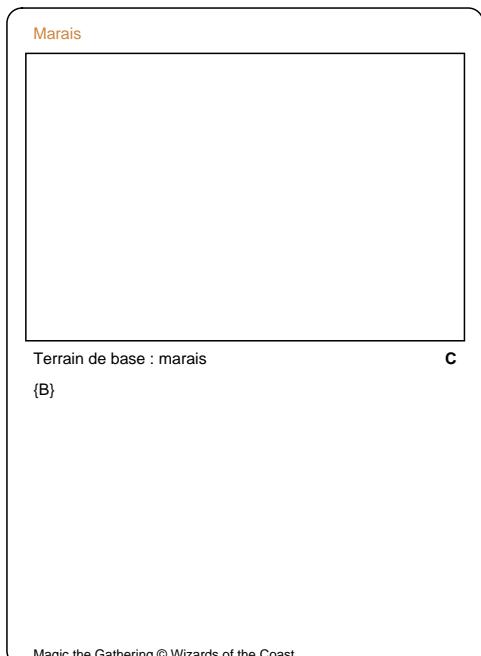
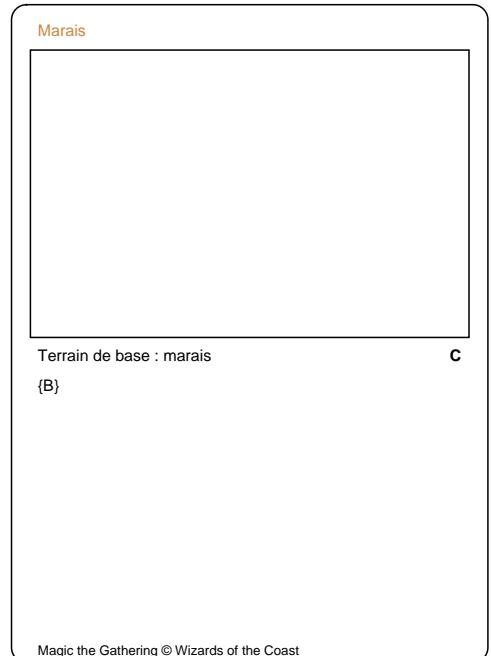
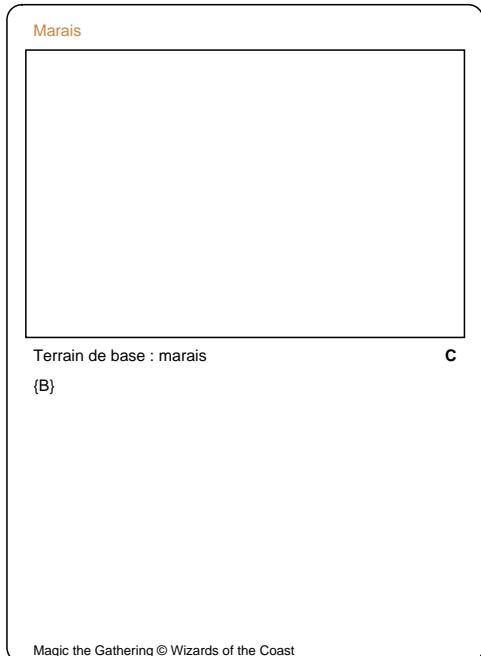
{B}

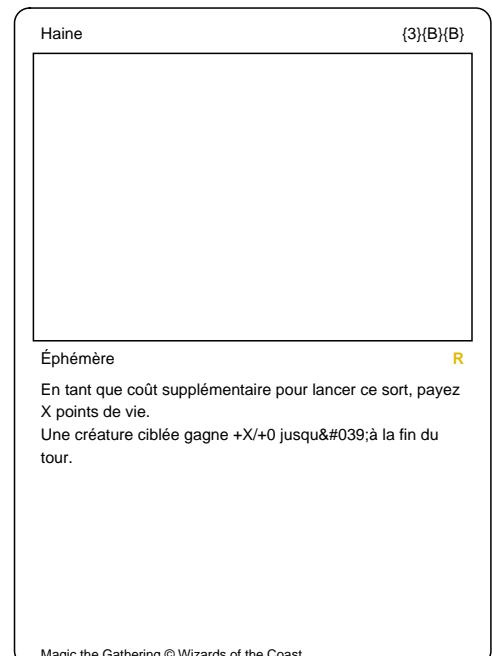
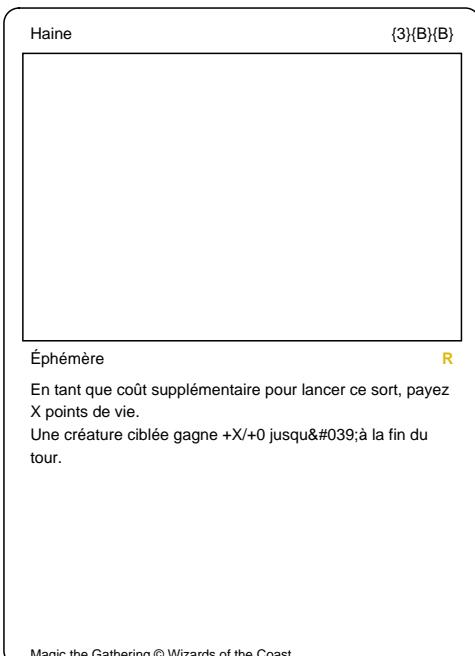
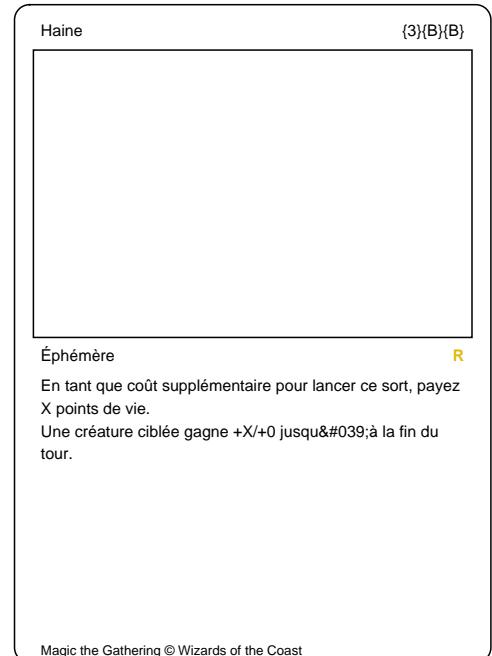
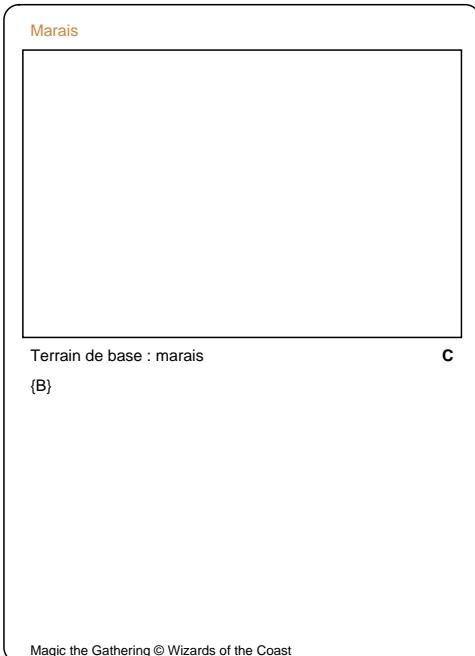
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

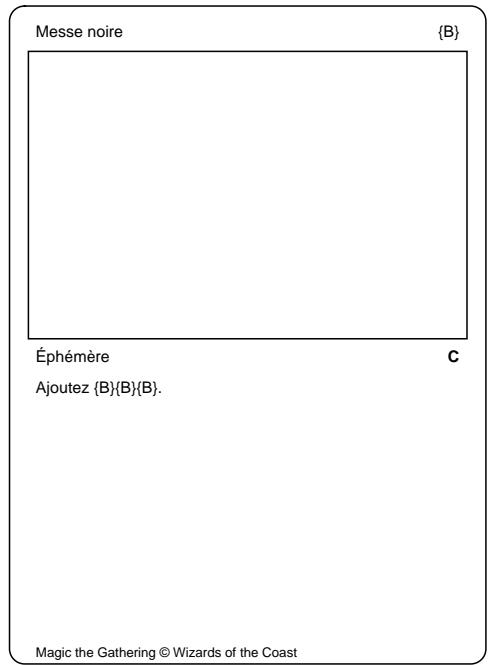
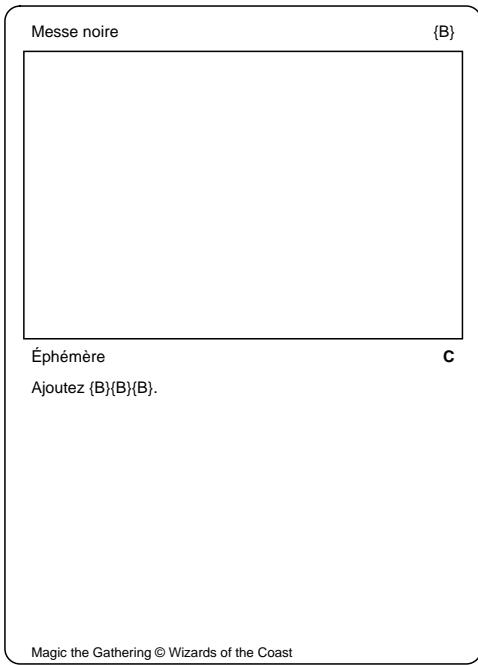
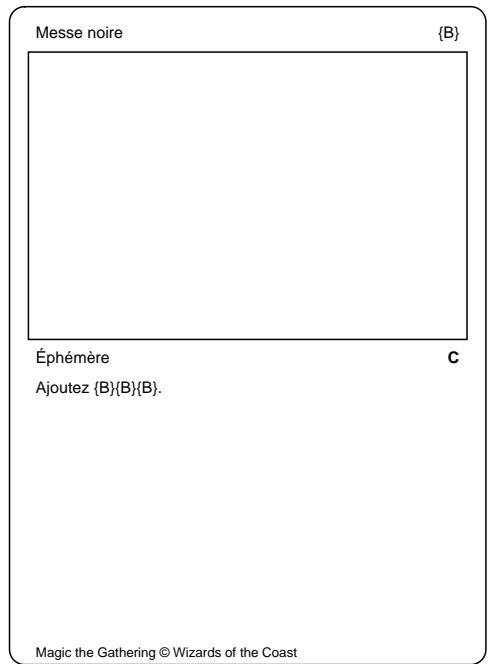
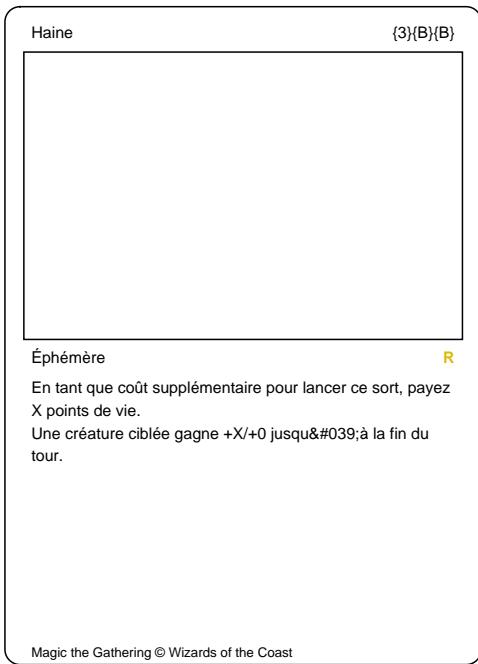
Magic the Gathering © Wizards of the Coast











Messe noire

{B}

Éphémère

Ajoutez {B}{B}{B}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrifice des faibles

{B}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.

Ajoutez {B}{B}{B}{B}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrifice des faibles

{B}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.

Ajoutez {B}{B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrifice des faibles

{B}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.

Ajoutez {B}{B}{B}{B}.

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

Démasquer

{3}{B}

Rituel

R

Vous pouvez exiler une carte noire de votre main plutôt que de payer le coût de mana de ce sort.

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte 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

Démasquer

{3}{B}

Rituel

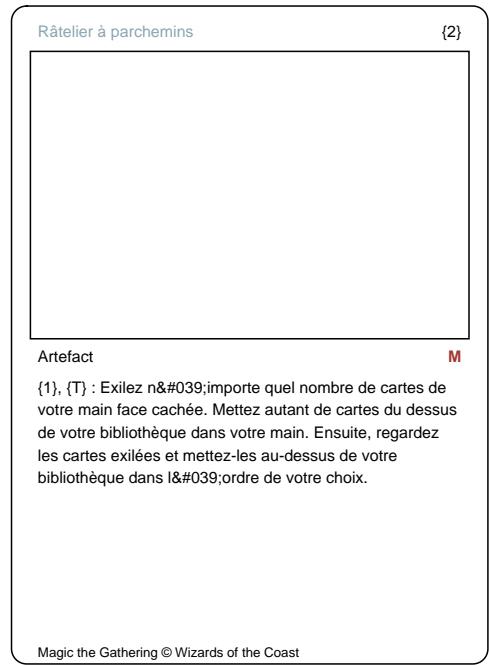
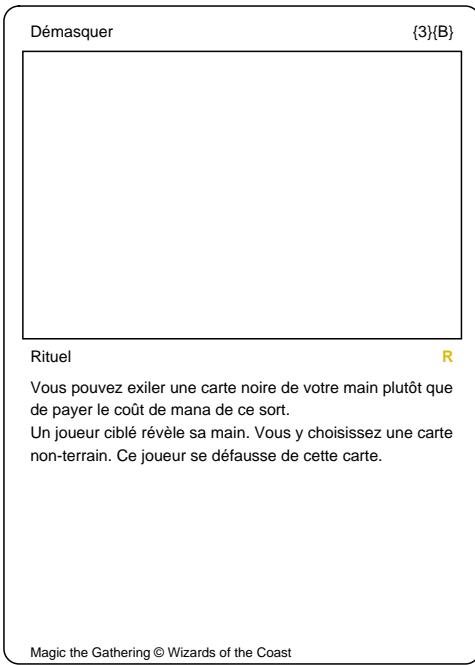
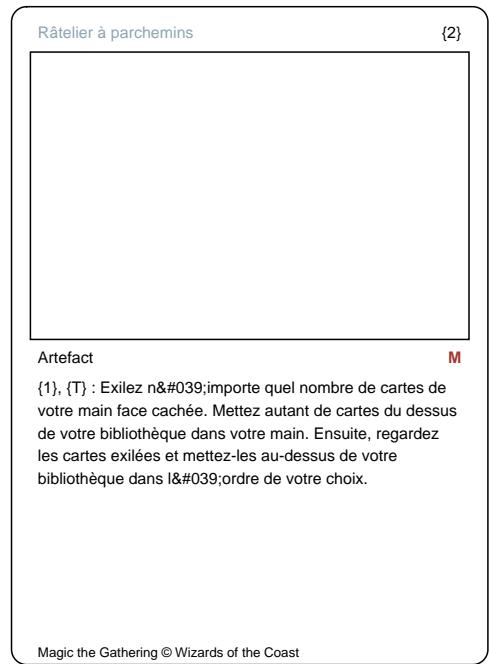
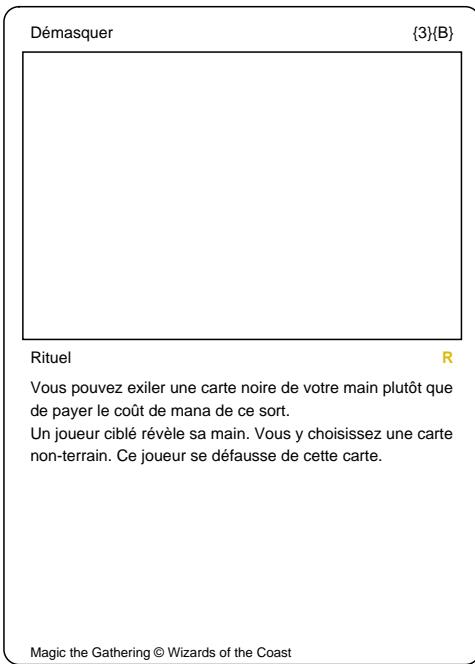
R

Vous pouvez exiler une carte noire de votre main plutôt que de payer le coût de mana de ce sort.

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Consultation démoniaque

{B}

Éphémère

U

Choisissez un nom de carte. Exilez les six cartes du sommet de votre bibliothèque, puis révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte avec le nom choisi. Mettez cette carte dans votre main et exilez toutes les autres cartes révélées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rancune selon Kærvek

{B}{B}{B}

Éphémère

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez tous les permanents que vous contrôlez et défaussez-vous de votre main.
Un joueur ciblé perd 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rancune selon Kærvek

{B}{B}{B}

Éphémère

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez tous les permanents que vous contrôlez et défaussez-vous de votre main.
Un joueur ciblé perd 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarcomancie

{B}

Enchantement

R

Quand la Sarcomancie arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
Au début de votre entretien, si il n'y a pas de zombie sur le champ de bataille, la Sarcomancie vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarcomancie

{B}

Enchantement

R

Quand la Sarcomancie arrive sur le champ de bataille,
créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
Au début de votre entretien, si il n'y a pas de
zombie sur le champ de bataille, la Sarcomancie vous
inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarcomancie

{B}

Enchantement

R

Quand la Sarcomancie arrive sur le champ de bataille,
créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
Au début de votre entretien, si il n'y a pas de
zombie sur le champ de bataille, la Sarcomancie vous
inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarcomancie

{B}

Enchantement

R

Quand la Sarcomancie arrive sur le champ de bataille,
créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
Au début de votre entretien, si il n'y a pas de
zombie sur le champ de bataille, la Sarcomancie vous
inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast