

Rats voraces {1}{B}



Créature : rat **C**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre des abysses {2}{B}{B}



Créature : spectre U

Vol

À chaque fois que le Spectre des abysses inflige des blessures un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre des abysses {2}{B}{B}



Créature : spectre U

Vol

À chaque fois que le Spectre des abysses inflige des blessures un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre des abysses {2}{B}{B}



Créature : spectre U

Vol

À chaque fois que le Spectre des abysses inflige des blessures un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre des abysses {2}{B}{B}



Créature : spectre U

Vol

À chaque fois que le Spectre des abysses inflige des blessures un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}



Créature : spectre R

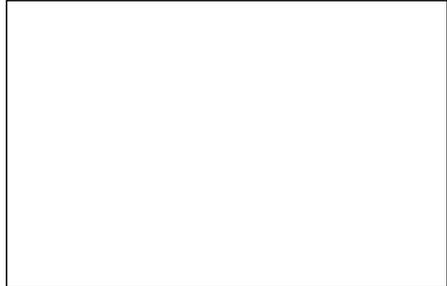
Vol

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

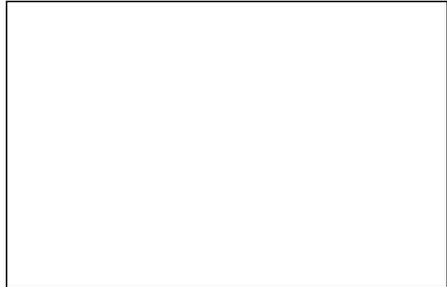
Vol

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

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

Convulsion cérébrale

{X}{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé se défausse de X cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corruption

{5}{B}

Rituel

U

La Corruption inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de marais que vous contrôlez. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corruption

{5}{B}

Rituel

U

La Corruption inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de marais que vous contrôlez. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière.

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

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

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

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

Précepteur diabolique

{1}{B}



Rituel

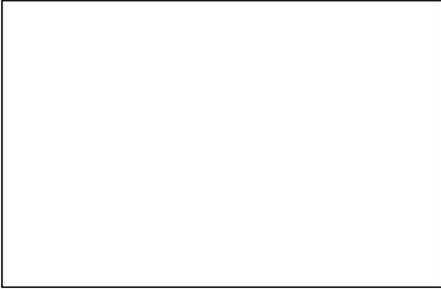
R

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

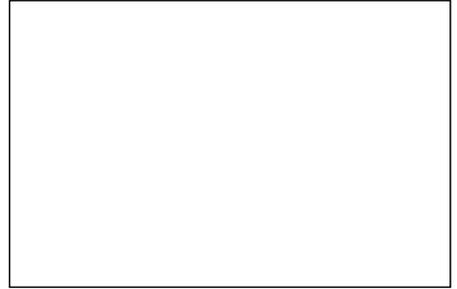
C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}



Rituel

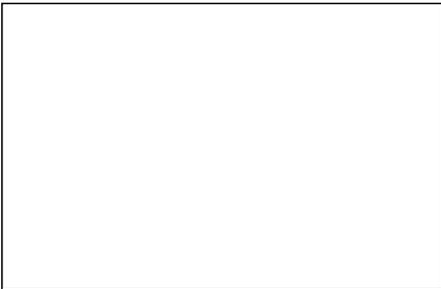
C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}



Rituel

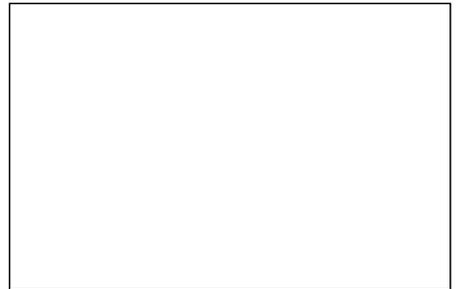
C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-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

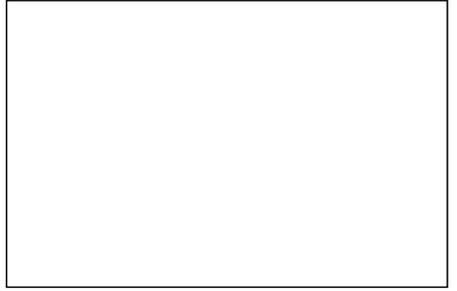
Si le Lac de la mort devait arriver sur le champ de bataille, sacrifiez un marais à la place. Si vous faites ainsi, mettez le Lac de la mort sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-le dans le cimetière de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}.

{T}, sacrifiez un marais : Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

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}.

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

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

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

Anneau solaire {1}



Artefact U

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

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

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

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

Chevalet de torture

{1}



Artefact

P

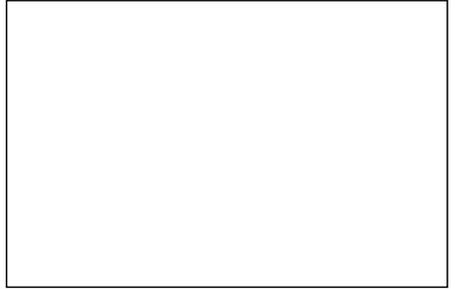
Au moment où le Chevalet de torture arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.

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

Disque de Nevinyrral

{4}



Artefact

R

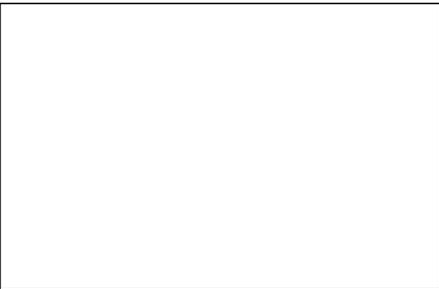
Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral

{4}



Artefact

R

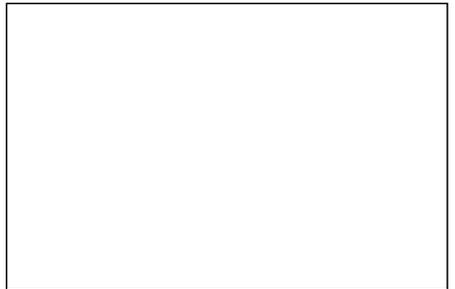
Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

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

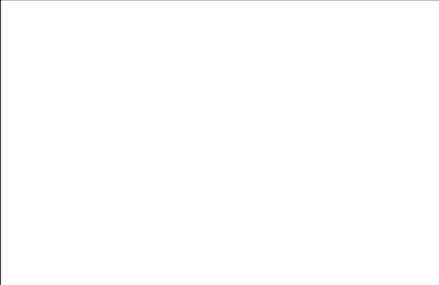
Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

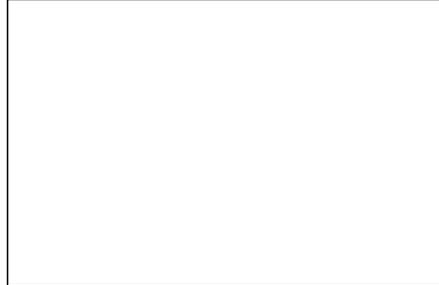
Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement de l'au-delà {X}{B}



Éphémère C
Une créature ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement de l'au-delà

{X}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur

{1}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur

{1}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force impie

{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force impie {B}



Enchantement : aura **C**
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force impie {B}



Enchantement : aura **C**
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force impie {B}



Enchantement : aura **C**
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropuissance {B}{B}{B}



Enchantement **R**

Sautez votre étape de pioche.
À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte, exilez cette carte depuis votre cimetière.
Payez 1 point de vie : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque face cachée. Mettez cette carte dans votre main au début de votre prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

