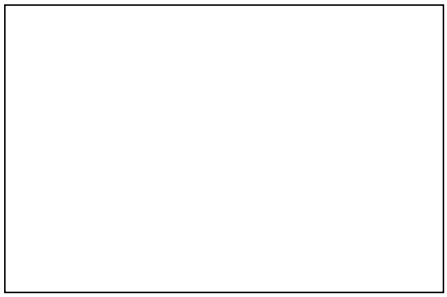
Ornithoptère {0}



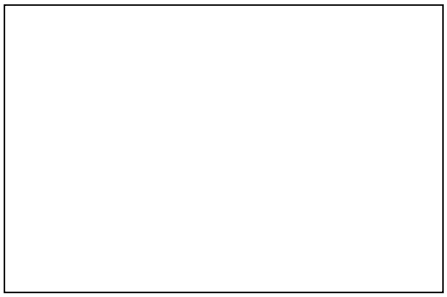
Créature-artefact : mécanoptère U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}



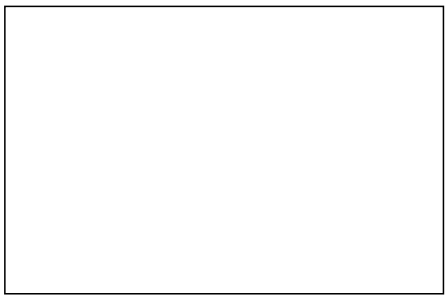
Créature : spectre R

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

Ornithoptère {0}



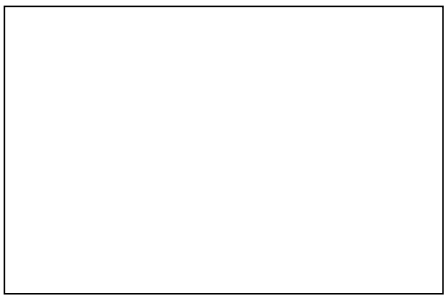
Créature-artefact : mécanoptère U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}



Créature : spectre R

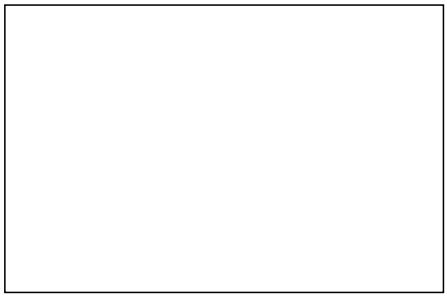
Vol
À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de l'esprit {X}{1}{B}

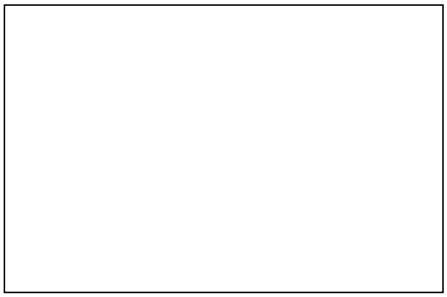


Rituel U

Ne dépensez que du mana noir pour X.
L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de l'esprit {X}{1}{B}

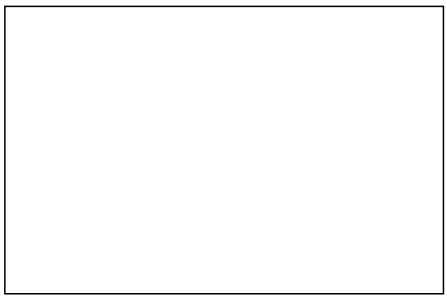


Rituel U

Ne dépensez que du mana noir pour X.
L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de l'esprit {X}{1}{B}

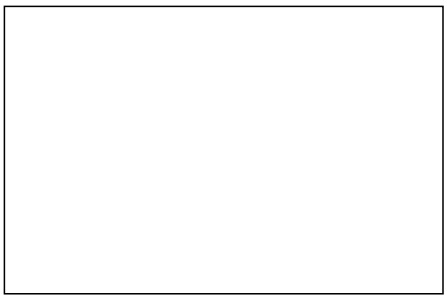


Rituel U

Ne dépensez que du mana noir pour X.
L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de l'esprit {X}{1}{B}

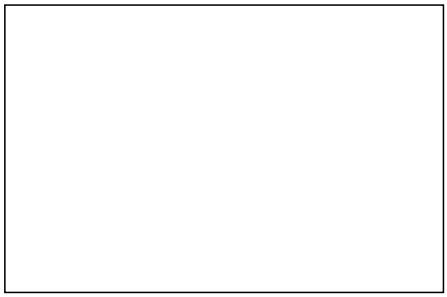


Rituel U

Ne dépensez que du mana noir pour X.
L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corruption {5}{B}

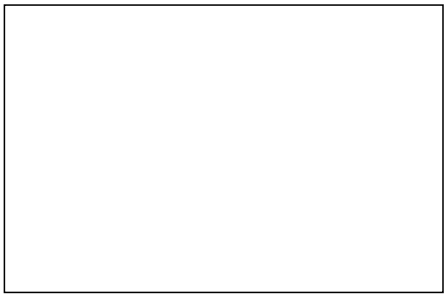


Rituel U

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}

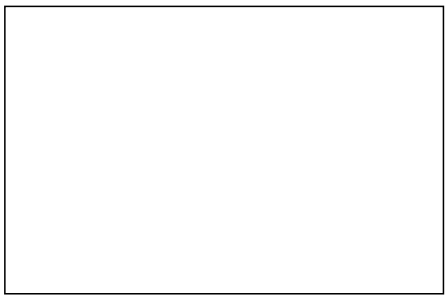


Rituel U

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

Corruption {5}{B}

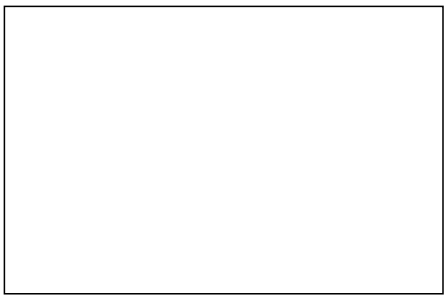


Rituel U

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}

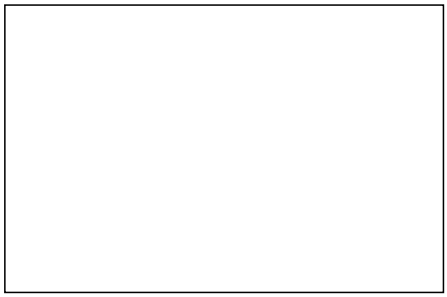


Rituel U

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

Précepteur démoniaque {2}{B}{B}

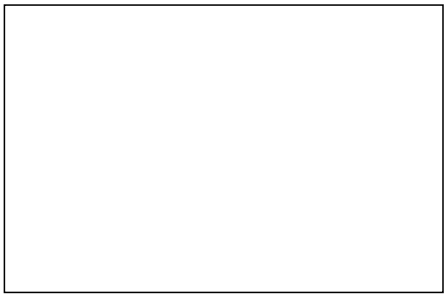


Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque {2}{B}{B}

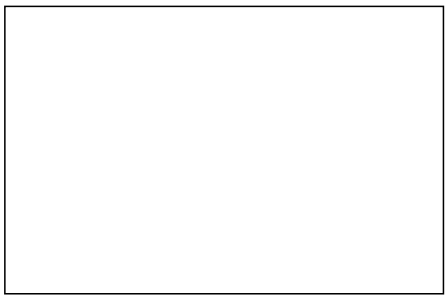


Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque {2}{B}{B}

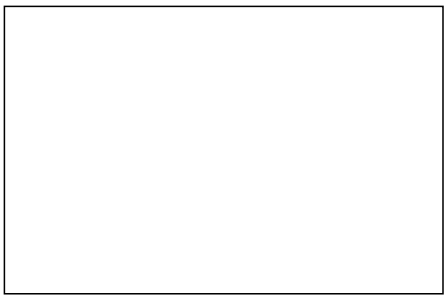


Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique {1}{B}



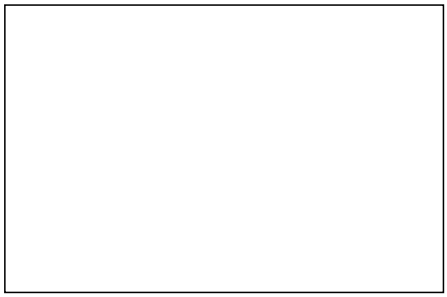
Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promesse de pouvoir {2}{B}{B}{B}

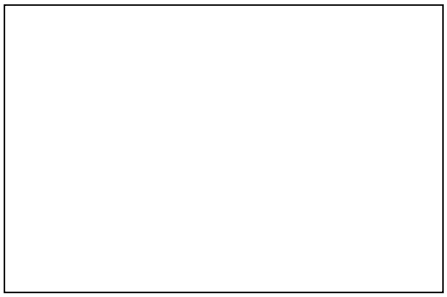


Rituel R

Choisissez l'un ?
? Vous piochez cinq cartes et vous perdez 5 points de vie.
? Créez un jeton de créature X/X noire Démon avec le vol, X étant le nombre de cartes dans votre main.
Union {4} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promesse de pouvoir {2}{B}{B}{B}

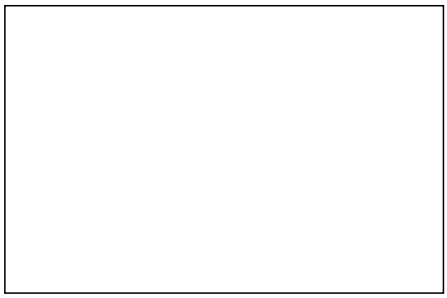


Rituel R

Choisissez l'un ?
? Vous piochez cinq cartes et vous perdez 5 points de vie.
? Créez un jeton de créature X/X noire Démon avec le vol, X étant le nombre de cartes dans votre main.
Union {4} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promesse de pouvoir {2}{B}{B}{B}

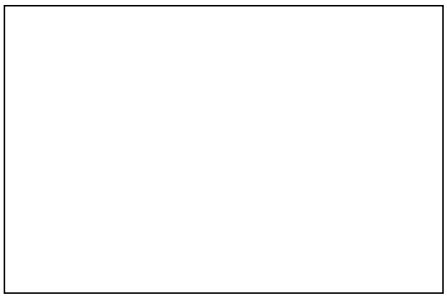


Rituel R

Choisissez l'un ?
? Vous piochez cinq cartes et vous perdez 5 points de vie.
? Créez un jeton de créature X/X noire Démon avec le vol, X étant le nombre de cartes dans votre main.
Union {4} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promesse de pouvoir {2}{B}{B}{B}



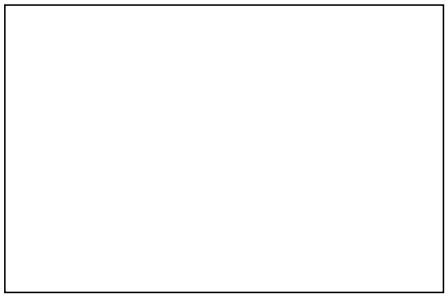
Rituel R

Choisissez l'un ?
? Vous piochez cinq cartes et vous perdez 5 points de vie.
? Créez un jeton de créature X/X noire Démon avec le vol, X étant le nombre de cartes dans votre main.
Union {4} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

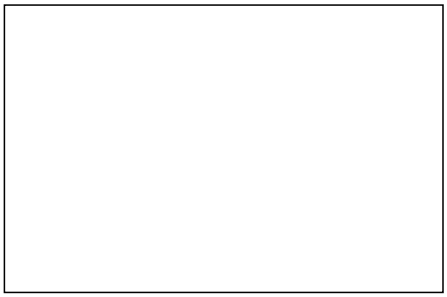


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

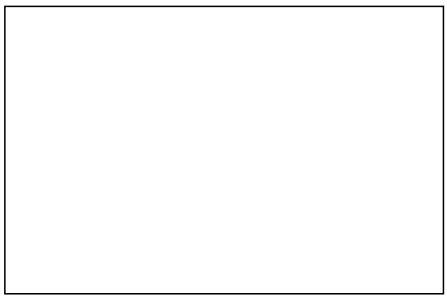


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

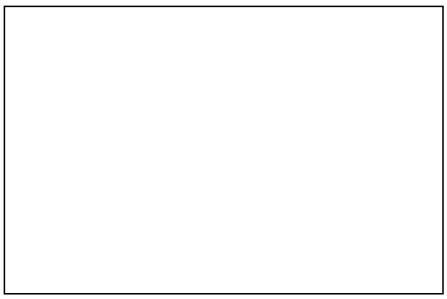


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

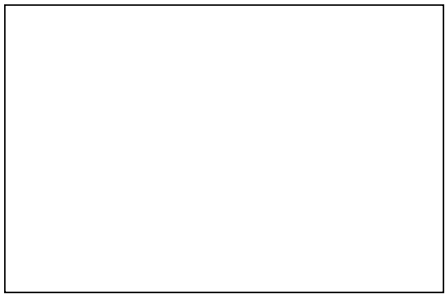


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

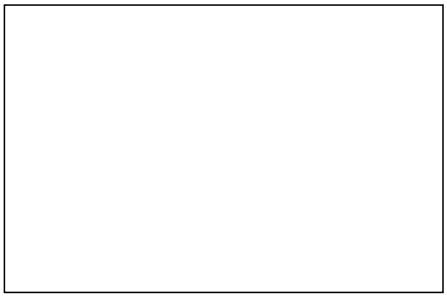


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

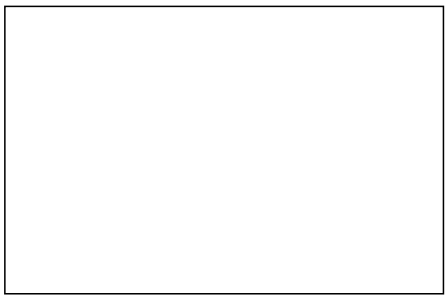


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

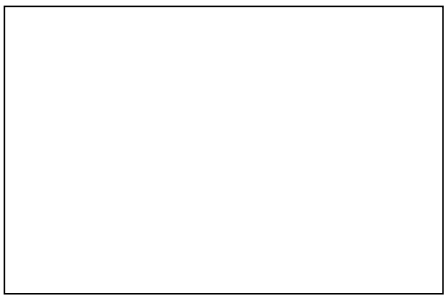


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

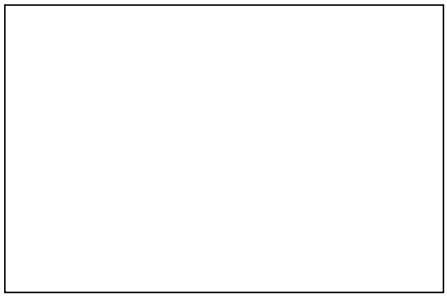


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

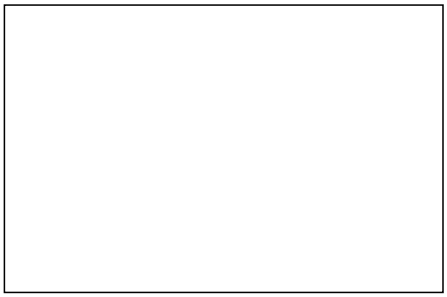


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

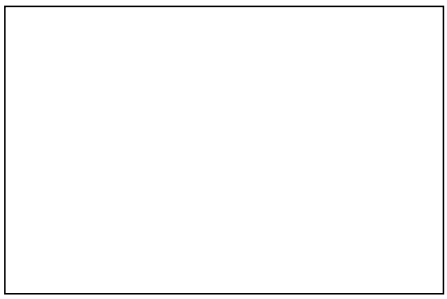


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

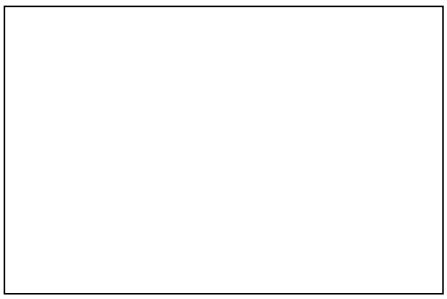


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

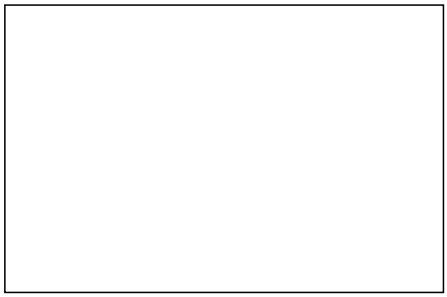


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

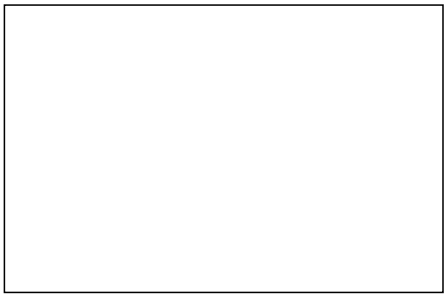


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

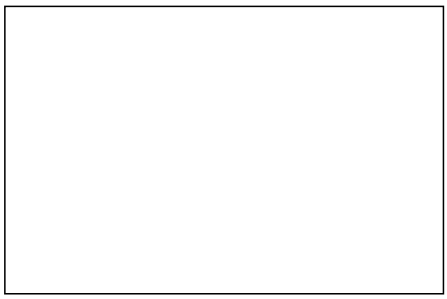


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

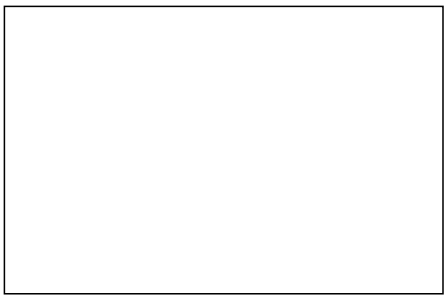


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

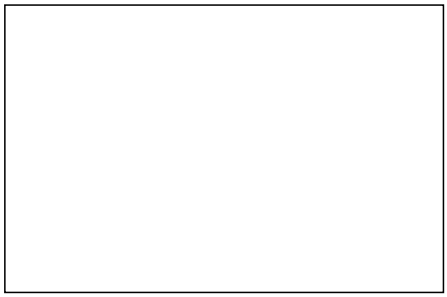


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

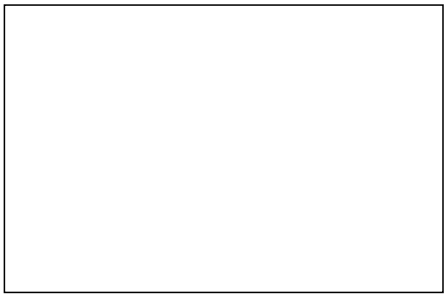


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

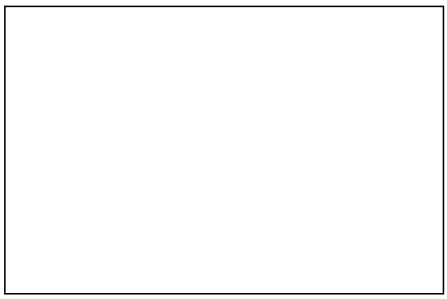


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

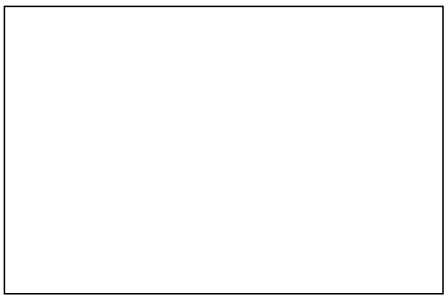


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

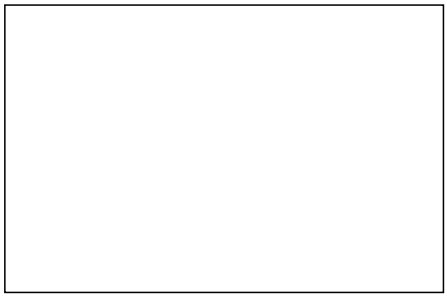


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

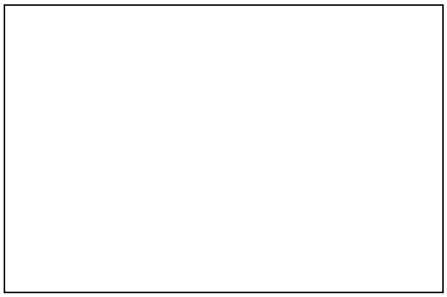


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

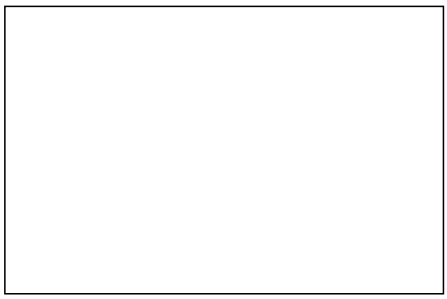


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

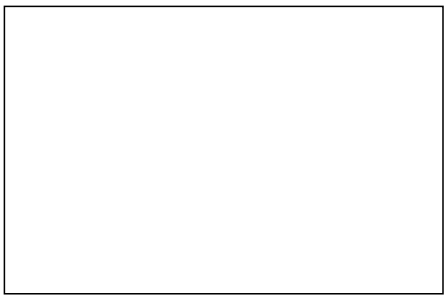


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

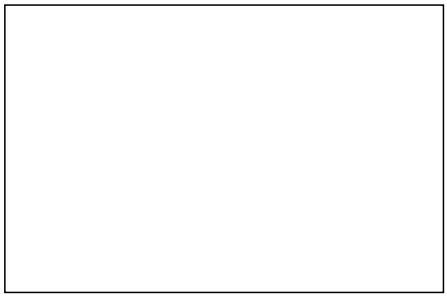


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engin de nuisance {3}

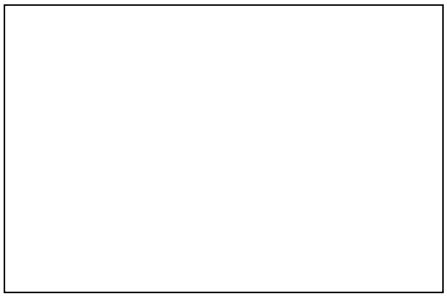


Artefact U

{2}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact incolore 0/1 Parasite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Livre de sorts {0}

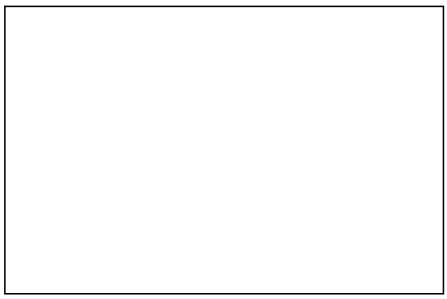


Artefact U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engin de nuisance {3}

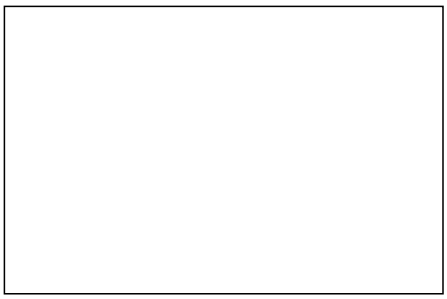


Artefact U

{2}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact incolore 0/1 Parasite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Livre de sorts {0}



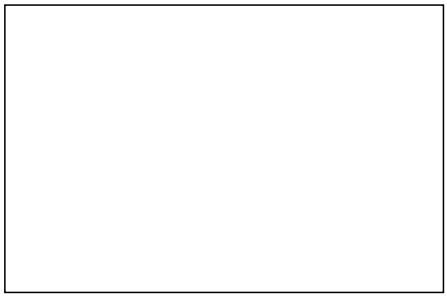
Artefact U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Livre de sorts {0}

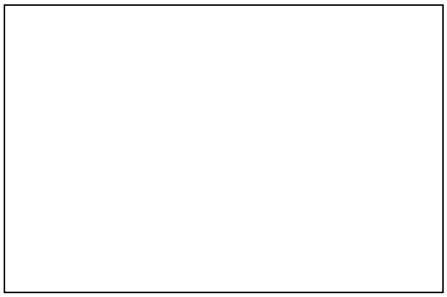


Artefact U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaque empyrée {2}

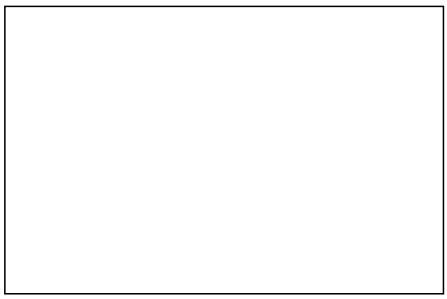


Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque carte dans votre main.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaque empyrée {2}

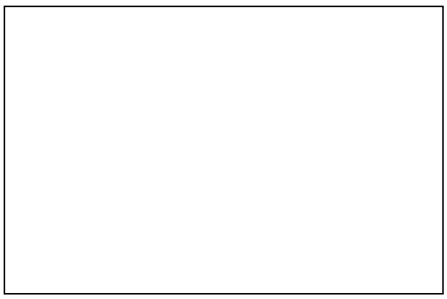


Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque carte dans votre main.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaque empyrée {2}



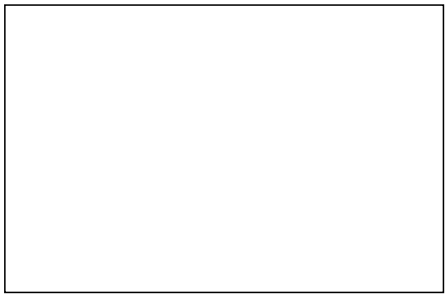
Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque carte dans votre main.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour d'ivoire {1}

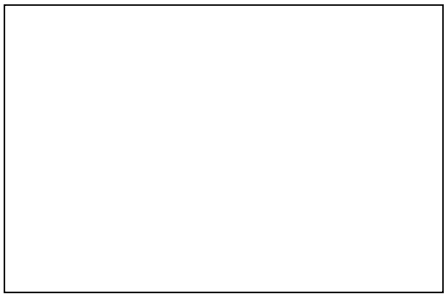


Artefact R

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}

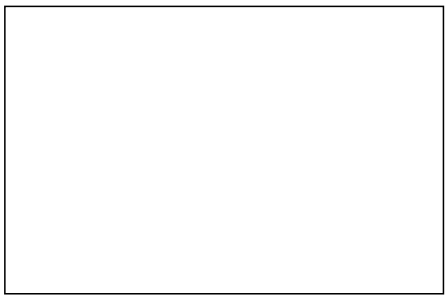


Artefact R

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}

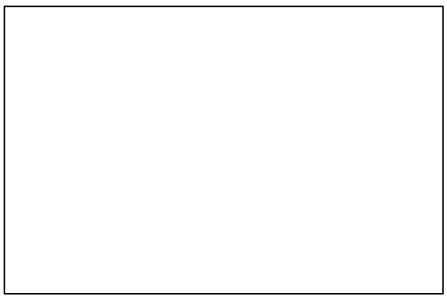


Artefact R

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

Messe noire {B}



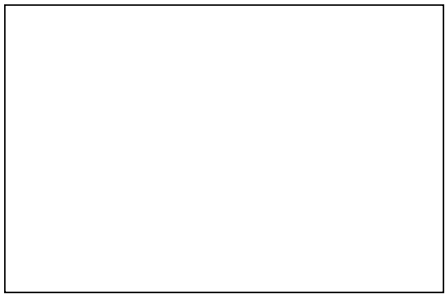
Éphémère C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

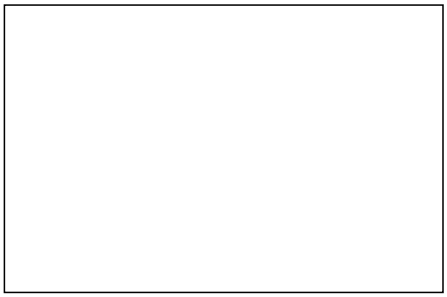


Éphémère **C**

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

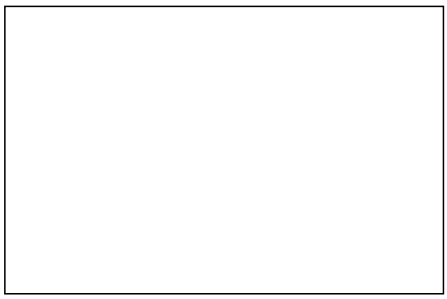


Éphémère **C**

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

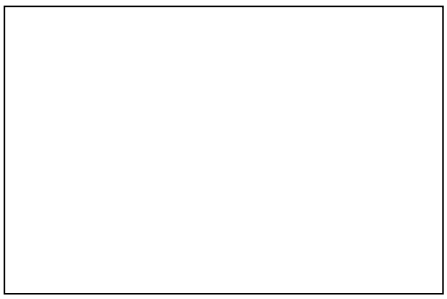


Éphémère **C**

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur vampirique {B}



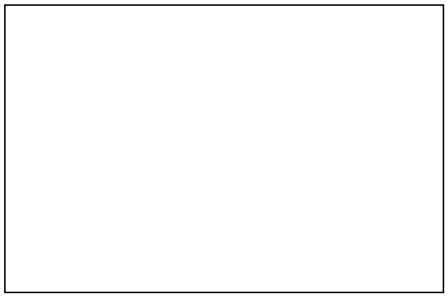
Éphémère **M**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marché selon Yaugzebul {4}{B}{B}

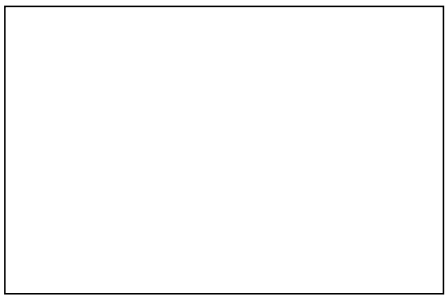


Enchantement R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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