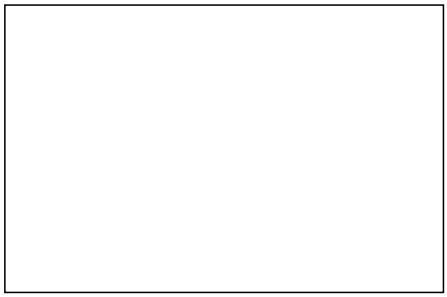
Démon de profanation {2}{B}{B}



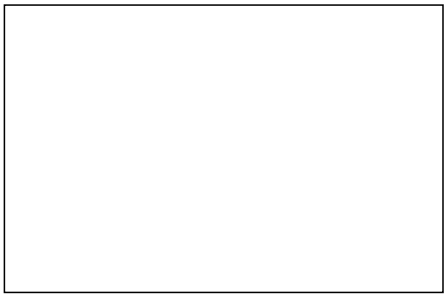
Créature : démon R

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

Démon de profanation {2}{B}{B}



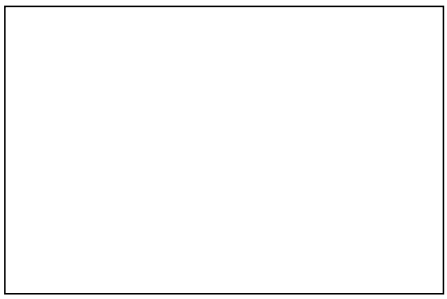
Créature : démon R

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

Démon de profanation {2}{B}{B}



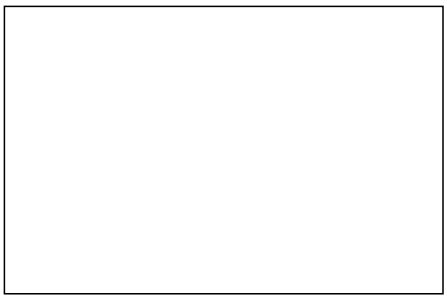
Créature : démon R

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

Maître des cruautés {3}{B}{R}



Créature : démon M

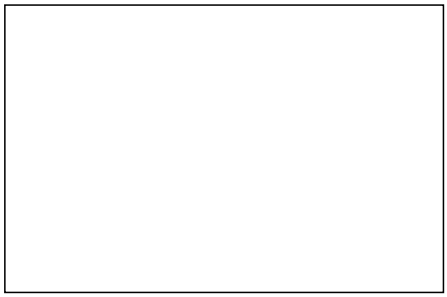
Initiative, contact mortel
Le Maître des cruautés peut uniquement attaquer seul.
À chaque fois que le Maître des cruautés attaque un joueur et qu'il n'est pas bloqué, le total de points de vie de ce joueur devient 1. Le Maître des cruautés n'inflige pas de blessures de combat pendant ce combat.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître des cruautés {3}{B}{R}



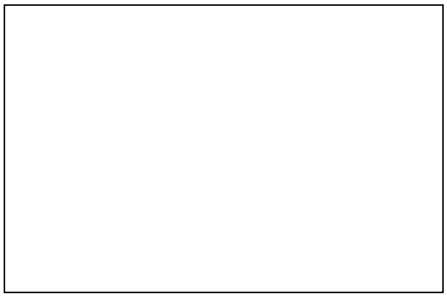
Créature : démon M

Initiative, contact mortel
Le Maître des cruautés peut uniquement attaquer seul.
À chaque fois que le Maître des cruautés attaque un joueur et qu'il n'est pas bloqué, le total de points de vie de ce joueur devient 1. Le Maître des cruautés n'inflige pas de blessures de combat pendant ce combat.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître des cruautés {3}{B}{R}



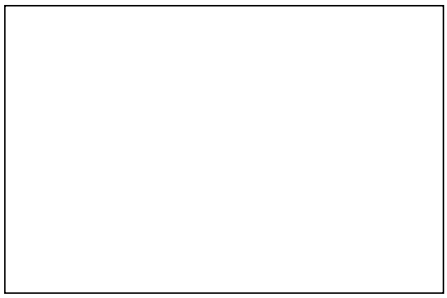
Créature : démon M

Initiative, contact mortel
Le Maître des cruautés peut uniquement attaquer seul.
À chaque fois que le Maître des cruautés attaque un joueur et qu'il n'est pas bloqué, le total de points de vie de ce joueur devient 1. Le Maître des cruautés n'inflige pas de blessures de combat pendant ce combat.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître des cruautés {3}{B}{R}



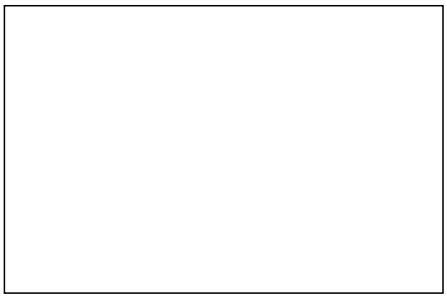
Créature : démon M

Initiative, contact mortel
Le Maître des cruautés peut uniquement attaquer seul.
À chaque fois que le Maître des cruautés attaque un joueur et qu'il n'est pas bloqué, le total de points de vie de ce joueur devient 1. Le Maître des cruautés n'inflige pas de blessures de combat pendant ce combat.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Père de la démence {4}{B}{R}



Créature : démon R

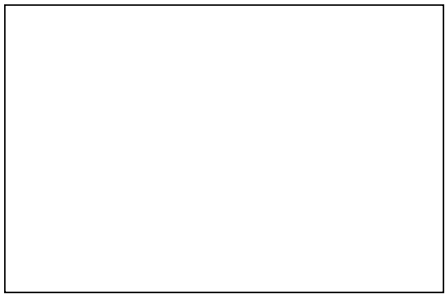
Au début de chaque étape de fin, chaque joueur se défausse de sa main.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Père de la démence {4}{B}{R}



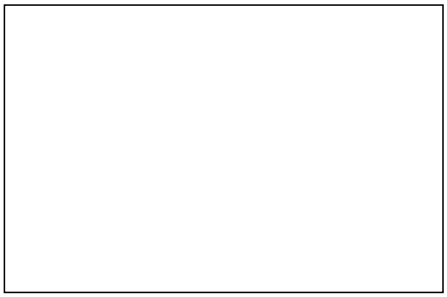
Créature : démon R

Au début de chaque étape de fin, chaque joueur se défausse de sa main.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourrissement cérébral {2}{B}

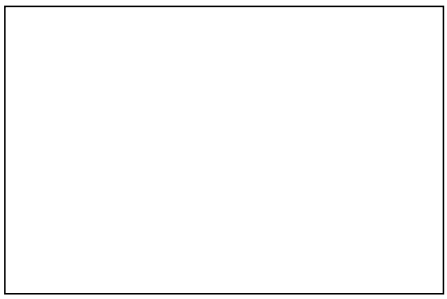


Rituel C

Le joueur ciblé se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourrissement cérébral {2}{B}

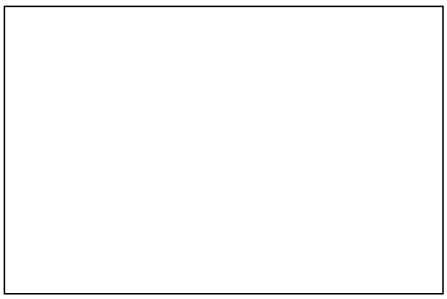


Rituel C

Le joueur ciblé se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourrissement cérébral {2}{B}



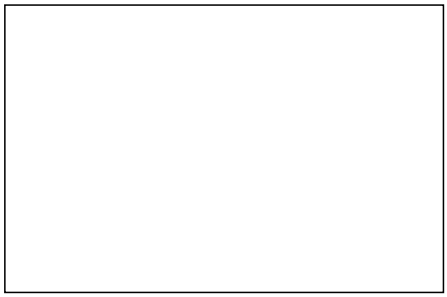
Rituel C

Le joueur ciblé se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourrissement cérébral {2}{B}

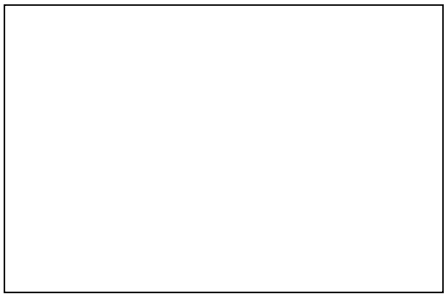


Rituel **C**

Le joueur ciblé se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

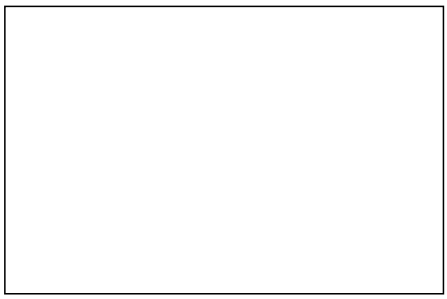


Rituel **R**

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

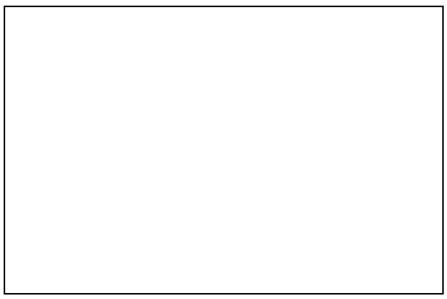


Rituel **R**

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}



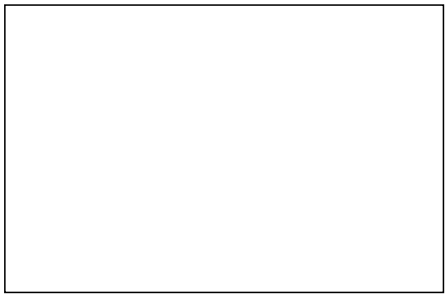
Rituel **R**

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

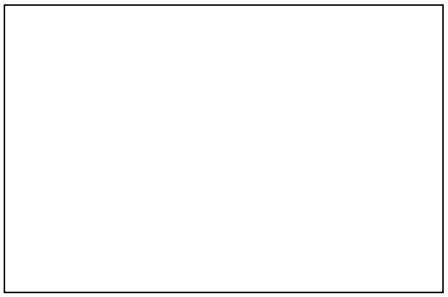


Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeux de massacre {2}{B}{R}

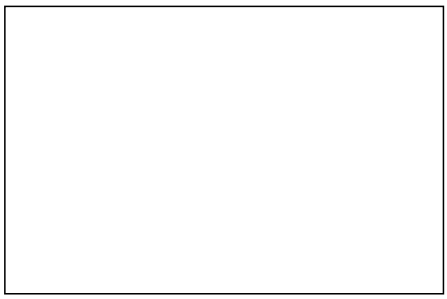


Rituel R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Choisissez un nom de carte. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de l'adversaire ciblé n'importe quel nombre de cartes ayant ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeux de massacre {2}{B}{R}

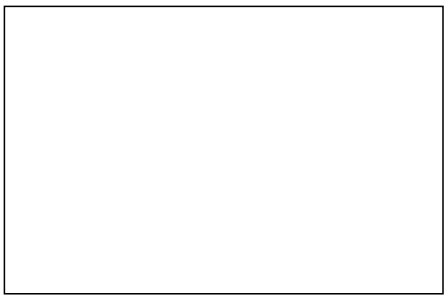


Rituel R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Choisissez un nom de carte. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de l'adversaire ciblé n'importe quel nombre de cartes ayant ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de Rakdos {X}{B}{R}



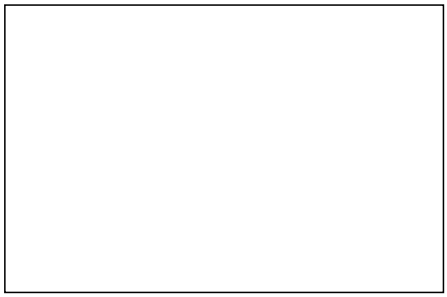
Rituel M

Le Retour de Rakdos inflige X blessures à une cible, adversaire ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de Rakdos {X}{B}{R}

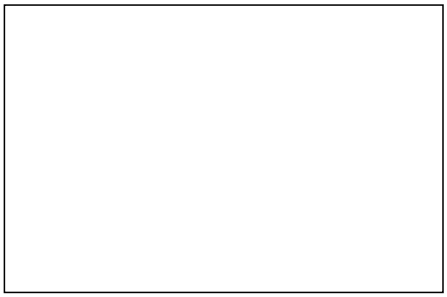


Rituel M

Le Retour de Rakdos inflige X blessures à une cible, adversaire ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de Rakdos {X}{B}{R}

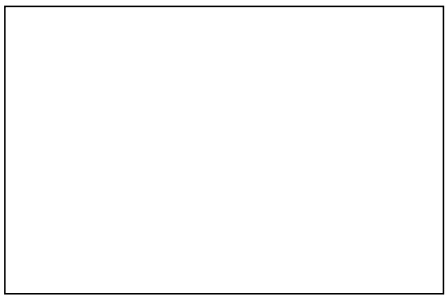


Rituel M

Le Retour de Rakdos inflige X blessures à une cible, adversaire ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de Rakdos {X}{B}{R}

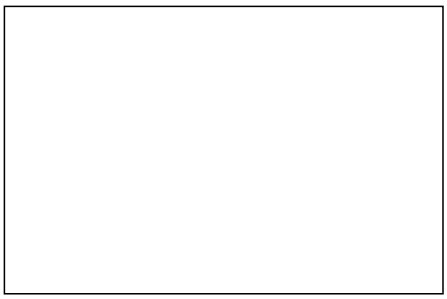


Rituel M

Le Retour de Rakdos inflige X blessures à une cible, adversaire ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrille d'effroi {B}{R}



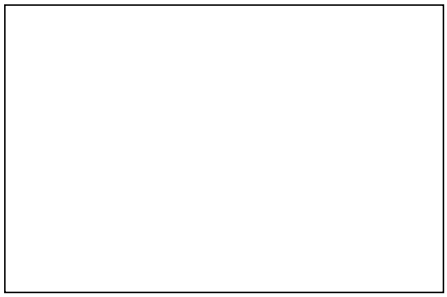
Rituel R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrille d'effroi {B}{R}

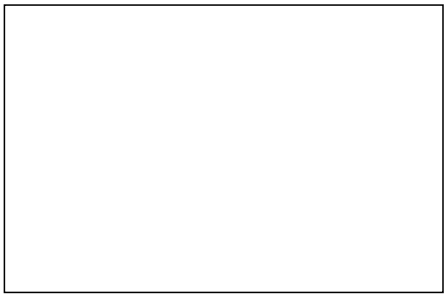


Rituel R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrille d'effroi {B}{R}

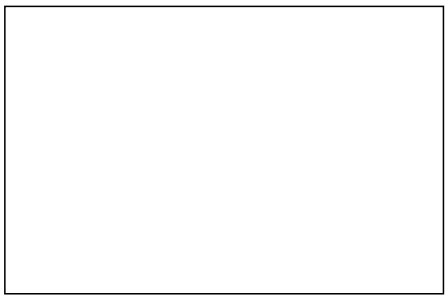


Rituel R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrille d'effroi {B}{R}

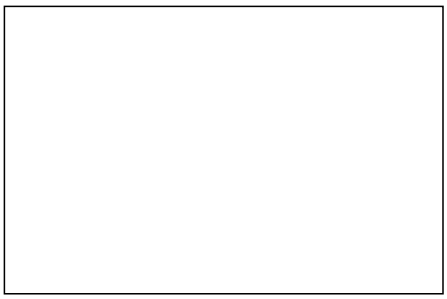


Rituel R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang

Terrain : marais et montagne **C**

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang

Terrain : marais et montagne **C**

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang

Terrain : marais et montagne **C**

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

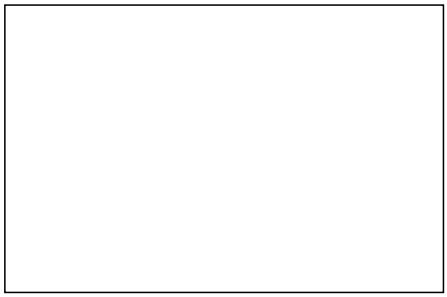
Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

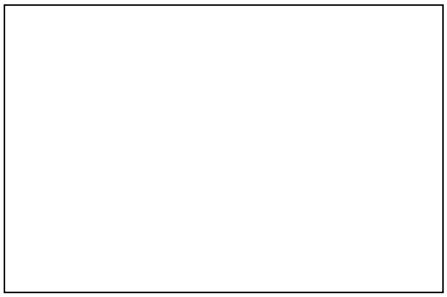


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

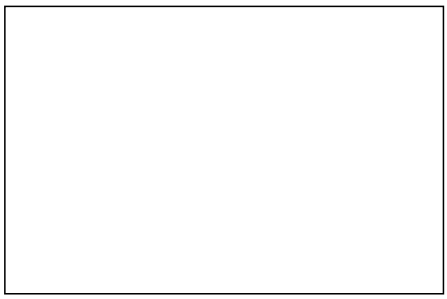


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

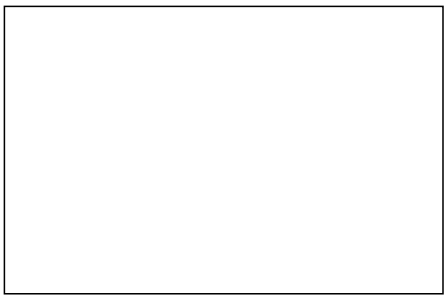


Terrain de base : marais **C**

{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

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos

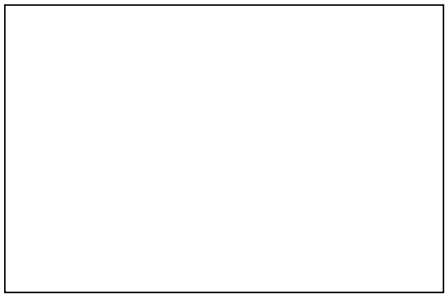
Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos

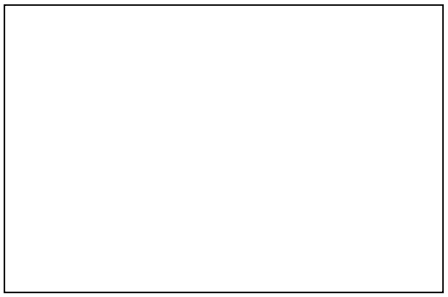


Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos

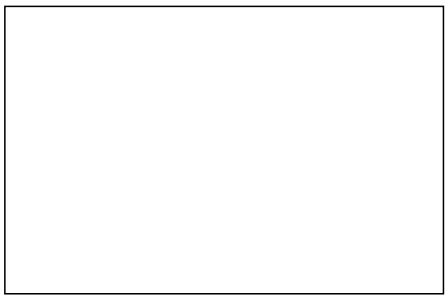


Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos

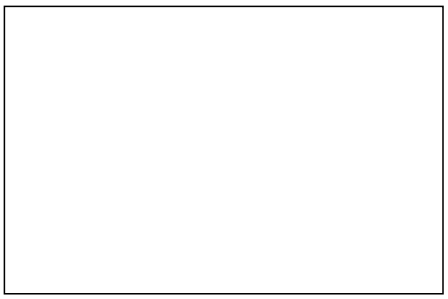


Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana des Royaumes obscurs {2}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana **M**

{+1} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

{-3} : Une créature ciblée gagne +X/+X ou -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

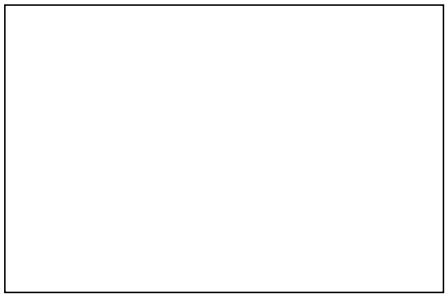
{-6} : Vous gagnez un emblème avec « Les marais que vous contrôlez ont '{T} : Ajoutez {B}{B}{B}{B}.' »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana des Royaumes obscurs {2}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana **M**

{+1} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

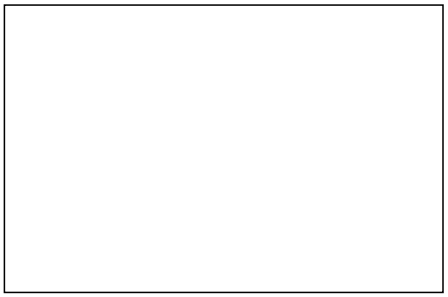
{-3} : Une créature ciblée gagne +X/+X ou -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « Les marais que vous contrôlez ont '{T} : Ajoutez {B}{B}{B}{B}.' »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévorer la chair {1}{B}

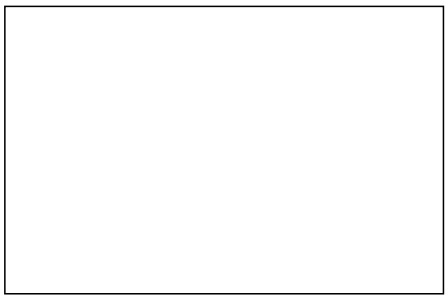


Éphémère **C**

Un joueur ciblé sacrifie une créature, puis il gagne un nombre de point de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévorer la chair {1}{B}

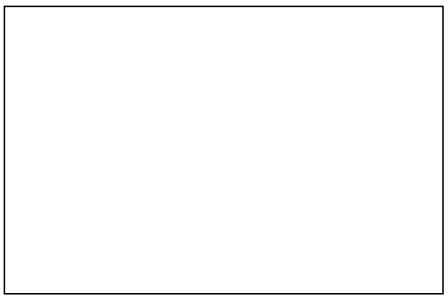


Éphémère **C**

Un joueur ciblé sacrifie une créature, puis il gagne un nombre de point de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévorer la chair {1}{B}



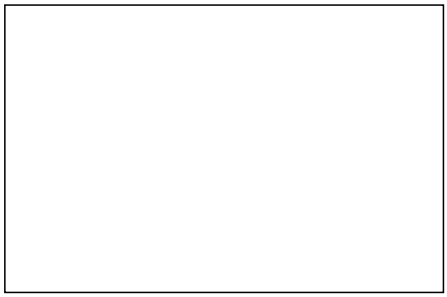
Éphémère **C**

Un joueur ciblé sacrifie une créature, puis il gagne un nombre de point de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affliction hurlante {B}

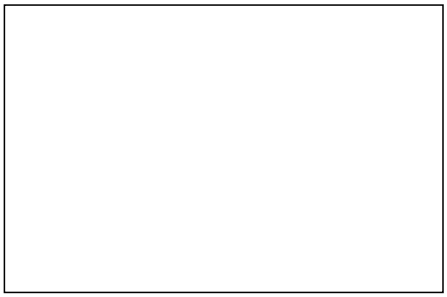


Enchantement U

Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur a une carte ou moins dans sa main, il perd 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affliction hurlante {B}

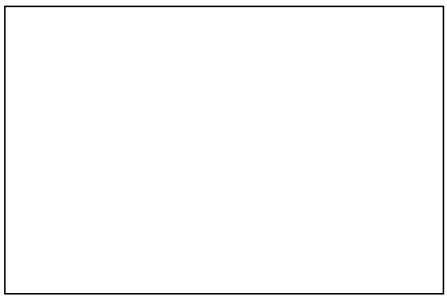


Enchantement U

Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur a une carte ou moins dans sa main, il perd 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affliction hurlante {B}

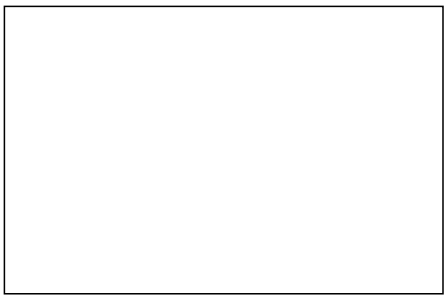


Enchantement U

Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur a une carte ou moins dans sa main, il perd 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affliction hurlante {B}

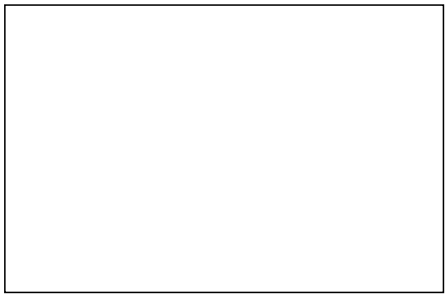


Enchantement U

Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur a une carte ou moins dans sa main, il perd 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érébos, dieu des Morts {3}{B}



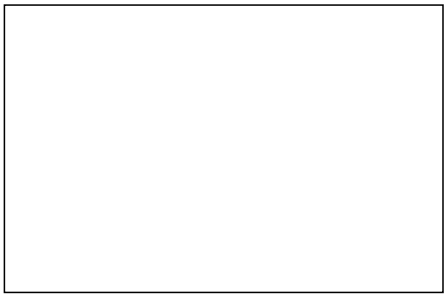
Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au noir est inférieure à cinq,
Érébos n'est pas une créature.
Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie.
{1}{B}, payez 2 points de vie : Piochez une carte.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érébos, dieu des Morts {3}{B}



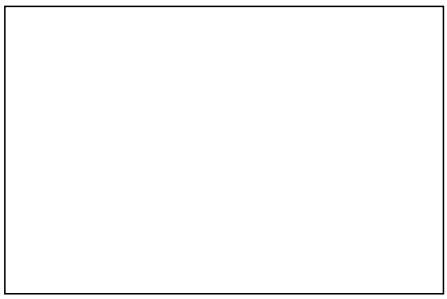
Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au noir est inférieure à cinq,
Érébos n'est pas une créature.
Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie.
{1}{B}, payez 2 points de vie : Piochez une carte.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érébos, dieu des Morts {3}{B}



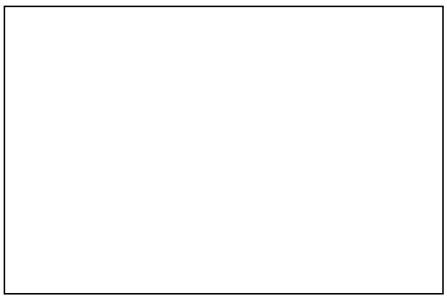
Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au noir est inférieure à cinq,
Érébos n'est pas une créature.
Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie.
{1}{B}, payez 2 points de vie : Piochez une carte.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur des dieux {1}{R}{R}



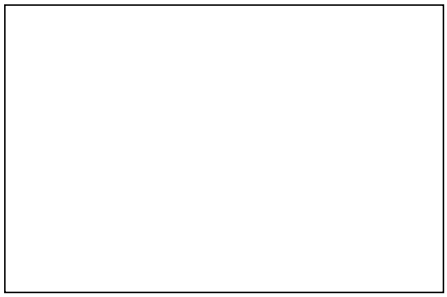
Rituel R

La Fureur des dieux inflige 3 blessures à chaque créature.
Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur des dieux {1}{R}{R}

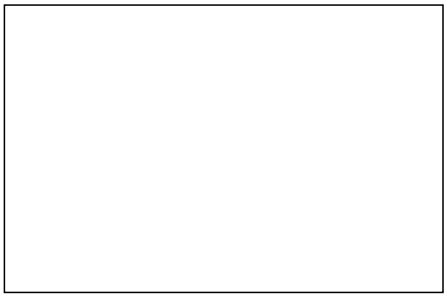


Rituel R

La Fureur des dieux inflige 3 blessures à chaque créature. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur des dieux {1}{R}{R}

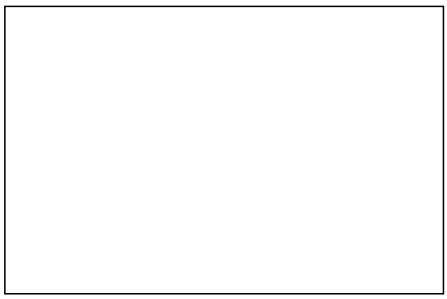


Rituel R

La Fureur des dieux inflige 3 blessures à chaque créature. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur des dieux {1}{R}{R}

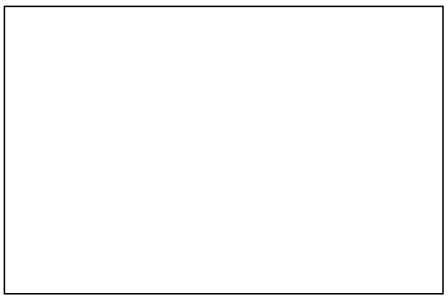


Rituel R

La Fureur des dieux inflige 3 blessures à chaque créature. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiers de mizzium {1}{R}



Rituel R

Les Mortiers de mizzium infligent 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
Surcharge {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiers de mizzium {1}{R}

Rituel R

Les Mortiers de mizzium infligent 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
Surcharge {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiers de mizzium {1}{R}

Rituel R

Les Mortiers de mizzium infligent 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
Surcharge {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiers de mizzium {1}{R}

Rituel R

Les Mortiers de mizzium infligent 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
Surcharge {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner {1}

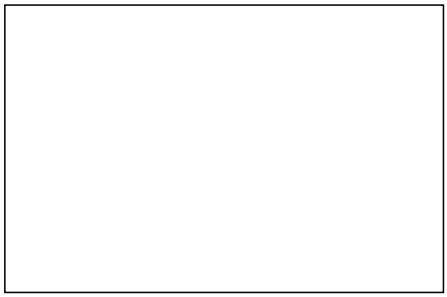
Artefact R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner {1}

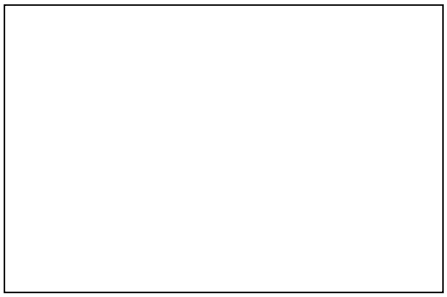


Artefact R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner {1}

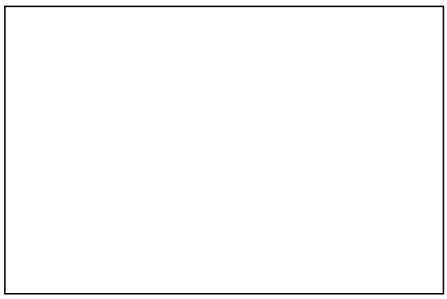


Artefact R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner {1}



Artefact R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast