Lisseur {5}

Créature-artefact : djaggernaut R

Quand le Lisseur arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les cartes de votre bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lisseur {5}

Créature-artefact : djaggernaut R

Quand le Lisseur arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les cartes de votre bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lisseur {5}

Créature-artefact : djaggernaut R

Quand le Lisseur arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les cartes de votre bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lisseur {5}

Créature-artefact : djaggernaut R

Quand le Lisseur arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les cartes de votre bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phage l'Intouchable {3}{B}{B}{B}{B}

Créature légendaire : avatar et mignon M

Quand Phage l'Intouchable arrive sur le champ de bataille, si vous ne l'avez pas lancée depuis votre main, vous perdez la partie.
À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.
À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phage l'Intouchable {3}{B}{B}{B}{B}

Créature légendaire : avatar et mignon M

Quand Phage l'Intouchable arrive sur le champ de bataille, si vous ne l'avez pas lancée depuis votre main, vous perdez la partie.
À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.
À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phage l'Intouchable {3}{B}{B}{B}{B}

Créature légendaire : avatar et mignon M

Quand Phage l'Intouchable arrive sur le champ de bataille, si vous ne l'avez pas lancée depuis votre main, vous perdez la partie.
À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.
À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phage l'Intouchable {3}{B}{B}{B}{B}

Créature légendaire : avatar et mignon M

Quand Phage l'Intouchable arrive sur le champ de bataille, si vous ne l'avez pas lancée depuis votre main, vous perdez la partie.
À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.
À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantage {B}

Rituel U

Le joueur ciblé révèle trois cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes {1}{B}

Rituel C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantage {B}

Rituel U

Le joueur ciblé révèle trois cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes {1}{B}

Rituel C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes {1}{B}

Rituel **C**

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes {1}{B}

Rituel **C**

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit de Chaînes {1}{B}

Rituel U

Un joueur ciblé sacrifie une créature.
Flashback {5}{B}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit de Chaînes {1}{B}

Rituel U

Un joueur ciblé sacrifie une créature.
Flashback {5}{B}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit de Chaînes {1}{B}

Rituel U

Un joueur ciblé sacrifie une créature.
Flashback {5}{B}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutilation {2}{B}{B}

Rituel R

Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit de Chaînes {1}{B}

Rituel U

Un joueur ciblé sacrifie une créature.
Flashback {5}{B}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutilation {2}{B}{B}

Rituel R

Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutilation {2}{B}{B}

Rituel R

Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque marais que vous contrôlez.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang des innocents {B}

Rituel **C**

Chaque joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang des innocents {B}

Rituel **C**

Chaque joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang des innocents {B}

Rituel **C**

Chaque joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang des innocents {B}

Rituel **C**

Chaque joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie {B}

Rituel U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.
Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vase cérébrale {4}{B}

Rituel U

Un joueur ciblé se défausse d'une carte pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie {B}

Rituel U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.
Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vase cérébrale {4}{B}

Rituel U

Un joueur ciblé se défausse d'une carte pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie

Terrain M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie

Terrain M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie

Terrain M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements interminables {2}{B}{B}

Enchantement **R**

Chaque créature a « Quand cette créature meurt, choisissez un adversaire ciblé. Ce joueur met cette carte depuis le cimetière de son propriétaire sur le champ de bataille sous son contrôle au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements interminables {2}{B}{B}

Enchantement **R**

Chaque créature a « Quand cette créature meurt, choisissez un adversaire ciblé. Ce joueur met cette carte depuis le cimetière de son propriétaire sur le champ de bataille sous son contrôle au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements interminables {2}{B}{B}

Enchantement **R**

Chaque créature a « Quand cette créature meurt, choisissez un adversaire ciblé. Ce joueur met cette carte depuis le cimetière de son propriétaire sur le champ de bataille sous son contrôle au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements interminables {2}{B}{B}

Enchantement R

Chaque créature a « Quand cette créature meurt, choisissez un adversaire ciblé. Ce joueur met cette carte depuis le cimetière de son propriétaire sur le champ de bataille sous son contrôle au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast