


Esprit infernal {1}{B}{B}




Créature : esprit R

Au début de votre entretien, si l'Esprit infernal est la seule carte de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer l'Esprit infernal sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantage {B}

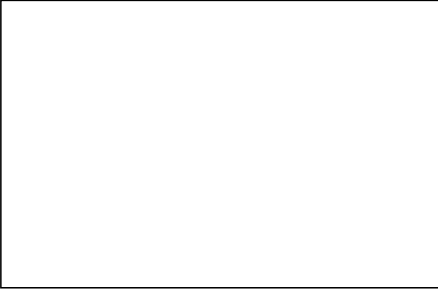


Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantage {B}

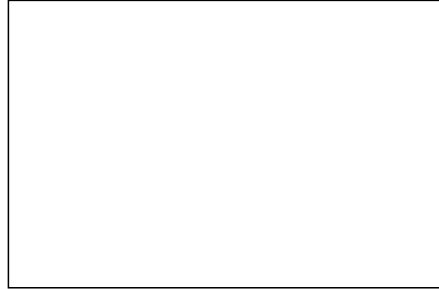


Rituel U

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

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 défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crime du corbeau

{B}



Rituel

C

Le joueur ciblé se défausse d'une carte.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crime du corbeau

{B}



Rituel

C

Le joueur ciblé se défausse d'une carte.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crime du corbeau

{B}



Rituel

C

Le joueur ciblé se défausse d'une carte.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crime du corbeau

{B}



Rituel

C

Le joueur ciblé se défausse d'une carte.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dernier jugement de Bontu

{1}{B}{B}



Rituel

R

Detruisez toutes les créatures. Les terrains que vous contrôlez ne se dégagent pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défause de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dernier jugement de Bontu

{1}{B}{B}



Rituel

R

Detruisez toutes les créatures. Les terrains que vous contrôlez ne se dégagent pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défause de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torsion de l'esprit

{B}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes de sa main à moins qu'il ne se défausse d'une carte d'artefact de sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torsion de l'esprit

{B}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes de sa main à moins qu'il ne se défausse d'une carte d'artefact de sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torsion de l'esprit

{B}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes de sa main à moins qu'il ne se défausse d'une carte d'artefact de sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Varirole

{B}{B}

Rituel

U

Chaque joueur perd 1 point de vie, se défausse d'une carte, sacrifie une créature, puis sacrifie un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torsion de l'esprit

{B}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes de sa main à moins qu'il ne se défausse d'une carte d'artefact de sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Varirole

{B}{B}


Rituel

U

Chaque joueur perd 1 point de vie, se défausse d'une carte, sacrifie une créature, puis sacrifie un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Variole {B}{B}




Rituel U

Chaque joueur perd 1 point de vie, se défasse d'une carte, sacrifie une créature, puis sacrifie un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

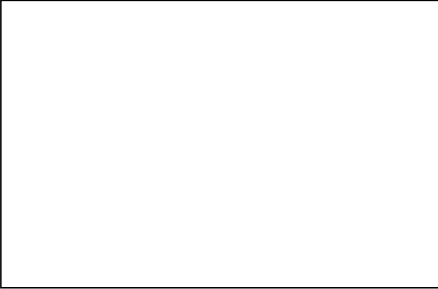


Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Variole {B}{B}

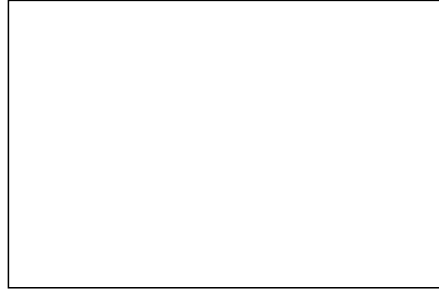


Rituel U

Chaque joueur perd 1 point de vie, se défasse d'une carte, sacrifie une créature, puis sacrifie un terrain.

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

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des scintimites



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Nexus des scintimites devient une créature-artefact 1/1 Scintimite avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{1}, {T} : La créature Scintimite ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des scintimites



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Nexus des scintimites devient une créature-artefact 1/1 Scintimite avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{1}, {T} : La créature Scintimite ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des scintimites



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Nexus des scintimites devient une créature-artefact 1/1 Scintimite avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{1}, {T} : La créature Scintimite ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

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

Nexus des scintimites



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Nexus des scintimites devient une créature-artefact 1/1 Scintimite avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{1}, {T} : La créature Scintimite ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

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

Charme funéraire

{B}

Éphémère

P

Choisissez l'un ?

? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.

? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée acquiert la traversée des marais jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme funéraire

{B}

Éphémère

P

Choisissez l'un ?

? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.

? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée acquiert la traversée des marais jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit soudain

{1}{B}

Éphémère

U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit soudain {1}{B}

Éphémère U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit soudain {1}{B}

Éphémère U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit soudain {1}{B}

Éphémère U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale {BP}

Éphémère R

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les.
Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale

{BP}



Éphémère

R

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

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

