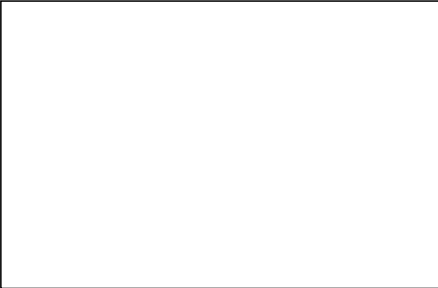


Animalcule de sang {B}

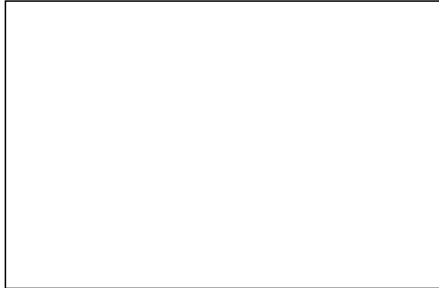


Créature : srâne C
Sacrifiez l'Animalcule de sang : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coupe-jarret dauthi {1}{B}




Créature : dauthi et mignon U
Distorsion
{1}{B}, {T} : Détruisez une créature avec la distorsion ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animalcule de sang {B}




Créature : srâne C
Sacrifiez l'Animalcule de sang : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coupe-jarret dauthi {1}{B}

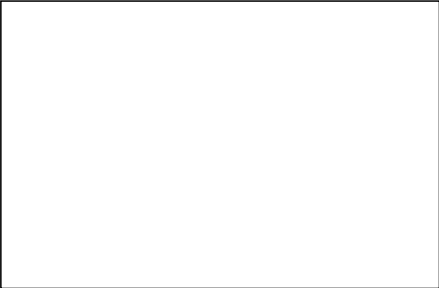


Créature : dauthi et mignon U
Distorsion
{1}{B}, {T} : Détruisez une créature avec la distorsion ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coupe-jarret dauthi {1}{B}



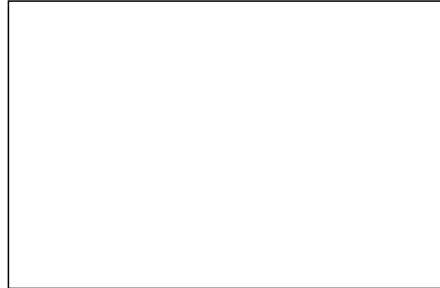
Créature : dauthi et mignon U

Distorsion
{1}{B}, {T} : Détruisez une créature avec la distorsion ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule dauthie {1}{B}




Créature : dauthi et zombie U

Distorsion
À chaque fois qu'une créature avec la distorsion meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Goule Dauthie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coupe-jarret dauthi {1}{B}




Créature : dauthi et mignon U

Distorsion
{1}{B}, {T} : Détruisez une créature avec la distorsion ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule dauthie {1}{B}



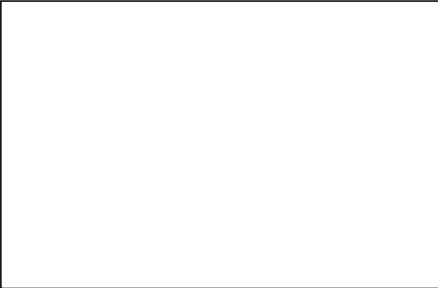
Créature : dauthi et zombie U

Distorsion
À chaque fois qu'une créature avec la distorsion meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Goule Dauthie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule dauthie {1}{B}



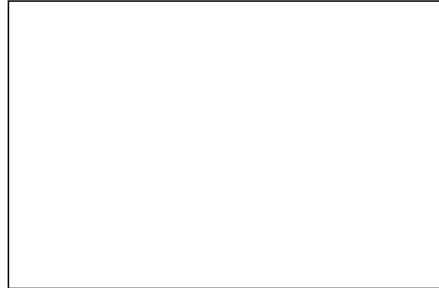
Créature : dauthi et zombie U

Distorsion
 À chaque fois qu'une créature avec la distorsion meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Goule Dauthie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de guerre dauthi {1}{B}




Créature : dauthi et soldat U

Distorsion
 La force du Seigneur de guerre dauthi est égal au nombre de créatures avec la distorsion sur le champ de bataille.

* /1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule dauthie {1}{B}



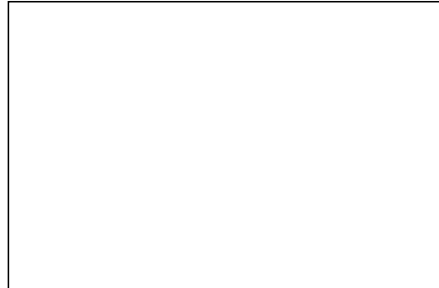
Créature : dauthi et zombie U

Distorsion
 À chaque fois qu'une créature avec la distorsion meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Goule Dauthie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de guerre dauthi {1}{B}




Créature : dauthi et soldat U

Distorsion
 La force du Seigneur de guerre dauthi est égal au nombre de créatures avec la distorsion sur le champ de bataille.

* /1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de guerre dauthi {1}{B}




Créature : dauthi et soldat U
Distorsion
La force du Seigneur de guerre dauthi est égal au nombre de créatures avec la distorsion sur le champ de bataille.

*/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trappeur dauthi {2}{B}




Créature : dauthi et mignon U
{T} : Une créature ciblée acquiert la distorsion jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de guerre dauthi {1}{B}

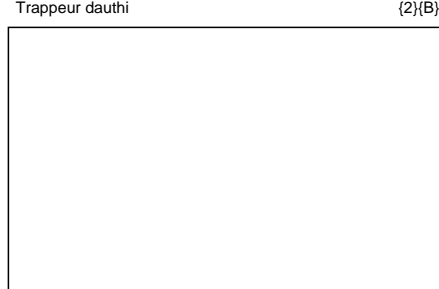


Créature : dauthi et soldat U
Distorsion
La force du Seigneur de guerre dauthi est égal au nombre de créatures avec la distorsion sur le champ de bataille.

*/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trappeur dauthi {2}{B}

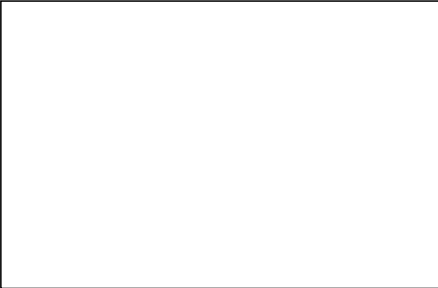


Créature : dauthi et mignon U
{T} : Une créature ciblée acquiert la distorsion jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trappeur dauthi {2}{B}



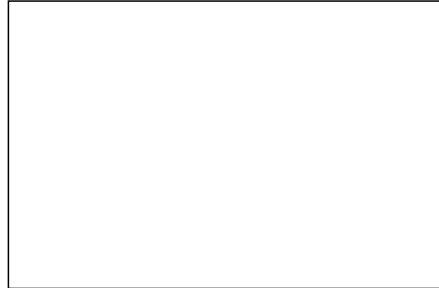
Créature : dauthi et mignon U

{T} : Une créature ciblée acquiert la distorsion jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur dauthi {B}{B}



Créature : dauthi et soldat P


Distorsion

Le Tueur dauthi attaque à chaque tour si possible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trappeur dauthi {2}{B}




Créature : dauthi et mignon U

{T} : Une créature ciblée acquiert la distorsion jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur dauthi {B}{B}



Créature : dauthi et soldat P


Distorsion

Le Tueur dauthi attaque à chaque tour si possible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur dauthi {B}{B}




Créature : dauthi et soldat **P**
Distorsion
Le Tueur dauthi attaque à chaque tour si possible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

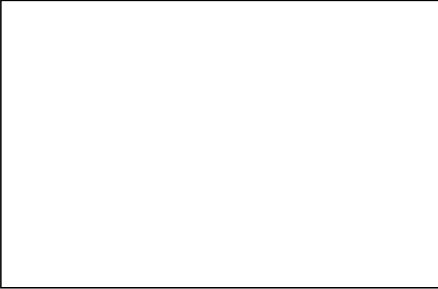
Contrainte {B}



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

Tueur dauthi {B}{B}

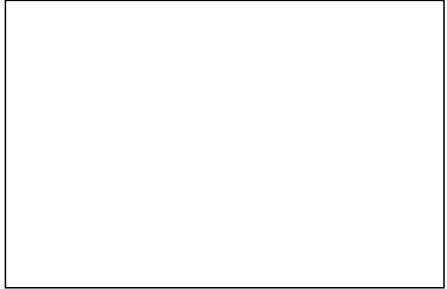


Créature : dauthi et soldat **P**
Distorsion
Le Tueur dauthi attaque à chaque tour si possible.

2/2

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

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

-Hymne à Tourach {B}{B}

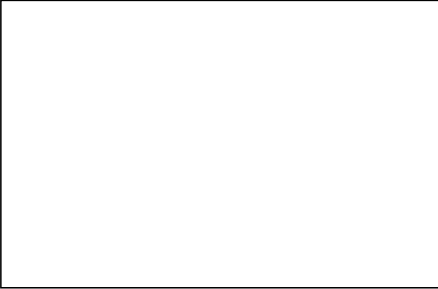


Rituel C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach {B}{B}

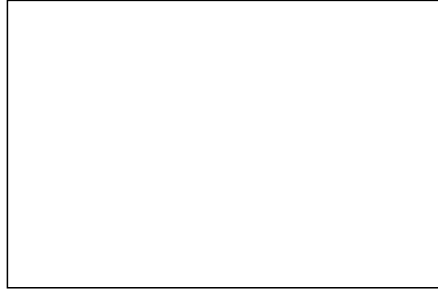


Rituel C

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

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

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

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}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



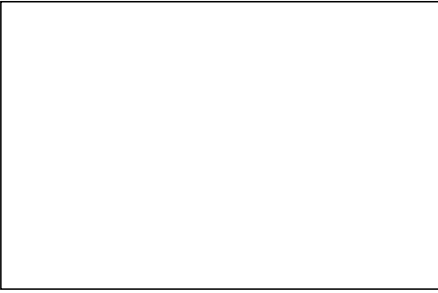
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



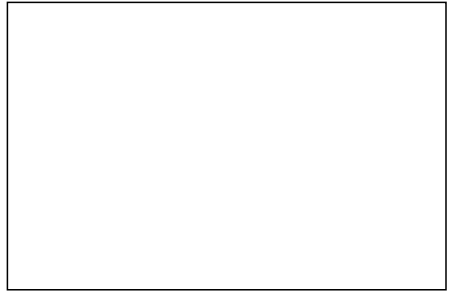
Terrain de base : marais

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
{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

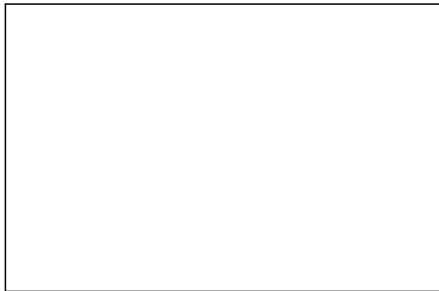
C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haine

{3}{B}{B}



Éphémère

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haine

{3}{B}{B}



Éphémère

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haine

{3}{B}{B}



Éphémère

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haine {3}{B}{B}

Éphémère R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.
 Une créature ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour.

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

Sacrifice des faibles

{B}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrifice des faibles

{B}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrifice des faibles

{B}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Convulsion cérébrale

{X}{B}

Rituel

M

Un joueur ciblé se défausse de X cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démasquer

{3}{B}

Rituel

R

Vous pouvez exiler une carte noire de votre main plutôt que de payer le coût de mana de ce sort.
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Convulsion cérébrale

{X}{B}

Rituel

M

Un joueur ciblé se défausse de X cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démasquer

{3}{B}

Rituel

R

Vous pouvez exiler une carte noire de votre main plutôt que de payer le coût de mana de ce sort.
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démasquer

{3}{B}



Rituel

R

Vous pouvez exiler une carte noire de votre main plutôt que de payer le coût de mana de ce sort.
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Râtelier à parchemins

{2}



Artefact

R

{1}, {T} : Exilez n'importe quel nombre de cartes de votre main face cachée. Mettez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre main. Ensuite, regardez les cartes exilées et mettez-les au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démasquer

{3}{B}



Rituel

R

Vous pouvez exiler une carte noire de votre main plutôt que de payer le coût de mana de ce sort.
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Râtelier à parchemins

{2}



Artefact

R

{1}, {T} : Exilez n'importe quel nombre de cartes de votre main face cachée. Mettez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre main. Ensuite, regardez les cartes exilées et mettez-les au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Consultation démoniaque

{B}



Éphémère

U

Choisissez un nom de carte. Exilez les six cartes du sommet de votre bibliothèque, puis révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte avec le nom choisi. Mettez cette carte dans votre main et exilez toutes les autres cartes révélées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rancune selon Kærvek

{B}{B}{B}



Éphémère

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez tous les permanents que vous contrôlez et défaussez-vous de votre main.
Un joueur ciblé perd 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rancune selon Kærvek

{B}{B}{B}



Éphémère

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez tous les permanents que vous contrôlez et défaussez-vous de votre main.
Un joueur ciblé perd 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarcomancie

{B}



Enchantement

R

Quand la Sarcomancie arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
Au début de votre entretien, s'il n'y a pas de zombie sur le champ de bataille, la Sarcomancie vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarcomancie

{B}



Enchantement

R

Quand la Sarcomancie arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
Au début de votre entretien, s'il n'y a pas de zombie sur le champ de bataille, la Sarcomancie vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarcomancie

{B}



Enchantement

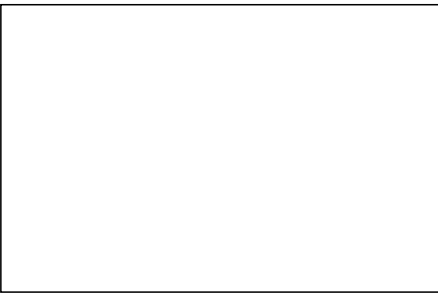
R

Quand la Sarcomancie arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
Au début de votre entretien, s'il n'y a pas de zombie sur le champ de bataille, la Sarcomancie vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarcomancie

{B}



Enchantement

R

Quand la Sarcomancie arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
Au début de votre entretien, s'il n'y a pas de zombie sur le champ de bataille, la Sarcomancie vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast