

Gardien de la lignée {2}{B}{B}



Créature : vampire R

Vol

{T} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Vampire avec le vol.

{B} : Transformez le Gardien de la lignée. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq vampires.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la lignée {2}{B}{B}



Créature : vampire R

Vol

{T} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Vampire avec le vol.

{B} : Transformez le Gardien de la lignée. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq vampires.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la lignée {2}{B}{B}



Créature : vampire R

Vol

{T} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Vampire avec le vol.

{B} : Transformez le Gardien de la lignée. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq vampires.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule du diregraf {B}



Créature : zombie U

La Goule du diregraf arrive sur le champ de bataille engagée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule du diregraf {B}



Créature : zombie U

La Goule du diregraf arrive sur le champ de bataille engagée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule du diregraf {B}



Créature : zombie U

La Goule du diregraf arrive sur le champ de bataille engagée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule du diregraf {B}



Créature : zombie U

La Goule du diregraf arrive sur le champ de bataille engagée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}



Créature-artefact : phyrexian et diablotin C

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

Vol

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}



Créature-artefact : phyrexian et diabolin **C**

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

Vol

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}



Créature-artefact : phyrexian et diabolin **C**

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

Vol

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}



Créature-artefact : phyrexian et diabolin **C**

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

Vol

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Métamorphe phyrexian {3}{UP}



Créature-artefact : phyrexian et changeforme **R**

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou 2 points de vie.)

Vous pouvez faire que le Métamorphe phyrexian arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact ou n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Métamorphe phyrexian {3}{UP}



Créature-artefact : phyrexian et changeforme **R**
 ({UP} peut être payé au choix avec {U} ou 2 points de vie.)

Vous pouvez faire que le Métamorphe phyrexian arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact ou n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Métamorphe phyrexian {3}{UP}



Créature-artefact : phyrexian et changeforme **R**
 ({UP} peut être payé au choix avec {U} ou 2 points de vie.)

Vous pouvez faire que le Métamorphe phyrexian arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact ou n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Métamorphe phyrexian {3}{UP}



Créature-artefact : phyrexian et changeforme **R**
 ({UP} peut être payé au choix avec {U} ou 2 points de vie.)

Vous pouvez faire que le Métamorphe phyrexian arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact ou n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire de porcelaine {2}{WP}



Créature-artefact : phyrexian et soldat **C**
 ({WP} peut être payé au choix avec {W} ou deux points de vie.)
 Initiative

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire de porcelaine {2}{WP}



Créature-artefact : phyrexian et soldat **C**
 ({WP} peut être payé au choix avec {W} ou deux points de vie.)
 Initiative

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire de porcelaine {2}{WP}



Créature-artefact : phyrexian et soldat **C**
 ({WP} peut être payé au choix avec {W} ou deux points de vie.)
 Initiative

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire de porcelaine {2}{WP}



Créature-artefact : phyrexian et soldat **C**
 ({WP} peut être payé au choix avec {W} ou deux points de vie.)
 Initiative

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bruits nocturnes {B}



Rituel **C**
 Un adversaire ciblé perd 3 points de vie.
 Flashback {5}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bruits nocturnes {B}



Rituel C

Un adversaire ciblé perd 3 points de vie.
Flashback {5}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bruits nocturnes {B}



Rituel C

Un adversaire ciblé perd 3 points de vie.
Flashback {5}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bruits nocturnes {B}



Rituel C

Un adversaire ciblé perd 3 points de vie.
Flashback {5}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde galactienne {UP}



Rituel C

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)
Regardez la main d'un joueur ciblé.
Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne {UP}



Rituel **C**

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)
Regardez la main d'un joueur ciblé.
Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne {UP}



Rituel **C**

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)
Regardez la main d'un joueur ciblé.
Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne {UP}



Rituel **C**

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)
Regardez la main d'un joueur ciblé.
Piochez une carte

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

Quartier fantôme



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana du voile

{1}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Chaque joueur se défausse d'une carte.

{-2} : Un joueur ciblé sacrifie une créature.

{-6} : Séparez tous les permanents qu'un joueur ciblé contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les permanents dans le tas de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana du voile

{1}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Chaque joueur se défausse d'une carte.

{-2} : Un joueur ciblé sacrifie une créature.

{-6} : Séparez tous les permanents qu'un joueur ciblé contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les permanents dans le tas de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana du voile

{1}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Chaque joueur se défausse d'une carte.

{-2} : Un joueur ciblé sacrifie une créature.

{-6} : Séparez tous les permanents qu'un joueur ciblé contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les permanents dans le tas de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victime de la nuit

{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou, non-Zombie ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victime de la nuit

{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou, non-Zombie ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victime de la nuit

{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou, non-Zombie ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique

{GP}

Éphémère

U

{GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victime de la nuit

{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou, non-Zombie ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique

{GP}

Éphémère

U

{GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique

{GP}



Éphémère

U

((GP) peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation cruelle

{1}{B}



Enchantement

R

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

Les créatures que vous contrôlez gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique

{GP}



Éphémère

U

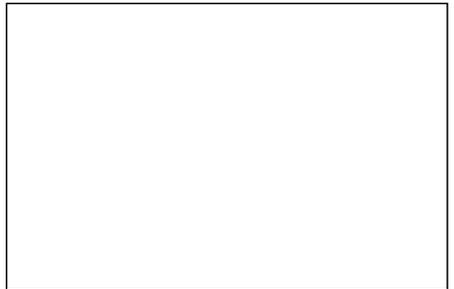
((GP) peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation cruelle

{1}{B}



Enchantement

R

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

Les créatures que vous contrôlez gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

