

Faucheur de minuit

{2}{B}

Créature : zombie et chevalier

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, le Faucheur de minuit vous inflige 1 blessure et vous piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître d'épée amoureux

{1}{B}

Créature : humain et chevalier

C

Lien de vie

&lt;b&gt;Bonnes grâces&lt;/b&gt; {B}

Rituel : aventure

Vous gagnez X points de vie et chaque adversaire perd X points de vie, X étant le nombre de chevaliers que vous contrôlez.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur de minuit

{2}{B}

Créature : zombie et chevalier

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, le Faucheur de minuit vous inflige 1 blessure et vous piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître d'épée amoureux

{1}{B}

Créature : humain et chevalier

C

Lien de vie

&lt;b&gt;Bonnes grâces&lt;/b&gt; {B}

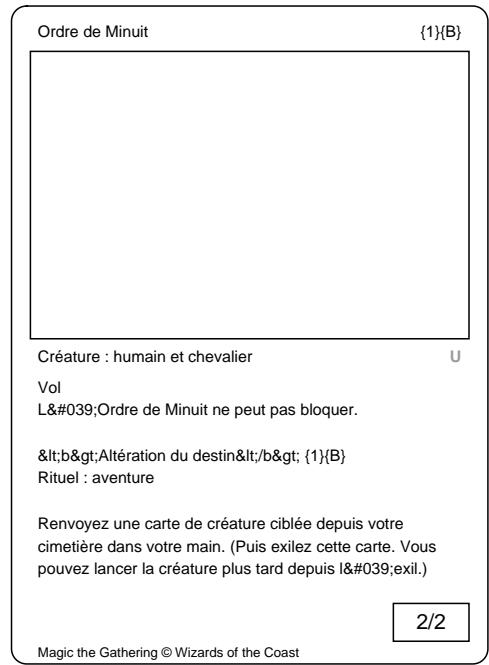
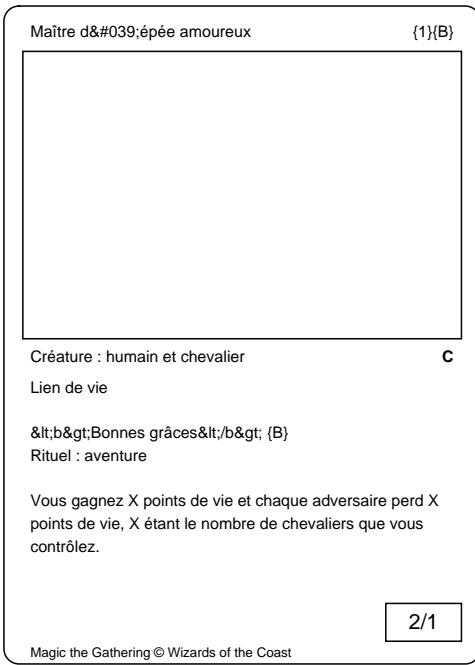
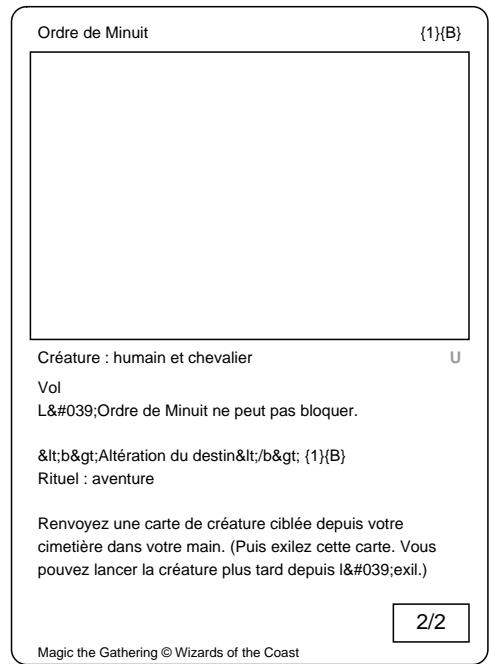
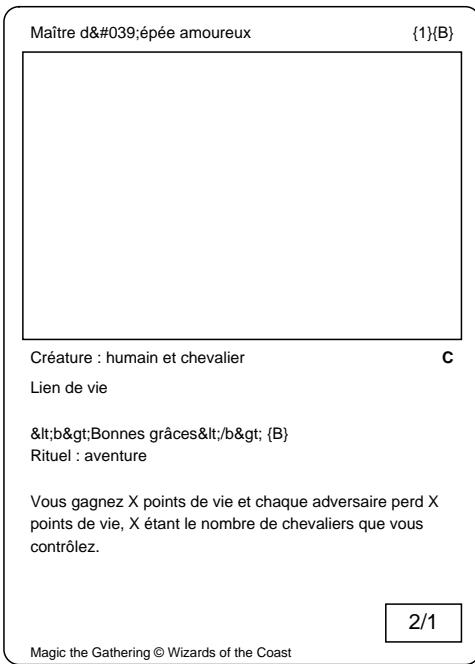
Rituel : aventure

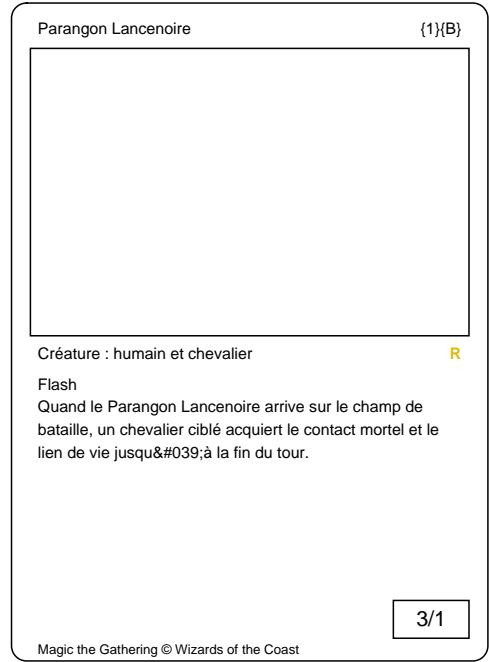
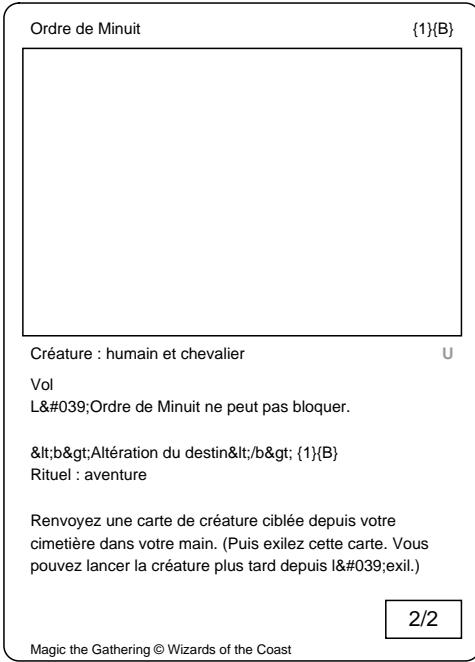
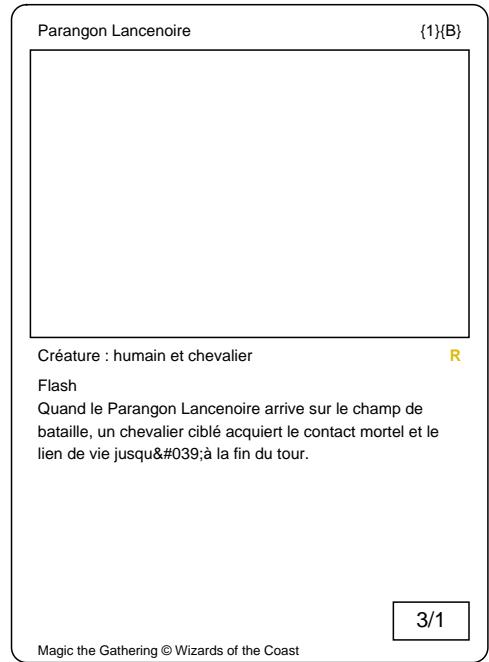
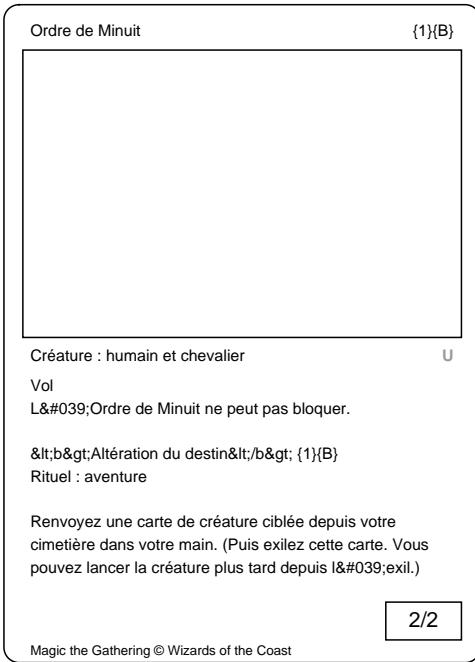
Vous gagnez X points de vie et chaque adversaire perd X points de vie, X étant le nombre de chevaliers que vous contrôlez.

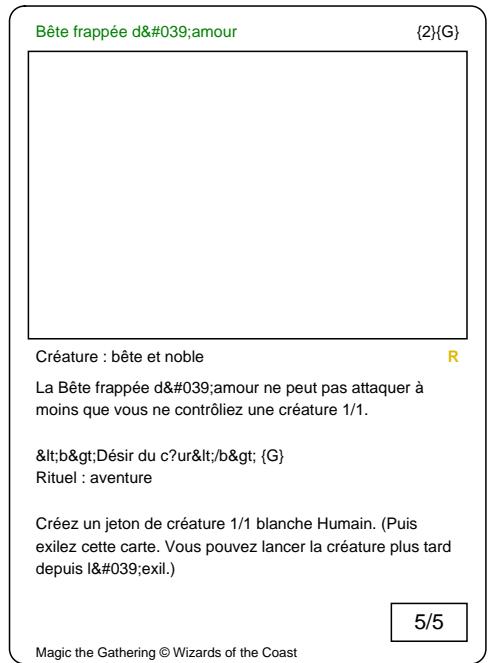
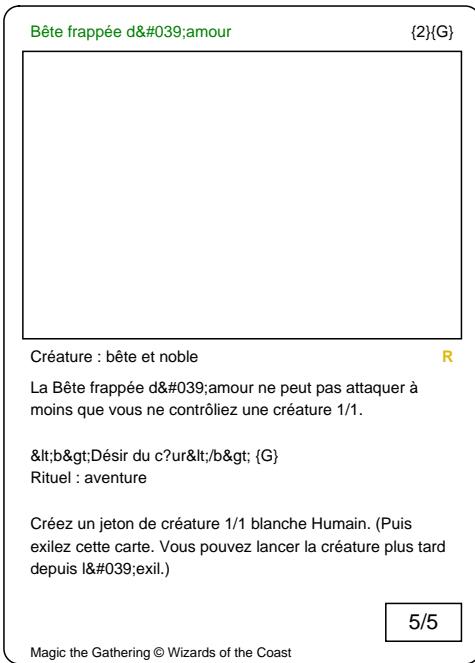
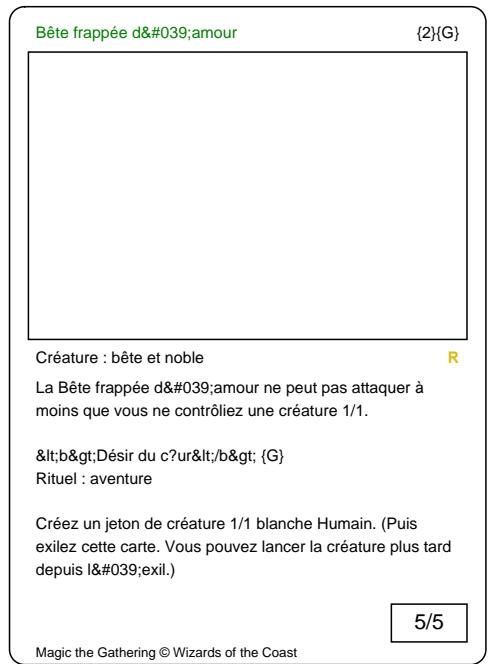
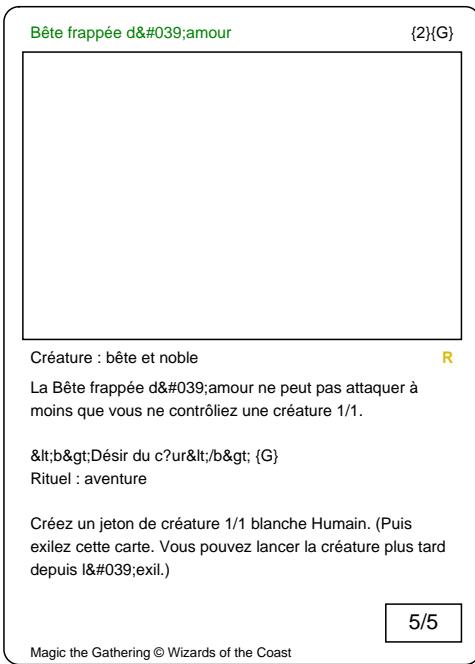
2/1

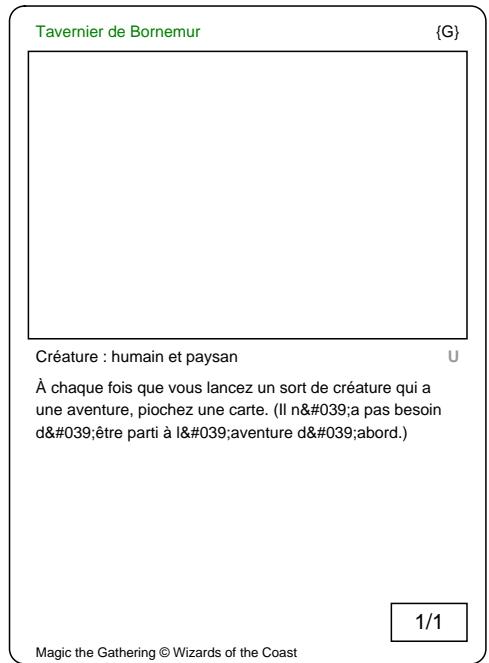
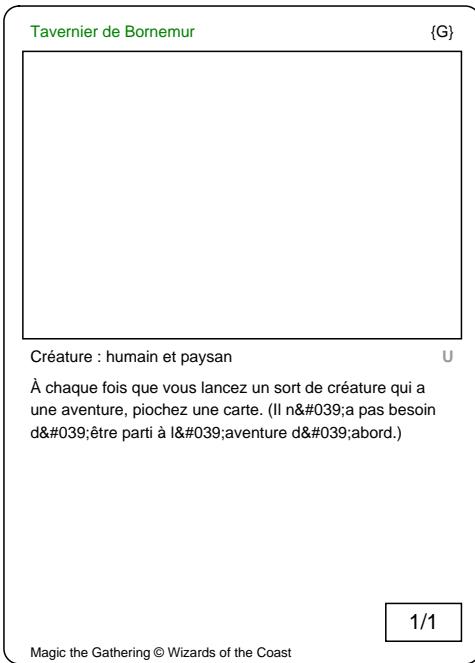
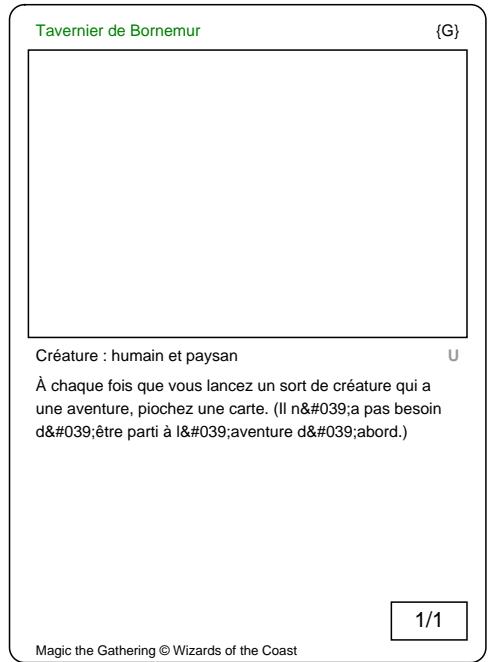
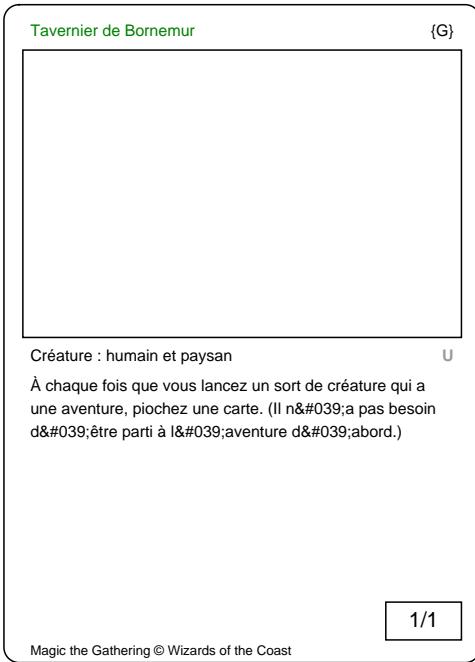
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Château Lochtwain

Terrain

R

Le Château Lochtwain arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais.

{T} : Add {B}.

{1}{B}{B}, {T} : Piochez une carte, puis vous perdez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle

Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Lochtwain

Terrain

R

Le Château Lochtwain arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais.

{T} : Add {B}.

{1}{B}{B}, {T} : Piochez une carte, puis vous perdez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle

Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



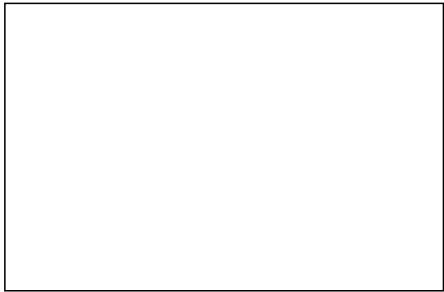
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



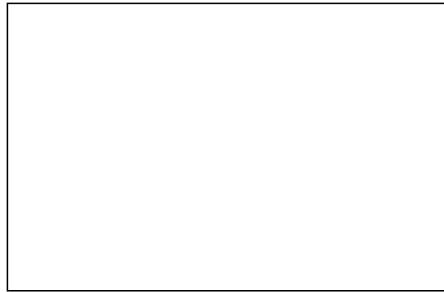
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



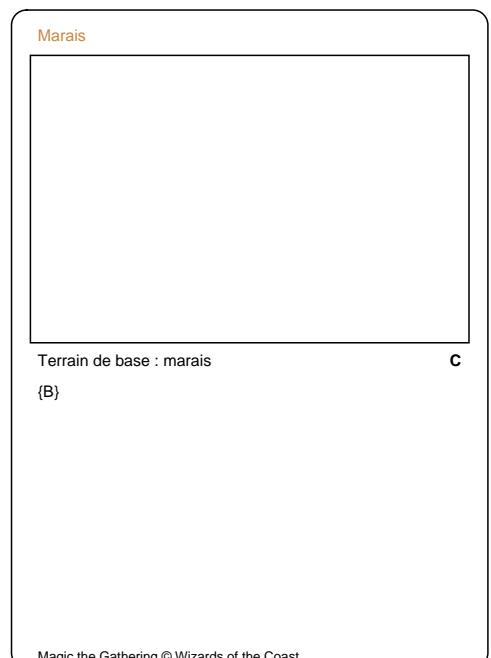
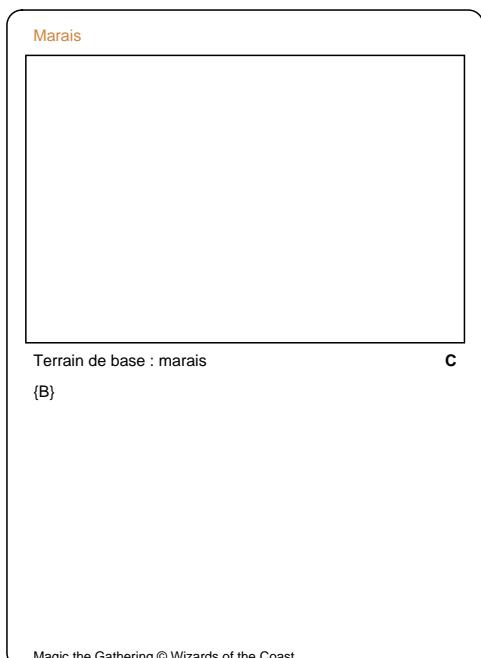
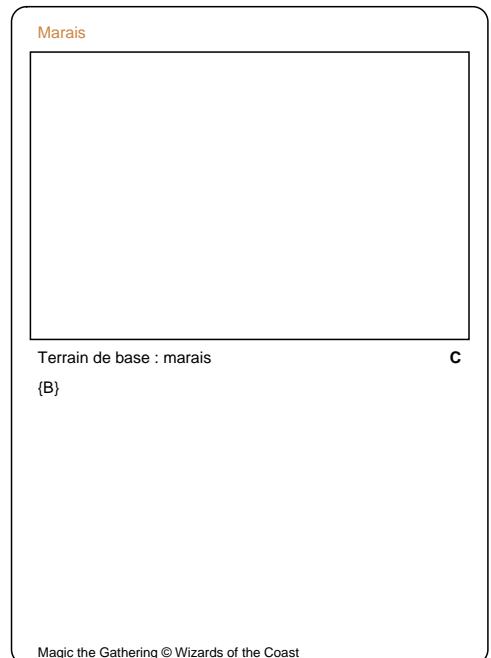
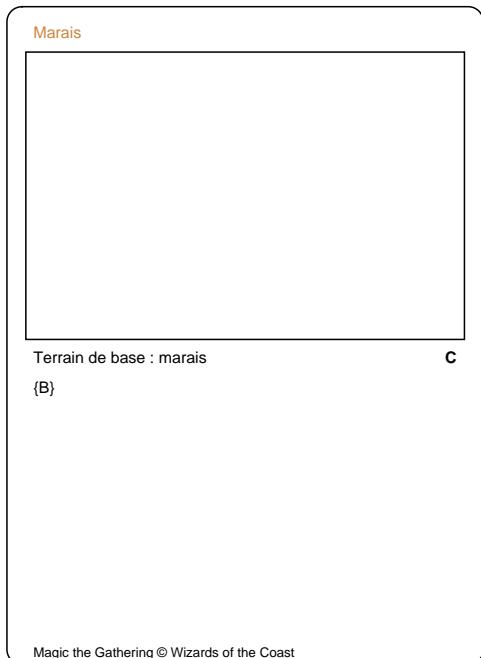
Terrain de base : forêt

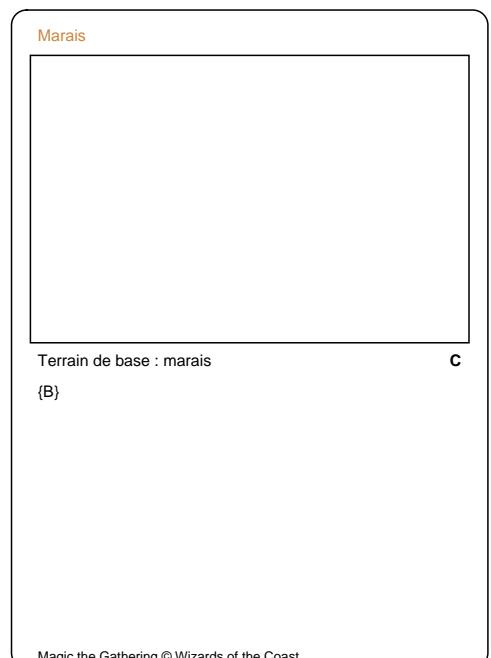
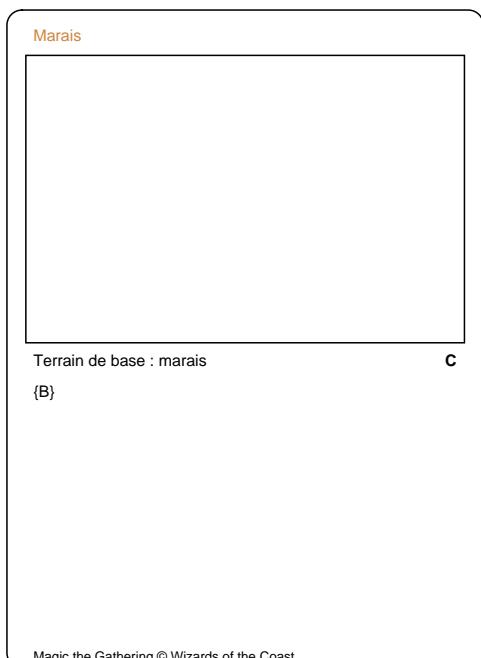
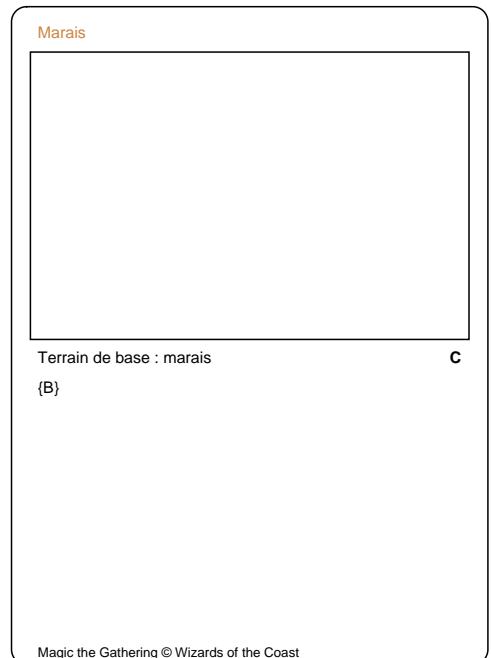
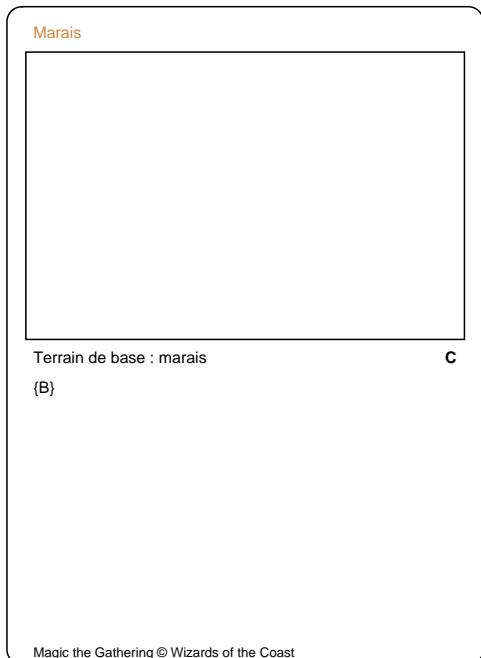
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Passage merveilleux



Terrain

M

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagéz ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la maladie



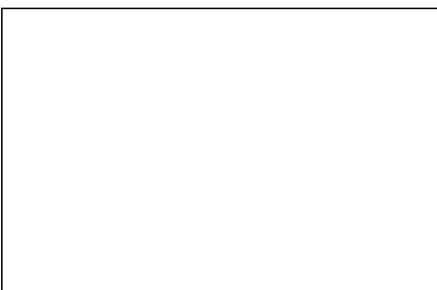
Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.  
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)  
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la maladie



Terrain

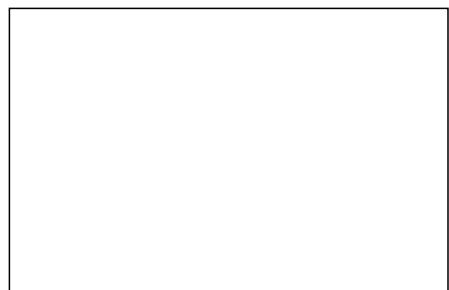
R

Ce terrain arrive engagé.  
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)  
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trèfle porte-bonheur

{2}



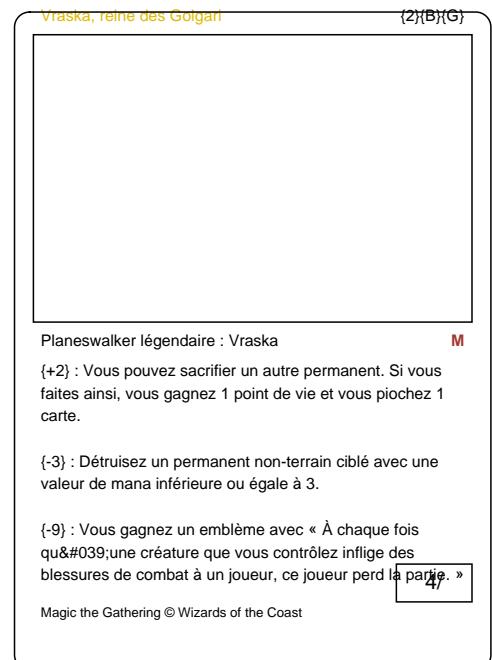
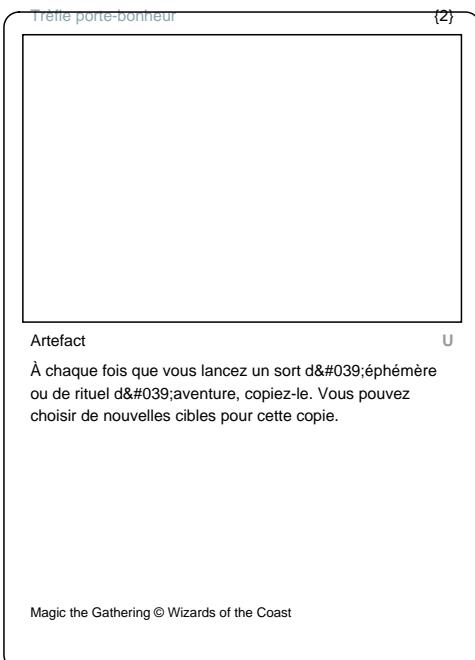
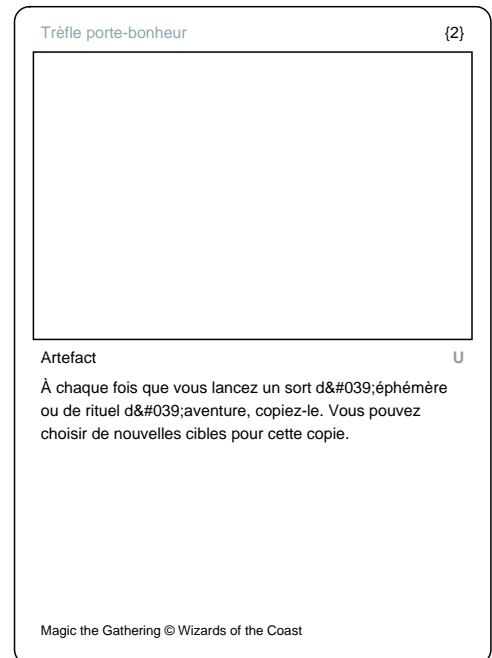
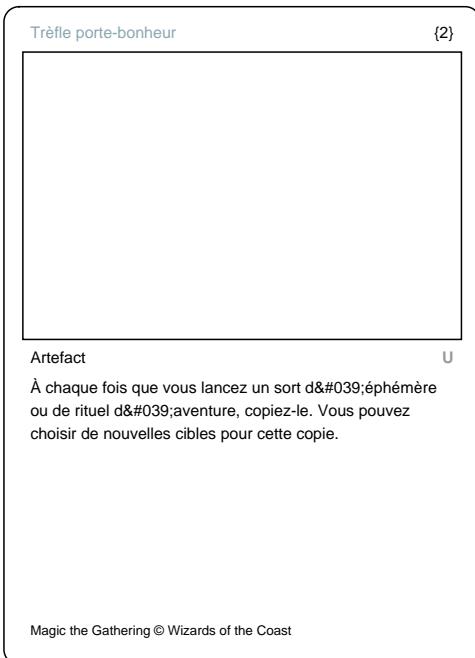
Artefact

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel d'aventure, copiez-le. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Défiguration

{B}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Massacreuse

{3}{B}{B}

Créature légendaire : humain et assassin

R

Menace

Quand La Massacreuse arrive sur le champ de bataille, chaque autre créature gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature meurt ce tour-ci, chaque créature autre que La Massacreuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défiguration

{B}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Massacreuse

{3}{B}{B}

Créature légendaire : humain et assassin

R

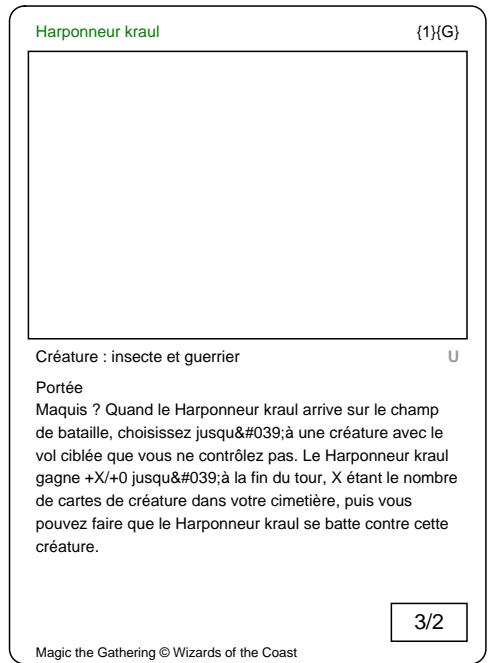
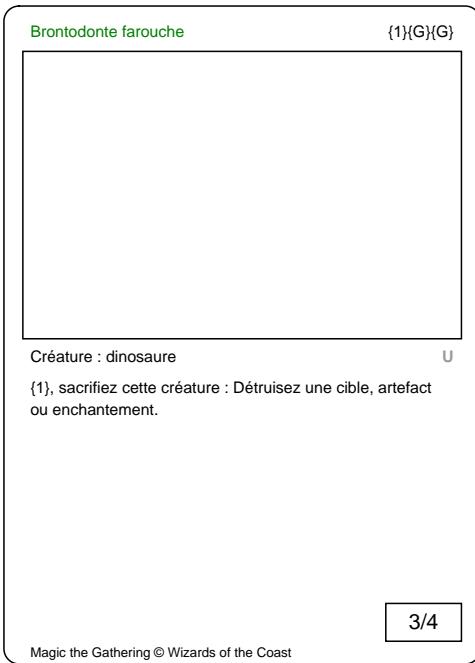
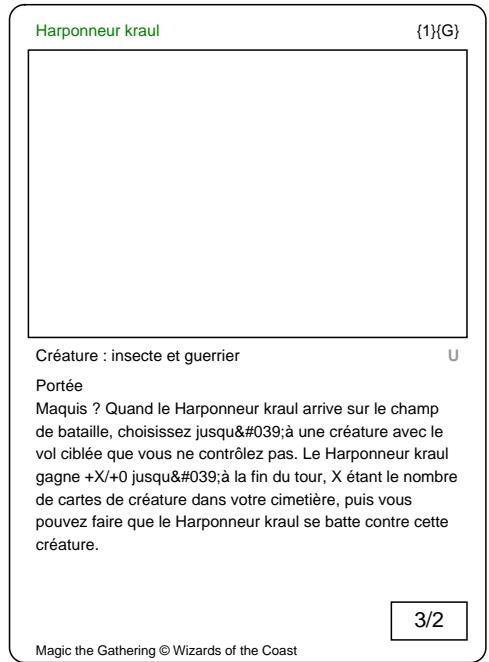
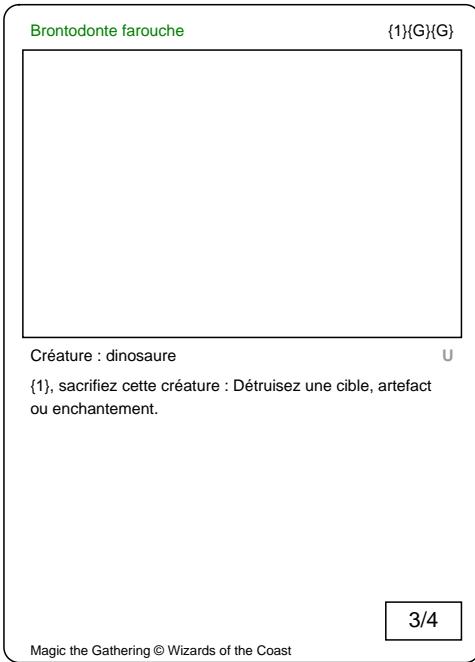
Menace

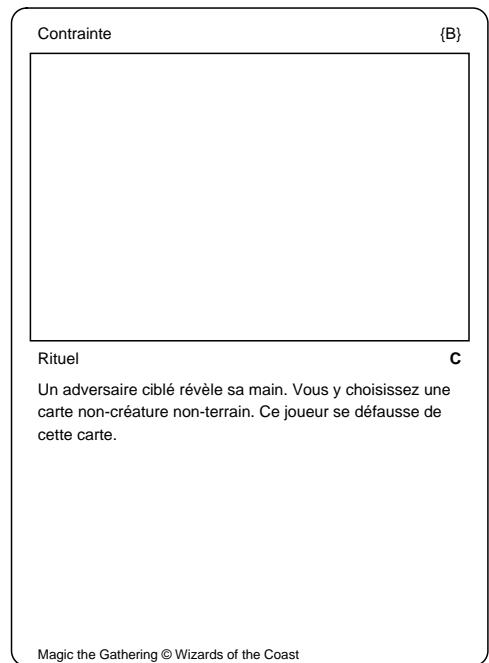
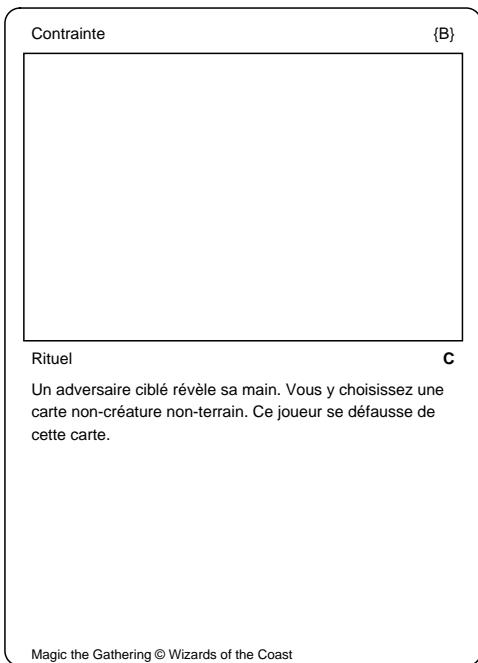
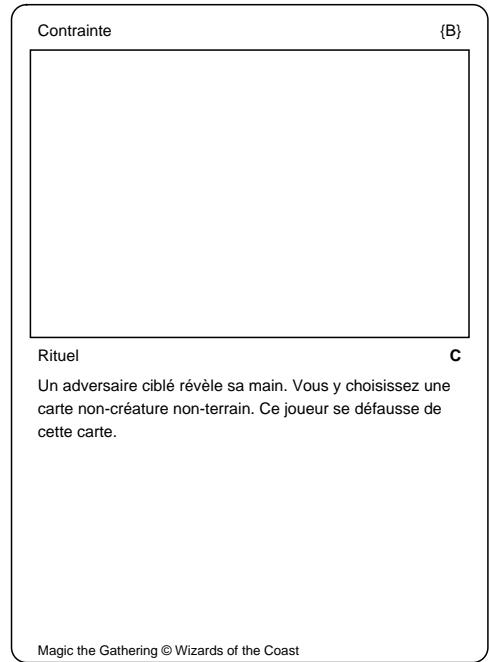
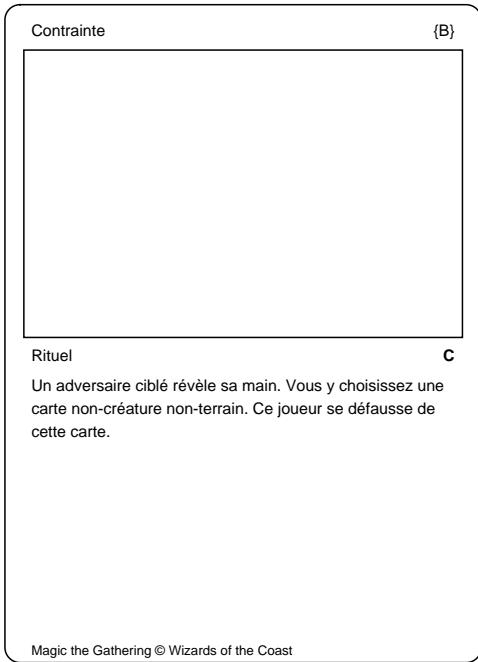
Quand La Massacreuse arrive sur le champ de bataille, chaque autre créature gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature meurt ce tour-ci, chaque créature autre que La Massacreuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Emprise délétère

{1}{B}

Éphémère

U

Détruissez une cible, créature ou planeswalker, verte ou blanche. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise délétère

{1}{B}

Éphémère

U

Détruissez une cible, créature ou planeswalker, verte ou blanche. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise délétère

{1}{B}

Éphémère

U

Détruissez une cible, créature ou planeswalker, verte ou blanche. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise délétère

{1}{B}

Éphémère

U

Détruissez une cible, créature ou planeswalker, verte ou blanche. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

S&#039;agripper à la poussière

{B}



Éphémère

U

Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c&#039;était une carte de créature, vous gagnez 3 points de vie. Sinon, vous piochez une carte.

Échappée ? {3}{B}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d&#039;échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast