

Cavalière meurtrière {1}{B}{B}

Créature : zombie et chevalier R

Lien de vie
 Quand la Cavalière meurtrière meurt, mettez-la au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

Fin précipitée {1}{B}{B}
 <i>Éphémère : aventure</i>

Détruisez une cible, créature ou planeswalker. Vous perdez 2 points de vie. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalière meurtrière {1}{B}{B}

Créature : zombie et chevalier R

Lien de vie
 Quand la Cavalière meurtrière meurt, mettez-la au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

Fin précipitée {1}{B}{B}
 <i>Éphémère : aventure</i>

Détruisez une cible, créature ou planeswalker. Vous perdez 2 points de vie. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalière meurtrière {1}{B}{B}

Créature : zombie et chevalier R

Lien de vie
 Quand la Cavalière meurtrière meurt, mettez-la au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

Fin précipitée {1}{B}{B}
 <i>Éphémère : aventure</i>

Détruisez une cible, créature ou planeswalker. Vous perdez 2 points de vie. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalière meurtrière {1}{B}{B}

Créature : zombie et chevalier R

Lien de vie
 Quand la Cavalière meurtrière meurt, mettez-la au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

Fin précipitée {1}{B}{B}
 <i>Éphémère : aventure</i>

Détruisez une cible, créature ou planeswalker. Vous perdez 2 points de vie. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognard faucon de nuit {1}{B}{B}

Créature : vampire et gremlin R

Vol, contact mortel, lien de vie

La force du Charognard faucon de nuit est égale à 1 plus le nombre de types de carte parmi les cartes dans les cimetières de vos adversaires.

1+*/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la légion d'ébène {B}

Créature : vampire et chevalier R

{2}{B} : Le Chevalier de la légion d'ébène gagne +3/+3 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Au début de votre étape de fin, si un joueur a perdu au moins 4 points de vie ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur Knight of the Ebon Legion. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognard faucon de nuit {1}{B}{B}

Créature : vampire et gremlin R

Vol, contact mortel, lien de vie

La force du Charognard faucon de nuit est égale à 1 plus le nombre de types de carte parmi les cartes dans les cimetières de vos adversaires.

1+*/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la légion d'ébène {B}

Créature : vampire et chevalier R

{2}{B} : Le Chevalier de la légion d'ébène gagne +3/+3 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Au début de votre étape de fin, si un joueur a perdu au moins 4 points de vie ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur Knight of the Ebon Legion. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la légion d'ébène {B}



Créature : vampire et chevalier R

{2}{B} : Le Chevalier de la légion d'ébène gagne +3/+3 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.
 Au début de votre étape de fin, si un joueur a perdu au moins 4 points de vie ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur Knight of the Ebon Legion. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier putrefondrière {B} // {2}{B}



Créature : zombie et chevalier U

Contact mortel

Perspicacité profane {2}{B}
 <i>Éphémère : aventure</i>

Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la légion d'ébène {B}



Créature : vampire et chevalier R

{2}{B} : Le Chevalier de la légion d'ébène gagne +3/+3 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.
 Au début de votre étape de fin, si un joueur a perdu au moins 4 points de vie ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur Knight of the Ebon Legion. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier putrefondrière {B} // {2}{B}



Créature : zombie et chevalier U

Contact mortel

Perspicacité profane {2}{B}
 <i>Éphémère : aventure</i>

Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier putrefondrière {B} // {2}{B}



Créature : zombie et chevalier U
 Contact mortel

Perspicacité profane {2}{B}
 <i>Éphémère : aventure</i>

Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchoteur de mort {3}{B}{B}



Créature : cauchemar et démon M

Vol, piétinement

Payez 2 points de vie : Surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier putrefondrière {B} // {2}{B}



Créature : zombie et chevalier U
 Contact mortel

Perspicacité profane {2}{B}
 <i>Éphémère : aventure</i>

Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchoteur de mort {3}{B}{B}



Créature : cauchemar et démon M

Vol, piétinement

Payez 2 points de vie : Surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchoteur de mort {3}{B}{B}



Créature : cauchemar et démon **M**

Vol, piétinement

Payez 2 points de vie : Surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engeance du chaos {2}{B}{B}



Créature : démon **M**

Spectacle {1}{B}{B}

Vol, piétinement

Au début de votre entretien, l'Engeance du chaos inflige 1 blessure à chaque joueur. Puis si vous avez 10 points de vie ou moins, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Engeance du chaos.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchoteur de mort {3}{B}{B}



Créature : cauchemar et démon **M**

Vol, piétinement

Payez 2 points de vie : Surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engeance du chaos {2}{B}{B}



Créature : démon **M**

Spectacle {1}{B}{B}

Vol, piétinement

Au début de votre entretien, l'Engeance du chaos inflige 1 blessure à chaque joueur. Puis si vous avez 10 points de vie ou moins, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Engeance du chaos.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engeance du chaos {2}{B}{B}



Créature : démon M

Spectacle {1}{B}{B}

Vol, piétinement

Au début de votre entretien, l'Engeance du chaos inflige 1 blessure à chaque joueur. Puis si vous avez 10 points de vie ou moins, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Engeance du chaos.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence effroyable {3}{B}



Créature : cauchemar R

À chaque fois qu'un marais arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?

? Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

? La Présence effroyable inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 2 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engeance du chaos {2}{B}{B}



Créature : démon M

Spectacle {1}{B}{B}

Vol, piétinement

Au début de votre entretien, l'Engeance du chaos inflige 1 blessure à chaque joueur. Puis si vous avez 10 points de vie ou moins, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Engeance du chaos.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence effroyable {3}{B}



Créature : cauchemar R

À chaque fois qu'un marais arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?

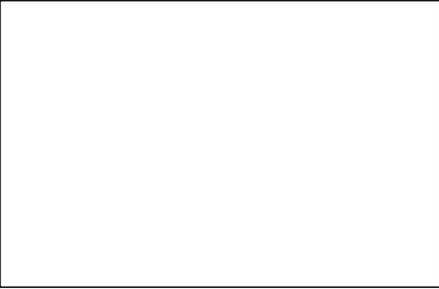
? Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

? La Présence effroyable inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 2 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence effroyable {3}{B}



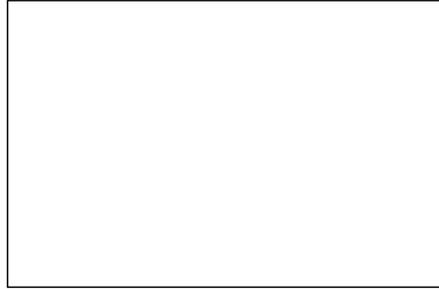
Créature : cauchemar R

À chaque fois qu'un marais arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?
 ? Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.
 ? La Présence effroyable inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 2 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

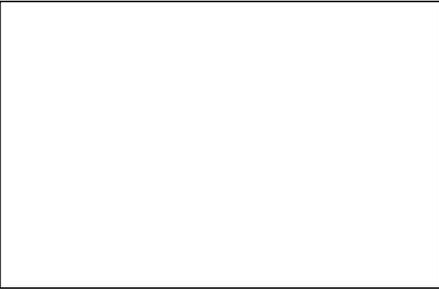


Rituel C

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

Présence effroyable {3}{B}



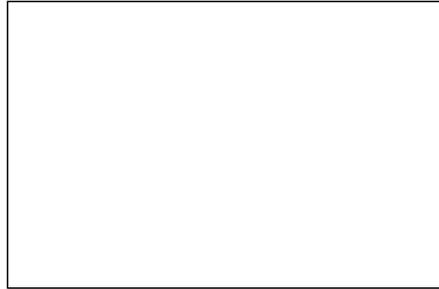
Créature : cauchemar R

À chaque fois qu'un marais arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?
 ? Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.
 ? La Présence effroyable inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 2 points de vie.

3/3

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

Forteresse de la Coterie



Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais de base que vous contrôlez.

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

Forteresse de la Coterie

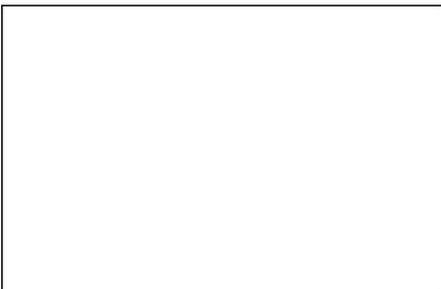


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais de base que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maison de l'envoûteuse



Terrain : marais

C

{{T}} : Ajoutez {B}.

La Maison de l'envoûteuse arrive sur le champ de bataille engagée à moins que ne vous contrôliez au moins trois autres marais.

Quand la Maison de l'envoûteuse arrive sur le champ de bataille dégagée, vous pouvez mettre une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maison de l'envoûteuse



Terrain : marais

C

{{T}} : Ajoutez {B}.

La Maison de l'envoûteuse arrive sur le champ de bataille engagée à moins que ne vous contrôliez au moins trois autres marais.

Quand la Maison de l'envoûteuse arrive sur le champ de bataille dégagée, vous pouvez mettre une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maison de l'envoûteuse



Terrain : marais

C

{{T}} : Ajoutez {B}.

La Maison de l'envoûteuse arrive sur le champ de bataille engagée à moins que ne vous contrôliez au moins trois autres marais.

Quand la Maison de l'envoûteuse arrive sur le champ de bataille dégagée, vous pouvez mettre une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maison de l'envoûteuse



Terrain : marais

C

{{T}} : Ajoutez {B}.

La Maison de l'envoûteuse arrive sur le champ de bataille engagée à moins que ne vous contrôliez au moins trois autres marais.

Quand la Maison de l'envoûteuse arrive sur le champ de bataille dégagée, vous pouvez mettre une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

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
{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

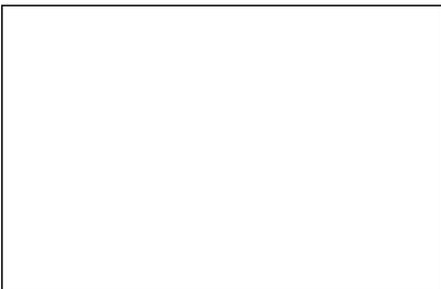


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial à la folie



Terrain

U

Le Mémorial à la folie arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}.

{2}{B}, {T}, sacrifiez le Mémorial à la folie : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte démoniaque

{1}{B}{B}



Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+1, a le vol et est un démon en plus de ses autres types.

Vous pouvez lancer l'Étreinte démoniaque depuis votre cimetière en payant 3 points de vie et en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial à la folie



Terrain

U

Le Mémorial à la folie arrive sur le champ de bataille engagé.

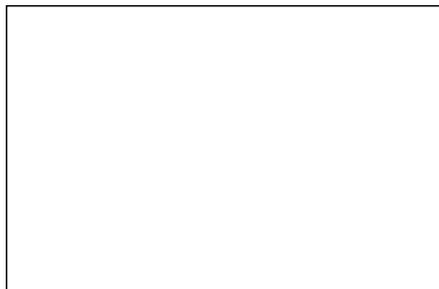
{T} : Ajoutez {B}.

{2}{B}, {T}, sacrifiez le Mémorial à la folie : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte démoniaque

{1}{B}{B}



Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+1, a le vol et est un démon en plus de ses autres types.

Vous pouvez lancer l'Étreinte démoniaque depuis votre cimetière en payant 3 points de vie et en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte démoniaque

{1}{B}{B}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+1, a le vol et est un démon en plus de ses autres types.

Vous pouvez lancer l'Étreinte démoniaque depuis votre cimetière en payant 3 points de vie et en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Renaissance de l'aîné

{4}{B}

Enchantement : saga

U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I ? Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker.

II ? Chaque adversaire se défausse d'une carte.

III ? Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte démoniaque

{1}{B}{B}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+1, a le vol et est un démon en plus de ses autres types.

Vous pouvez lancer l'Étreinte démoniaque depuis votre cimetière en payant 3 points de vie et en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Renaissance de l'aîné

{4}{B}

Enchantement : saga

U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I ? Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker.

II ? Chaque adversaire se défausse d'une carte.

III ? Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

