

Golem de Mephidross

{5}

Créature-artefact : golem

C

Affinité pour les marais

Peur

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem de Mephidross

{5}

Créature-artefact : golem

C

Affinité pour les marais

Peur

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem de Mephidross

{5}

Créature-artefact : golem

C

Affinité pour les marais

Peur

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem de Mephidross

{5}

Créature-artefact : golem

C

Affinité pour les marais

Peur

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abomination perverse

{5}{B}

Créature : zombie et mutant

C

{B} : Régénérez l'Abomination perverse. (La prochaine fois que ce permanent devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et soignez toutes ses blessures.)

Recyclage de marais {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abomination perverse

{5}{B}

Créature : zombie et mutant

C

{B} : Régénérez l'Abomination perverse. (La prochaine fois que ce permanent devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et soignez toutes ses blessures.)

Recyclage de marais {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abomination perverse

{5}{B}

Créature : zombie et mutant

C

{B} : Régénérez l'Abomination perverse. (La prochaine fois que ce permanent devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et soignez toutes ses blessures.)

Recyclage de marais {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin royal

{1}{B}{B}

Créature : humain et assassin

R

{T} : Détruisez une créature engagée ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin royal

{1}{B}{B}

Créature : humain et assassin

R

{T} : Détruisez une créature engagée ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher sans visage

{2}{B}{B}

Créature : cauchemar et horreur

P

Quand le Boucher sans visage arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée autre que le Boucher sans visage.
Quand le Boucher sans visage quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire la carte exilée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher sans visage

{2}{B}{B}

Créature : cauchemar et horreur

P

Quand le Boucher sans visage arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée autre que le Boucher sans visage.
Quand le Boucher sans visage quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire la carte exilée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher sans visage

{2}{B}{B}

Créature : cauchemar et horreur

P

Quand le Boucher sans visage arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée autre que le Boucher sans visage.
Quand le Boucher sans visage quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire la carte exilée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher sans visage

{2}{B}{B}

Créature : cauchemar et horreur

P

Quand le Boucher sans visage arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée autre que le Boucher sans visage.

Quand le Boucher sans visage quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire la carte exilée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheval de cauchemar

{5}{B}

Créature : cauchemar et cheval

R

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créature avec le vol ou la portée.)

La force et l'endurance du Cheval de cauchemar sont chacune égales au nombre de marais que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheval de cauchemar

{5}{B}

Créature : cauchemar et cheval

R

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créature avec le vol ou la portée.)

La force et l'endurance du Cheval de cauchemar sont chacune égales au nombre de marais que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phage l'Intouchable

{3}{B}{B}{B}

Créature légendaire : avatar et mignon

M

Quand Phage l'Intouchable arrive sur le champ de bataille, si vous ne l'avez pas lancée depuis votre main, vous perdez la partie.

À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.

À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion des ténèbres

{5}{B}{B}{B}

Créature : avatar

R

Piétinement

À chaque fois que le Scion des ténèbres inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, la carte de créature ciblée du cimetière de ce joueur.

Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte de votre main : Piochez une carte.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelettes serviles

{1}{B}

Créature : squelette

C

{B} : Régénérez les Squelettes serviles.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelettes serviles

{1}{B}

Créature : squelette

C

{B} : Régénérez les Squelettes serviles.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelettes serviles

{1}{B}

Créature : squelette

C

{B} : Régénérez les Squelettes serviles.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelettes serviles

{1}{B}

Créature : squelette

C

{B} : Régénérez les Squelettes serviles.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de l'esprit

{X}{1}{B}

Rituel

U

Ne dépensez que du mana noir pour X.
L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe
quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de l'esprit

{X}{1}{B}

Rituel

U

Ne dépensez que du mana noir pour X.
L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe
quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de l'esprit

{X}{1}{B}

Rituel

U

Ne dépensez que du mana noir pour X.
L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe
quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de l'esprit

{X}{1}{B}

Rituel

U

Ne dépensez que du mana noir pour X.

L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement

{1}{B}

Rituel

M

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement

{1}{B}

Rituel

M

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement

{1}{B}

Rituel

M

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persécution

{2}{B}{B}

Rituel

Choisissez une couleur. Un joueur ciblé révèle sa main et se défause de toutes les cartes de cette couleur.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persécution

{2}{B}{B}

Rituel

Choisissez une couleur. Un joueur ciblé révèle sa main et se défause de toutes les cartes de cette couleur.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persécution

{2}{B}{B}

Rituel

Choisissez une couleur. Un joueur ciblé révèle sa main et se défause de toutes les cartes de cette couleur.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}

Rituel

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}

Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie

Terrain

M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}

Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie

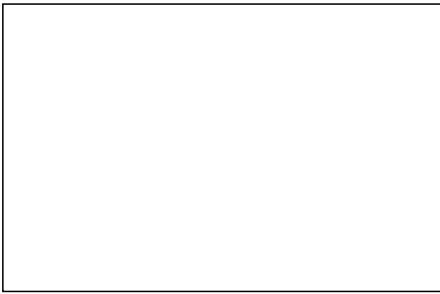
Terrain

M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie



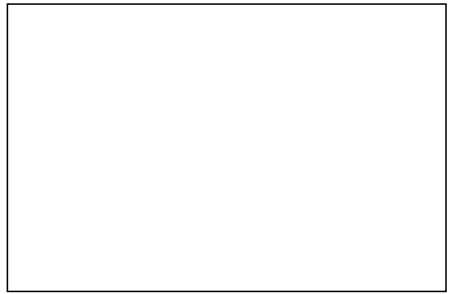
Terrain

M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

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

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

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

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

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

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

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

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

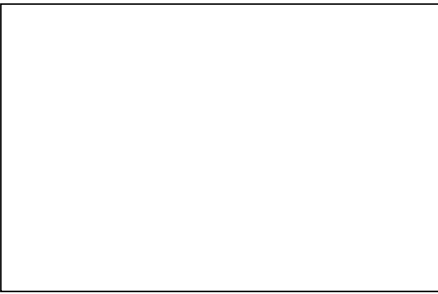
C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisoie

{3}



Artefact : équipement

U

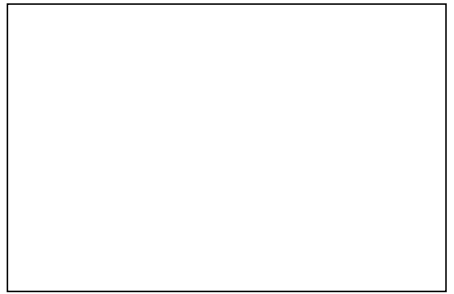
La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet de cauchemar

{4}



Artefact : équipement

R

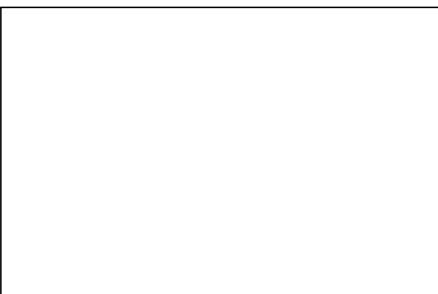
La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque marais que vous contrôlez.

Équipement ? Payez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisoie

{3}



Artefact : équipement

U

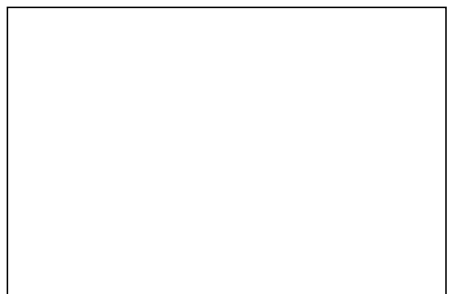
La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étouffer

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étouffer

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}

Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étouffer

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénérée.

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}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur{1}{B}

ÉphémèreC
Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur{1}{B}

ÉphémèreC
Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur

{1}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aucune pitié

{2}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures, détruisez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur

{1}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain

{B}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

