

Banshee de minuit

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

Créature : esprit

R

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
Au début de votre entretien, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature non-noire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banshee de minuit

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

Créature : esprit

R

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
Au début de votre entretien, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature non-noire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banshee de minuit

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

Créature : esprit

R

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
Au début de votre entretien, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature non-noire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banshee de minuit

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

Créature : esprit

R

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
Au début de votre entretien, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature non-noire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haakon, plaie de Stromgald
{1}{B}{B}

Créature légendaire : zombie et chevalier
R

Vous pouvez lancer Haakon, plaie de Stromgald depuis votre cimetière, mais pas depuis une autre zone.
 Tant que Haakon est sur le champ de bataille, vous pouvez lancer des cartes de chevalier depuis votre cimetière.
 Quand Haakon meurt, vous perdez 2 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haakon, plaie de Stromgald
{1}{B}{B}

Créature légendaire : zombie et chevalier
R

Vous pouvez lancer Haakon, plaie de Stromgald depuis votre cimetière, mais pas depuis une autre zone.
 Tant que Haakon est sur le champ de bataille, vous pouvez lancer des cartes de chevalier depuis votre cimetière.
 Quand Haakon meurt, vous perdez 2 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haakon, plaie de Stromgald
{1}{B}{B}

Créature légendaire : zombie et chevalier
R

Vous pouvez lancer Haakon, plaie de Stromgald depuis votre cimetière, mais pas depuis une autre zone.
 Tant que Haakon est sur le champ de bataille, vous pouvez lancer des cartes de chevalier depuis votre cimetière.
 Quand Haakon meurt, vous perdez 2 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haakon, plaie de Stromgald
{1}{B}{B}

Créature légendaire : zombie et chevalier
R

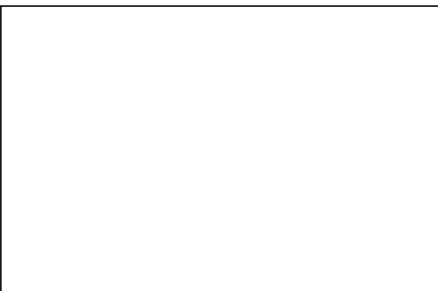
Vous pouvez lancer Haakon, plaie de Stromgald depuis votre cimetière, mais pas depuis une autre zone.
 Tant que Haakon est sur le champ de bataille, vous pouvez lancer des cartes de chevalier depuis votre cimetière.
 Quand Haakon meurt, vous perdez 2 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Korlash, héritier de Lamenoire

{2}{B}{B}



Créature légendaire : zombie et guerrier

R

Korlash, héritier de Lamenoire a une force et une endurance chacune égale au nombre de marais que vous contrôlez.

{1}{B} : Régénérez Korlash.

Majesté ? Défaussez-vous d'une autre carte appelée

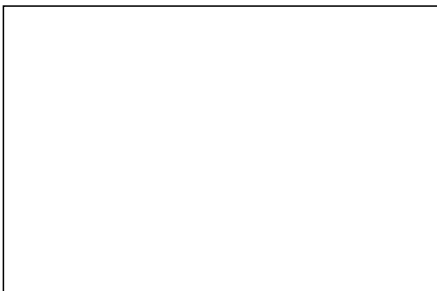
Korlash, héritier de Lamenoire : Cherchez jusqu'à deux cartes de marais dans votre bibliothèque, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Korlash, héritier de Lamenoire

{2}{B}{B}



Créature légendaire : zombie et guerrier

R

Korlash, héritier de Lamenoire a une force et une endurance chacune égale au nombre de marais que vous contrôlez.

{1}{B} : Régénérez Korlash.

Majesté ? Défaussez-vous d'une autre carte appelée

Korlash, héritier de Lamenoire : Cherchez jusqu'à deux cartes de marais dans votre bibliothèque, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Korlash, héritier de Lamenoire

{2}{B}{B}



Créature légendaire : zombie et guerrier

R

Korlash, héritier de Lamenoire a une force et une endurance chacune égale au nombre de marais que vous contrôlez.

{1}{B} : Régénérez Korlash.

Majesté ? Défaussez-vous d'une autre carte appelée

Korlash, héritier de Lamenoire : Cherchez jusqu'à deux cartes de marais dans votre bibliothèque, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Korlash, héritier de Lamenoire

{2}{B}{B}



Créature légendaire : zombie et guerrier

R

Korlash, héritier de Lamenoire a une force et une endurance chacune égale au nombre de marais que vous contrôlez.

{1}{B} : Régénérez Korlash.

Majesté ? Défaussez-vous d'une autre carte appelée

Korlash, héritier de Lamenoire : Cherchez jusqu'à deux cartes de marais dans votre bibliothèque, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécroglisseur

{1}{B}{B}

Créature : élémental

R

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
À chaque fois qu'une créature avec un marqueur -1/-1 qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille cette carte sous votre contrôle.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécroglisseur

{1}{B}{B}

Créature : élémental

R

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
À chaque fois qu'une créature avec un marqueur -1/-1 qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille cette carte sous votre contrôle.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécroglisseur

{1}{B}{B}

Créature : élémental

R

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
À chaque fois qu'une créature avec un marqueur -1/-1 qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille cette carte sous votre contrôle.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécroglisseur

{1}{B}{B}

Créature : élémental

R

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
À chaque fois qu'une créature avec un marqueur -1/-1 qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille cette carte sous votre contrôle.

1/4

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

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

Chevalier de Kulrajh

{3}{BR}{BR}

Créature : élémental et chevalier

U

Vol

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

Les créatures avec des marqueurs sur elles que vos adversaires contrôlent ne peuvent ni attaquer, ni bloquer.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de Kulrajh

{3}{BR}{BR}

Créature : élémental et chevalier

U

Vol

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

Les créatures avec des marqueurs sur elles que vos adversaires contrôlent ne peuvent ni attaquer, ni bloquer.

3/3

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

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion sans nom

{1}{B}

Éphémère tribal : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Une créature ciblée gagne +3/-3 et perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul

Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion sans nom

{1}{B}

Éphémère tribal : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Une créature ciblée gagne +3/-3 et perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion sans nom

{1}{B}



Éphémère tribal : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Une créature ciblée gagne +3/-3 et perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cicatrice

{BR}



Éphémère

C

Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion sans nom

{1}{B}



Éphémère tribal : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Une créature ciblée gagne +3/-3 et perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cicatrice

{BR}



Éphémère

C

Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cicatrice

{BR}

Éphémère

C

Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cendres croulantes

{1}{B}

Enchantement

U

Au début de votre entretien, détruisez la créature ciblée avec un marqueur -1/-1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cicatrice

{BR}

Éphémère

C

Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cendres croulantes

{1}{B}

Enchantement

U

Au début de votre entretien, détruisez la créature ciblée avec un marqueur -1/-1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cendres croulantes{1}{B}

EnchantementU

Au début de votre entretien, détruisez la créature ciblée avec un marqueur -1/-1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune blafarde{1}{B}

EnchantementR

Les créatures noires gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cendres croulantes{1}{B}

EnchantementU

Au début de votre entretien, détruisez la créature ciblée avec un marqueur -1/-1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune blafarde{1}{B}

EnchantementR

Les créatures noires gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune blafarde

{1}{B}

Enchantement

R

Les créatures noires gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonnet-rouge meurtrier

{2}{BR}{BR}

Créature : goblin et assassin

U

Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive sur le champ de bataille, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune blafarde

{1}{B}

Enchantement

R

Les créatures noires gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonnet-rouge meurtrier

{2}{BR}{BR}

Créature : goblin et assassin

U

Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive sur le champ de bataille, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

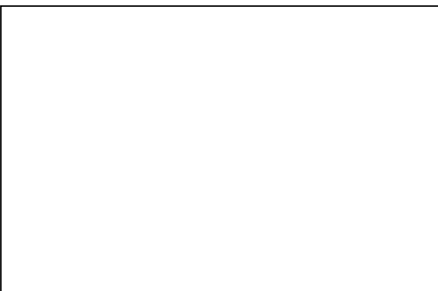
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonnet-rouge meurtrier

{2}{BR}{BR}



Créature : goblin et assassin

U

Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive sur le champ de bataille, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

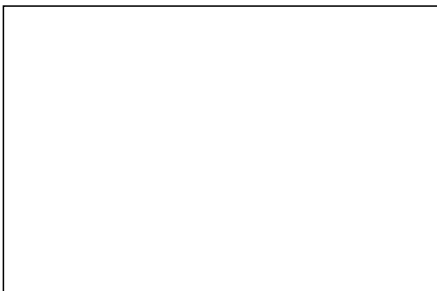
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scoriacé marqueculte

{4}{BR}



Créature : élémental et shaman

C

Quand le Scoriacé marqueculte arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonnet-rouge meurtrier

{2}{BR}{BR}



Créature : goblin et assassin

U

Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive sur le champ de bataille, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scoriacé marqueculte

{4}{BR}



Créature : élémental et shaman

C

Quand le Scoriacé marqueculte arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scoriacé marqueculte

{4}{BR}



Créature : élémental et shaman

C

Quand le Scoriacé marqueculte arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scoriacée forgemana

{BR}



Créature : élémental et shaman

C

{1} : Ajoutez {B} ou {R}. N'activez pas plus de trois fois à chaque tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scoriacé marqueculte

{4}{BR}



Créature : élémental et shaman

C

Quand le Scoriacé marqueculte arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scoriacée forgemana

{BR}



Créature : élémental et shaman

C

{1} : Ajoutez {B} ou {R}. N'activez pas plus de trois fois à chaque tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess

{3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

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

{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess

{3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

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

{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess

{3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

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

{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast