

Cacodémon de l'effroi

{7}{B}{B}



Créature : démon

R

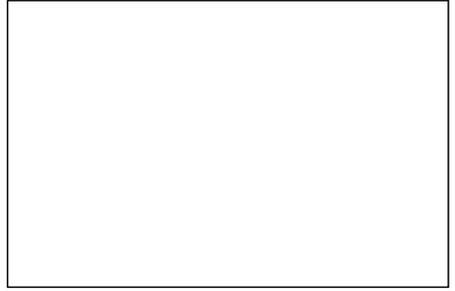
Quand le Cacodémon de l'effroi arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, détruisez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent, puis engagez toutes les autres créatures que vous contrôlez.

8/8

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 créatures 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 créatures 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 créatures 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 créatures 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

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}

Créature : vampire et shaman

U

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

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

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}

Créature : vampire et shaman

U

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

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

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}

Créature : vampire et shaman

U

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

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

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}

Créature : vampire et shaman

U

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

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

2/3

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.

<i>Majesté</i> ? 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.

<i>Majesté</i> ? 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.

<i>Majesté</i> ? 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.

<i>Majesté<i> ? 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

Rats typhoïdiens {B}

Créature : rat C

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens {B}

Créature : rat C

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens {B}

Créature : rat C

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens {B}



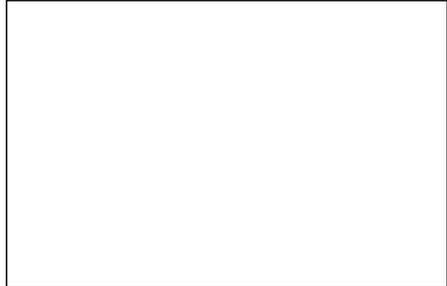
Créature : rat C

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangsues grouillantes {2}{B}{B}



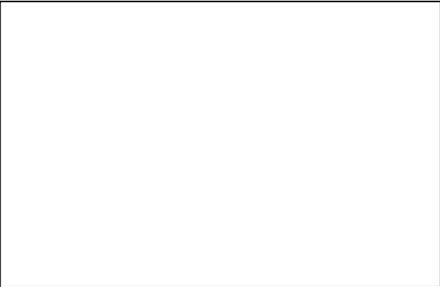
Créature : sangsue U

La force et l'endurance des Sangsues grouillantes sont chacune égales au nombre de marais que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangsues grouillantes {2}{B}{B}



Créature : sangsue U

La force et l'endurance des Sangsues grouillantes sont chacune égales au nombre de marais que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangsues grouillantes {2}{B}{B}



Créature : sangsue U

La force et l'endurance des Sangsues grouillantes sont chacune égales au nombre de marais que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangsues grouillantes

{2}{B}{B}

Créature : sangsue

U

La force et l'endurance des Sangsues grouillantes sont chacune égales au nombre de marais que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corruption

{5}{B}

Rituel

U

La Corruption inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de marais que vous contrôlez. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corruption

{5}{B}

Rituel

U

La Corruption inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de marais que vous contrôlez. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corruption

{5}{B}

Rituel

U

La Corruption inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de marais que vous contrôlez. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incursion cauchemardesque

{5}{B}



Rituel

R

Cherchez dans la bibliothèque du joueur ciblé jusqu'à X cartes, X étant le nombre de marais que vous contrôlez, et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incursion cauchemardesque

{5}{B}



Rituel

R

Cherchez dans la bibliothèque du joueur ciblé jusqu'à X cartes, X étant le nombre de marais que vous contrôlez, et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incursion cauchemardesque

{5}{B}



Rituel

R

Cherchez dans la bibliothèque du joueur ciblé jusqu'à X cartes, X étant le nombre de marais que vous contrôlez, et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incursion cauchemardesque

{5}{B}



Rituel

R

Cherchez dans la bibliothèque du joueur ciblé jusqu'à X cartes, X étant le nombre de marais que vous contrôlez, et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

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

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

Liliana des Royaumes obscurs {2}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana M

{+1} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

{-3} : Une créature ciblée gagne +X/+X ou -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « Les marais que vous contrôlez ont '{T}' : Ajoutez {B}{B}{B}{B}.' »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana des Royaumes obscurs {2}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana M

{+1} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

{-3} : Une créature ciblée gagne +X/+X ou -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « Les marais que vous contrôlez ont '{T}' : Ajoutez {B}{B}{B}{B}.' »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana des Royaumes obscurs {2}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana M

{+1} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

{-3} : Une créature ciblée gagne +X/+X ou -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « Les marais que vous contrôlez ont '{T}' : Ajoutez {B}{B}{B}{B}.' »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana des Royaumes obscurs {2}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana M

{+1} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

{-3} : Une créature ciblée gagne +X/+X ou -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « Les marais que vous contrôlez ont '{T}' : Ajoutez {B}{B}{B}{B}.' »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Afflux de vitalité

{1}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert le lien de vie et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures infligées par cette créature font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur, et elle ne peut pas être détruite par les blessures ou les effets qui indiquent « détruisez ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Afflux de vitalité

{1}{B}



Éphémère

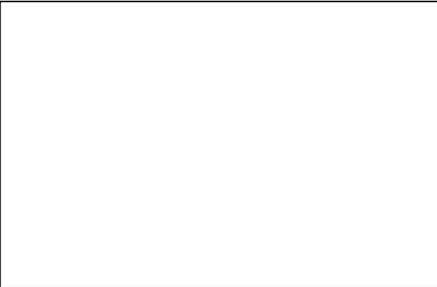
C

Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert le lien de vie et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures infligées par cette créature font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur, et elle ne peut pas être détruite par les blessures ou les effets qui indiquent « détruisez ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Afflux de vitalité

{1}{B}



Éphémère

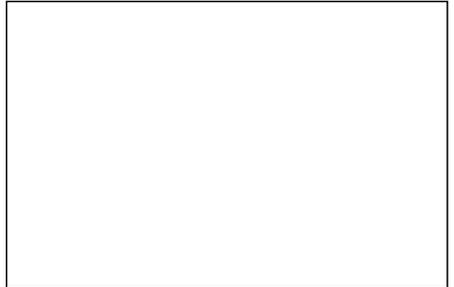
C

Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert le lien de vie et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures infligées par cette créature font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur, et elle ne peut pas être détruite par les blessures ou les effets qui indiquent « détruisez ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Afflux de vitalité

{1}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert le lien de vie et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures infligées par cette créature font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur, et elle ne peut pas être détruite par les blessures ou les effets qui indiquent « détruisez ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles de corruption

{3}{B}



Éphémère

C

Les Vrilles de corruption infligent X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles de corruption

{3}{B}



Éphémère

C

Les Vrilles de corruption infligent X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles de corruption

{3}{B}



Éphémère

C

Les Vrilles de corruption infligent X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles de corruption

{3}{B}



Éphémère

C

Les Vrilles de corruption infligent X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

