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}
Éphémère : aventure

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}
Éphémère : aventure

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}
Éphémère : aventure

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}
Éphémère : aventure

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Créature : vampire et gredin 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 gredin 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

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}

Créature : zombie et chevalier U

Contact mortel

Perspicacité profane {2}{B}
Éphémère : aventure

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}

Créature : zombie et chevalier U

Contact mortel

Perspicacité profane {2}{B}
Éphémère : aventure

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier putrefondrière {B}

Créature : zombie et chevalier U

Contact mortel

Perspicacité profane {2}{B}
Éphémère : aventure

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}

Créature : zombie et chevalier U

Contact mortel

Perspicacité profane {2}{B}
Éphémère : aventure

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

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

Présence effroyable {3}{B}

Créature : cheval de 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

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

Présence effroyable {3}{B}

Créature : cheval de 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence effroyable {3}{B}

Créature : cheval de 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 : cheval de 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

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

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

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