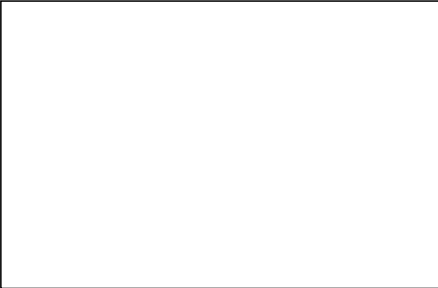


Cavalière meurtrière {1}{B}{B}



Créature : zombie et chevalier R

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

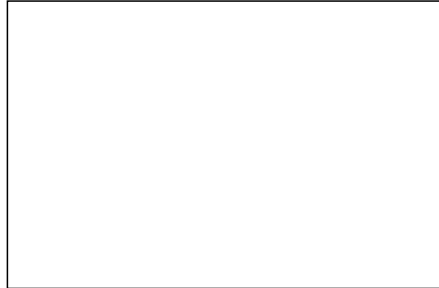
&lt;b&gt;Fin précipitée&lt;/b&gt; {1}{B}{B}  
 &lt;i&gt;Éphémère : aventure&lt;/i&gt;

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

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

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.


&lt;b&gt;Fin précipitée&lt;/b&gt; {1}{B}{B}  
 &lt;i&gt;Éphémère : aventure&lt;/i&gt;

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

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


&lt;b&gt;Perspicacité profane&lt;/b&gt; {2}{B}  
&lt;i&gt;Éphémère : aventure&lt;/i&gt;

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

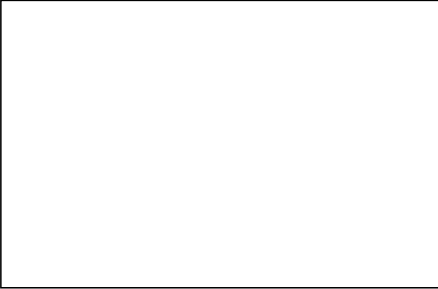
&lt;b&gt;Perspicacité profane&lt;/b&gt; {2}{B}  
&lt;i&gt;Éphémère : aventure&lt;/i&gt;

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

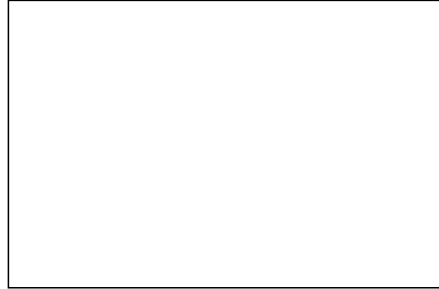
&lt;b&gt;Perspicacité profane&lt;/b&gt; {2}{B}  
&lt;i&gt;Éphémère : aventure&lt;/i&gt;

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

&lt;b&gt;Perspicacité profane&lt;/b&gt; {2}{B}  
&lt;i&gt;Éphémère : aventure&lt;/i&gt;

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

Faucheur de minuit {2}{B}

Créature : zombie et chevalier R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, le Faucheur de minuit vous inflige 1 blessure et vous piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre de Minuit {1}{B}

Créature : humain et chevalier U

Vol

L'Ordre de Minuit ne peut pas bloquer.

&lt;b>Altération du destin</b> {1}{B}

&lt;i>Rituel : aventure</i>

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur de minuit {2}{B}

Créature : zombie et chevalier R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, le Faucheur de minuit vous inflige 1 blessure et vous piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre de Minuit {1}{B}

Créature : humain et chevalier U

Vol

L'Ordre de Minuit ne peut pas bloquer.

&lt;b>Altération du destin</b> {1}{B}

&lt;i>Rituel : aventure</i>

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre de Minuit {1}{B}

Créature : humain et chevalier U

Vol

L'Ordre de Minuit ne peut pas bloquer.

&lt;b>Altération du destin</b> {1}{B}

&i>Rituel : aventure</i>

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parangon Lancenoire {1}{B}

Créature : humain et chevalier R

Flash

Quand le Parangon Lancenoire arrive sur le champ de bataille, un chevalier ciblé acquiert le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre de Minuit {1}{B}

Créature : humain et chevalier U

Vol

L'Ordre de Minuit ne peut pas bloquer.

&lt;b>Altération du destin</b> {1}{B}

&i>Rituel : aventure</i>

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parangon Lancenoire {1}{B}

Créature : humain et chevalier R

Flash

Quand le Parangon Lancenoire arrive sur le champ de bataille, un chevalier ciblé acquiert le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête frappée d'amour

{2}{G}



Créature : bête et noble

R

La Bête frappée d'amour ne peut pas attaquer à moins que vous ne contrôliez une créature 1/1.

&lt;b&gt;Désir du c?ur&lt;/b&gt; {G}

&lt;i&gt;Rituel : aventure&lt;/i&gt;

Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête frappée d'amour

{2}{G}



Créature : bête et noble

R

La Bête frappée d'amour ne peut pas attaquer à moins que vous ne contrôliez une créature 1/1.

&lt;b&gt;Désir du c?ur&lt;/b&gt; {G}

&lt;i&gt;Rituel : aventure&lt;/i&gt;

Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête frappée d'amour

{2}{G}



Créature : bête et noble

R

La Bête frappée d'amour ne peut pas attaquer à moins que vous ne contrôliez une créature 1/1.

&lt;b&gt;Désir du c?ur&lt;/b&gt; {G}

&lt;i&gt;Rituel : aventure&lt;/i&gt;

Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête frappée d'amour

{2}{G}



Créature : bête et noble

R

La Bête frappée d'amour ne peut pas attaquer à moins que vous ne contrôliez une créature 1/1.

&lt;b&gt;Désir du c?ur&lt;/b&gt; {G}


&lt;i&gt;Rituel : aventure&lt;/i&gt;

Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tavernier de Bornemur {G}




Créature : humain et paysan U

À chaque fois que vous lancez un sort de créature qui a une aventure, piochez une carte. (Il n'a pas besoin d'être parti à l'aventure d'abord.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tavernier de Bornemur {G}



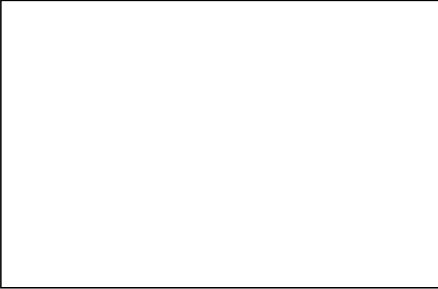
Créature : humain et paysan U

À chaque fois que vous lancez un sort de créature qui a une aventure, piochez une carte. (Il n'a pas besoin d'être parti à l'aventure d'abord.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tavernier de Bornemur {G}



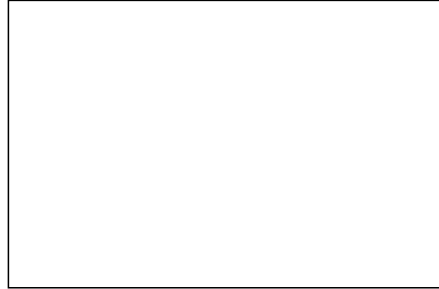
Créature : humain et paysan U

À chaque fois que vous lancez un sort de créature qui a une aventure, piochez une carte. (Il n'a pas besoin d'être parti à l'aventure d'abord.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tavernier de Bornemur {G}



Créature : humain et paysan U

À chaque fois que vous lancez un sort de créature qui a une aventure, piochez une carte. (Il n'a pas besoin d'être parti à l'aventure d'abord.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Lothwain



Terrain

R

Le Château Lothwain arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais.

{T} : Add {B}.

{1}{B}{B}, {T} : Piochez une carte, puis vous perdez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle



Terrain

C

La Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Lothwain



Terrain

R

Le Château Lothwain arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais.

{T} : Add {B}.

{1}{B}{B}, {T} : Piochez une carte, puis vous perdez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle



Terrain

C

La Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle



Terrain C

La Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



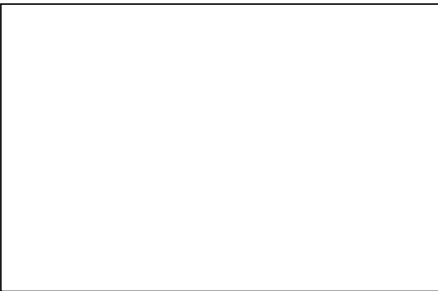
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux



Terrain

R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trèfle porte-bonheur

{2}



Artefact

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel d'aventure, copiez-le. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trèfle porte-bonheur

{2}



Artefact

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel d'aventure, copiez-le. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trèfle porte-bonheur

{2}



Artefact

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel d'aventure, copiez-le. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trèfle porte-bonheur

{2}

Artefact

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel d'aventure, copiez-le. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défiguration

{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défiguration

{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Massacreuse

{3}{B}{B}

Créature légendaire : humain et assassin

R

**Menace**  
Quand La Massacreuse arrive sur le champ de bataille, chaque autre créature gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature meurt ce tour-ci, chaque créature autre que La Massacreuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Massacreuse

{3}{B}{B}



Créature légendaire : humain et assassin

R

Menace

Quand La Massacreuse arrive sur le champ de bataille, chaque autre créature gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature meurt ce tour-ci, chaque créature autre que La Massacreuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harponneur kraul

{1}{G}



Créature : insecte et guerrier

U

Portée

Quand le Harponneur kraul arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à une créature avec le vol ciblé que vous ne contrôlez pas. Le Harponneur kraul gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière, puis vous pouvez faire que le Harponneur kraul se batte contre cette créature.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harponneur kraul

{1}{G}



Créature : insecte et guerrier

U

Portée

Quand le Harponneur kraul arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à une créature avec le vol ciblé que vous ne contrôlez pas. Le Harponneur kraul gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière, puis vous pouvez faire que le Harponneur kraul se batte contre cette créature.

3/2

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

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

Emprise délétère {1}{B}



Éphémère U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker, verte ou blanche. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise délétaire

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker, verte ou blanche. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise délétaire

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker, verte ou blanche. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise délétaire

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker, verte ou blanche. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

S'agripper à la poussière

{B}

Éphémère

U

Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, vous gagnez 3 points de vie. Sinon, vous piochez une carte.

Échappée ? {3}{B}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

