


Automate universel {1}




Créature-artefact : changeforme **C**
 Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique métallique {2}



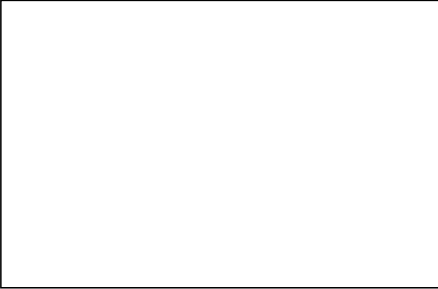
Créature-artefact : changeforme **R**

Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
 Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.
 Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Automate universel {1}

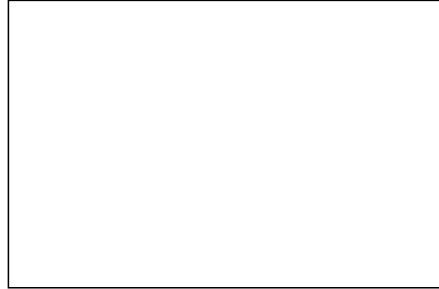


Créature-artefact : changeforme **C**
 Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique métallique {2}




Créature-artefact : changeforme **R**

Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
 Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.
 Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique métallique {2}




Créature-artefact : changeforme **R**

Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.
Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin de digitale lunaire {2}{B}



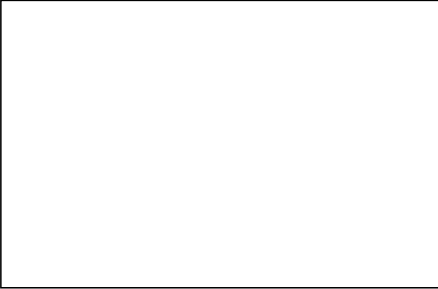
Créature : changeforme **C**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
{B} : Le Changelin de digitale lunaire acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin de digitale lunaire {2}{B}



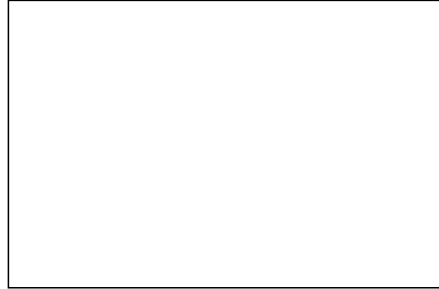
Créature : changeforme **C**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
{B} : Le Changelin de digitale lunaire acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin squelettique {1}{B}



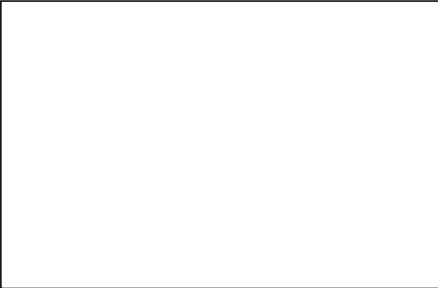
Créature : changeforme **C**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
{1}{B} : Régénérez le Changelin squelettique.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin squelettique {1}{B}

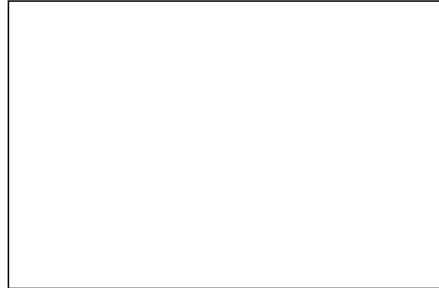


Créature : changeforme **C**
 Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
 {1}{B} : Régénérez le Changelin squelettique.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin venimeux {2}{B}




Créature : changeforme **C**
 Changelin
 Contact mortel

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin venimeux {2}{B}




Créature : changeforme **C**
 Changelin
 Contact mortel

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut du tourment {1}{B}{B}




Créature-enchantement : démon **R**
 Grâce {3}{B}{B} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)
 Vol
 Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie.
 La créature enchantée gagne +3/+3 et a le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut du tourment {1}{B}{B}



Créature-enchantement : démon R

Grâce {3}{B}{B} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)


Vol

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie. La créature enchantée gagne +3/+3 et a le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incarnation des agonies {1}{B}{B}



Créature : démon R


Vol, contact mortel

L'Incarnation des agonies arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle pour chaque coût de mana différent parmi les cartes non-terrain de votre cimetière. (Par exemple, {2}{B} et {1}{B}{B} sont des coûts de mana différents.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incarnation des agonies {1}{B}{B}



Créature : démon R


Vol, contact mortel

L'Incarnation des agonies arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle pour chaque coût de mana différent parmi les cartes non-terrain de votre cimetière. (Par exemple, {2}{B} et {1}{B}{B} sont des coûts de mana différents.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrit changelin {B}



Créature : changeforme C


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

Le Proscrit changelin ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrit changelin {B}




Créature : changeforme C

Changelin (Cette carte a tous les types de creature.)
Le Proscrit changelin ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Varragoth, père Ciel-de-sang {2}{B}



Créature légendaire : démon et gremlin R

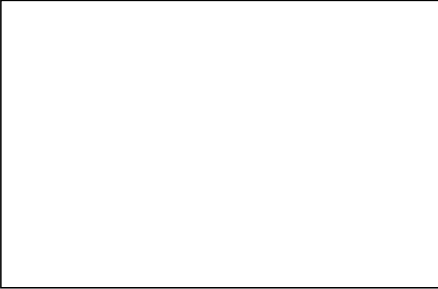
Contact mortel

Vantardise ? {1}{B} : Un joueur ciblé cherche une carte dans sa bibliothèque, puis mélange sa bibliothèque et met cette carte au-dessus d'elle. (N'activez cette capacité que si cette créature a attaqué ce tour-ci et qu'une seule fois par tour.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Varragoth, père Ciel-de-sang {2}{B}



Créature légendaire : démon et gremlin R

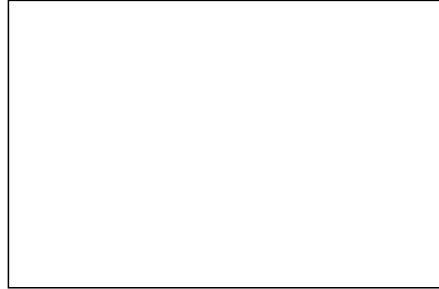
Contact mortel

Vantardise ? {1}{B} : Un joueur ciblé cherche une carte dans sa bibliothèque, puis mélange sa bibliothèque et met cette carte au-dessus d'elle. (N'activez cette capacité que si cette créature a attaqué ce tour-ci et qu'une seule fois par tour.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Varragoth, père Ciel-de-sang {2}{B}



Créature légendaire : démon et gremlin R

Contact mortel

Vantardise ? {1}{B} : Un joueur ciblé cherche une carte dans sa bibliothèque, puis mélange sa bibliothèque et met cette carte au-dessus d'elle. (N'activez cette capacité que si cette créature a attaqué ce tour-ci et qu'une seule fois par tour.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Varragoth, père Ciel-de-sang

{2}{B}

Créature légendaire : démon et gremlin

R

Contact mortel

Vantardise ? {1}{B} : Un joueur ciblé cherche une carte dans sa bibliothèque, puis mélange sa bibliothèque et met cette carte au-dessus d'elle. (N'activez cette capacité que si cette créature a attaqué ce tour-ci et qu'une seule fois par tour.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur sinistre

{1}{B}{B}

Rituel

M

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez. Vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur sinistre

{1}{B}{B}

Rituel

M

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez. Vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur sinistre

{1}{B}{B}

Rituel

M

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez. Vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur sinistre

{1}{B}{B}



Rituel

M

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez. Vous perdez 3 points de vie.

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

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

Affliction malveillante

{B}{B}



Éphémère

R

<i>Morbidité</i> ? Quand vous lancez ce sort, si une créature est morte ce tour-ci, vous pouvez copier l'Affliction malveillante et choisir une nouvelle cible pour la copie.
Détruisez la créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affliction malveillante

{B}{B}



Éphémère

R

<i>Morbidité</i> ? Quand vous lancez ce sort, si une créature est morte ce tour-ci, vous pouvez copier l'Affliction malveillante et choisir une nouvelle cible pour la copie.

Détruisez la créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

R

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affliction malveillante

{B}{B}



Éphémère

R

<i>Morbidité</i> ? Quand vous lancez ce sort, si une créature est morte ce tour-ci, vous pouvez copier l'Affliction malveillante et choisir une nouvelle cible pour la copie.

Détruisez la créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}




Éphémère

R

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éliminer {1}{B}




Éphémère U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker, dont le coût converti de mana est inférieur ou égal à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victime de la nuit {B}{B}

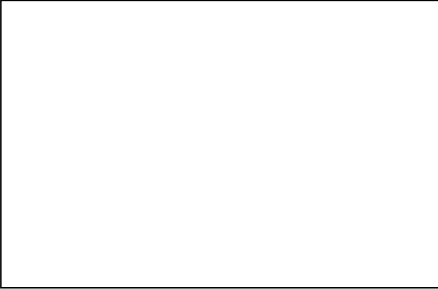


Éphémère C

Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou, non-Zombie ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éliminer {1}{B}

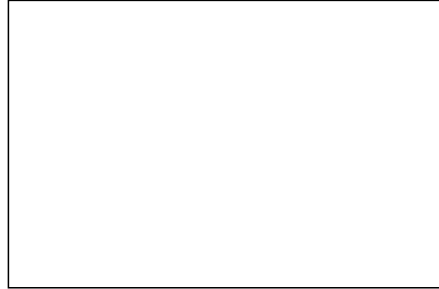


Éphémère U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker, dont le coût converti de mana est inférieur ou égal à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victime de la nuit {B}{B}



Éphémère C

Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou, non-Zombie ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de Liliana

{3}{B}{B}



Enchantement

R

Quand le Pacte de Liliana arrive sur le champ de bataille, vous piochez quatre cartes et vous perdez 4 points de vie.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins quatre démons avec des noms différents, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de Liliana

{3}{B}{B}



Enchantement

R

Quand le Pacte de Liliana arrive sur le champ de bataille, vous piochez quatre cartes et vous perdez 4 points de vie.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins quatre démons avec des noms différents, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de Liliana

{3}{B}{B}



Enchantement

R

Quand le Pacte de Liliana arrive sur le champ de bataille, vous piochez quatre cartes et vous perdez 4 points de vie.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins quatre démons avec des noms différents, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de Liliana

{3}{B}{B}



Enchantement

R

Quand le Pacte de Liliana arrive sur le champ de bataille, vous piochez quatre cartes et vous perdez 4 points de vie.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins quatre démons avec des noms différents, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

