


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

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

Héraut du tourment {1}{B}{B}



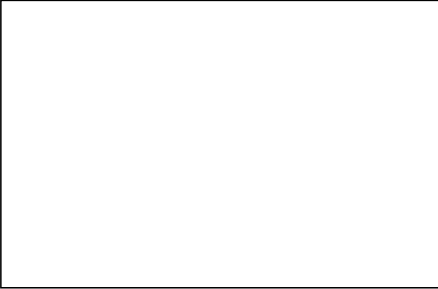
Créature-enchantement : démon R

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}



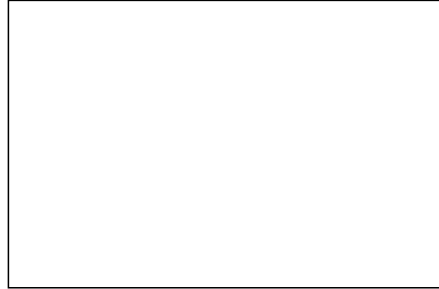
Créature-enchantement : démon R

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

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

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

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

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affliction malveillante

{B}{B}

Éphémère

R

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

U

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

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

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

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