Auto-réplicateur de Mishra {5}

Créature-artefact : ouvrier spécialisé R

À chaque fois que vous lancez un sort historique, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de l'Auto-réplicateur de Mishra. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construction d'entraînement {1}

Créature-artefact : construction C

Quand la Construction d'entraînement meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construction d'entraînement {1}

Créature-artefact : construction C

Quand la Construction d'entraînement meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond pardique {6}

Créature-artefact : golem C

Piétinement

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aruspice thallidé {3}{B}

Créature : fongus U

{2}, sacrifiez une créature : Piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfant de la nuit {1}{B}

Créature : vampire C

Lien de vie

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfant de la nuit {1}{B}

Créature : vampire C

Lien de vie

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse écorcheuse de Caligo {1}{B}

Créature : humain et sorcier C

Kick {3}{B} (Vous pouvez payer {3}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Quand l'Envoûteuse écorcheuse de Caligo arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, chaque adversaire se défausse de deux cartes.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de l'envoûteuse {2}{B}

Créature : grenouille C

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hôte de sang {3}{B}{B}

Créature : vampire U

{1}{B}, sacrifiez une autre créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hôte de sang et vous gagnez 2 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de l'envoûteuse {2}{B}

Créature : grenouille C

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de membres {2}{B}

Créature : zombie et mur U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Mur de membres.
{5}{B}{B}, sacrifiez le Mur de membres : Le joueur ciblé perd X points de vie, X étant la force du Mur de membres.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de membres {2}{B}

Créature : zombie et mur U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Mur de membres.
{5}{B}{B}, sacrifiez le Mur de membres : Le joueur ciblé perd X points de vie, X étant la force du Mur de membres.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de membres {2}{B}

Créature : zombie et mur U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Mur de membres.
{5}{B}{B}, sacrifiez le Mur de membres : Le joueur ciblé perd X points de vie, X étant la force du Mur de membres.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de membres {2}{B}

Créature : zombie et mur U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Mur de membres.
{5}{B}{B}, sacrifiez le Mur de membres : Le joueur ciblé perd X points de vie, X étant la force du Mur de membres.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Murmure, liturgiste de sang {3}{B}

Créature légendaire : humain et clerc U

{T}, sacrifiez deux créatures : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nichée de rats {1}{B}

Créature : rat **C**

La Nichée de rats gagne +1/+0 pour chaque autre rat que vous contrôlez.
Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Nichée de rats.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédicatrice de la Coterie {1}{B}

Créature : humain et clerc **C**

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de Zof {3}{B}

Créature : ombre **C**

{2}{B} : L'Ombre de Zof gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédicatrice de la Coterie {1}{B}

Créature : humain et clerc **C**

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Vampire ombrecape {4}{B}

Créature : vampire **C**

Payez 2 points de vie : Le Vampire ombrecape acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. (Il ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé à fleurs de mort {2}{B}

Créature : fongus **C**

Quand le Thallidé à fleurs de mort meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire ombrecape {4}{B}

Créature : vampire **C**

Payez 2 points de vie : Le Vampire ombrecape acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. (Il ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vermine saprophage {4}{B}

Créature : insecte C

Quand la Vermine saprophage arrive sur le champ de bataille, exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette carte.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obéissance perpétuelle {4}{B}{B}

Rituel U

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée d'un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vermine saprophage {4}{B}

Créature : insecte C

Quand la Vermine saprophage arrive sur le champ de bataille, exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette carte.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offrande abjecte de Yaugzebul {4}{B}

Rituel légendaire R

(Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker légendaire.)
Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, jusqu'à une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis un cimetière. Détruisez jusqu'à une cible, créature ou planeswalker. Exilez l'Offrande abjecte de Yaugzebul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de sang {6}{B}

Rituel **C**

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Le Pacte de sang inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupération d'âmes {2}{B}

Rituel **C**

Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourrissement cérébral {2}{B}

Rituel **C**

Le joueur ciblé se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine radieuse

Terrain **C**

Quand la Fontaine radieuse arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armurerie sacrée {2}

Artefact U

{2} : Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de l'Accordeur {0}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +0/+3 et a la vigilance.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton du magus de mort {3}

Artefact U

À chaque fois que vous lancez un sort noir ou qu'un marais arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée courte {1}

Artefact : équipement C

La créature équipée gagne +1/+1.
Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole de poison {1}

Artefact U

{1}, sacrifiez la Fiole de poison : Une créature ciblée acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque d'Urd {6}

Artefact R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Au moment où l'Obélisque d'Urd arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gants de gredin {2}

Artefact : équipement U

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction de Belzenlok {B}

Éphémère C

Une créature ciblée gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour. Si elle est légendaire, elle acquiert aussi le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair en poussière {3}{B}{B}

Éphémère **C**

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromorsure {2}{B}

Éphémère **C**

Une créature ciblée acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. Régénérez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infection fongoïde {B}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ulcération {B}

Éphémère **U**

Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour. Vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ulcération {B}

Éphémère U

Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour. Vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau paralysant {B}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -1/-1 et ne peut pas bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau paralysant {B}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -1/-1 et ne peut pas bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goudron caustique {4}{B}{B}

Enchantement : aura U

Enchanter : terrain
Le terrain enchanté a « {T} : Un joueur ciblé perd 3 points de vie. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rien n'est jamais gâché {1}{B}

Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de créature, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de terrain, ajoutez {B}{B}.
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte non-créature, non-terrain, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigueur démoniaque {B}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1.
Quand la créature enchantée meurt, renvoyez cette carte de créature dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigueur démoniaque {B}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1.
Quand la créature enchantée meurt, renvoyez cette carte de créature dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast