Assassin royal {1}{B}{B}

Créature : humain et assassin R

{T} : Détruisez une créature engagée ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banshee hurlante {2}{B}{B}

Créature : esprit U

Vol
Quand la Banshee hurlante arrive sur le champ de bataille, chaque joueur perd 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banshee hurlante {2}{B}{B}

Créature : esprit U

Vol
Quand la Banshee hurlante arrive sur le champ de bataille, chaque joueur perd 3 points de vie.

3/3

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

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

Squelette réassemblable {1}{B}

Créature : squelette et guerrier U

{1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Squelette réassemblable depuis votre cimetière.

1/1

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

Squelette réassemblable {1}{B}

Créature : squelette et guerrier U

{1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Squelette réassemblable depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire captivant {1}{B}{B}

Créature : vampire R

Les autres créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Engagez cinq vampires dégagés que vous contrôlez : Acquérez le contrôle de la créature ciblée. Elle devient un vampire en plus de ses autres types.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de la baronnie {2}{B}

Créature : vampire C

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de la baronnie {2}{B}

Créature : vampire C

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de la baronnie {2}{B}

Créature : vampire C

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire du trône de sang {1}{B}

Créature : vampire **C**

Sacrifiez une créature : Le Vampire du trône de sang gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire du trône de sang {1}{B}

Créature : vampire **C**

Sacrifiez une créature : Le Vampire du trône de sang gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire du trône de sang {1}{B}

Créature : vampire **C**

Sacrifiez une créature : Le Vampire du trône de sang gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de viscères {B}

Créature : vampire et sorcier **C**

Sacrifiez une créature : Regard 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de viscères {B}

Créature : vampire et sorcier **C**

Sacrifiez une créature : Regard 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée géante {3}{G}

Créature : araignée **C**

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de viscères {B}

Créature : vampire et sorcier **C**

Sacrifiez une créature : Regard 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre à piquants {4}{G}

Créature : guivre **C**

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corruption {5}{B}

Rituel U

La Corruption inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de marais que vous contrôlez. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque {2}{B}{B}

Rituel U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corruption {5}{B}

Rituel U

La Corruption inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de marais que vous contrôlez. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque {2}{B}{B}

Rituel U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reviviscence {4}{B}

Rituel U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture {2}{G}

Rituel C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reviviscence {4}{B}

Rituel U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de la nature {1}{G}

Rituel U

Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

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

Lame du destin {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffre-fort du sorcier {4}

Artefact U

{2}, {T} : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, sacrifiez le Coffre-fort du sorcier et piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque {G}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mal des bourbiers {2}{B}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -1/-1 pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation {1}{G}

Éphémère **C**

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mal des bourbiers {2}{B}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -1/-1 pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast