Chauves-souris de moelle {4}{B}

Créature : chauve-souris et squelette U

Vol
Payez 4 points de vie : Régénérez les Chauves-souris de moelle.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon renégat {3}{B}{B}

Créature : démon C

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauves-souris de moelle {4}{B}

Créature : chauve-souris et squelette U

Vol
Payez 4 points de vie : Régénérez les Chauves-souris de moelle.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon renégat {3}{B}{B}

Créature : démon C

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécuteur mort-vivant {3}{B}

Créature : zombie **C**

Quand l'Exécuteur mort-vivant meurt, vous pouvez faire qu'une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureteur des cryptes {1}{B}

Créature : zombie **C**

Sacrifiez le Fureteur des cryptes : Exilez une carte ciblée d'un cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécuteur mort-vivant {3}{B}

Créature : zombie **C**

Quand l'Exécuteur mort-vivant meurt, vous pouvez faire qu'une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négociants en cadavres {3}{B}

Créature : humain et gredin **U**

{2}{B}, sacrifiez une créature : Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte. Ce joueur se défausse de cette carte. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprenti alchimiste {1}{U}

Créature : humain et sorcier **C**

Sacrifiez l'Apprenti alchimiste : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprenti alchimiste {1}{U}

Créature : humain et sorcier **C**

Sacrifiez l'Apprenti alchimiste : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprenti alchimiste {1}{U}

Créature : humain et sorcier **C**

Sacrifiez l'Apprenti alchimiste : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corbeau des brumes {2}{U}{U}

Créature : oiseau **C**

Vol
Quand le Corbeau des brumes arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corbeau des brumes {2}{U}{U}

Créature : oiseau C

Vol
Quand le Corbeau des brumes arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist enchaîné {2}{U}

Créature : esprit U

Vol
Au début de votre entretien, sacrifiez le Geist enchaîné à moins que vous ne payiez {1} pour chaque autre créature que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist enchaîné {2}{U}

Créature : esprit U

Vol
Au début de votre entretien, sacrifiez le Geist enchaîné à moins que vous ne payiez {1} pour chaque autre créature que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revenant solitaire {3}{U}{U}

Créature : esprit R

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
À chaque fois que le Revenant solitaire inflige des blessures de combat à un joueur, si vous ne contrôlez pas d'autre créature, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab de Havengul {5}{U}

Créature : zombie et horreur **C**

À chaque fois que le Skaab de Havengul attaque, renvoyez une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récolte d'essence {2}{B}

Rituel **C**

Un joueur ciblé perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récolte d'essence {2}{B}

Rituel **C**

Un joueur ciblé perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vers le néant {3}{U}

Rituel **U**

Renvoyez jusqu'à deux créatures ciblées dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vers le néant {3}{U}

Rituel U

Renvoyez jusqu'à deux créatures ciblées dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

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

Trident du persécuteur {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +3/+0 et attaque à chaque combat si possible.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)
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

Trident du persécuteur {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +3/+0 et attaque à chaque combat si possible.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Épluchage de réalité {1}{U}

Éphémère C

Renvoyez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée que vous ne contrôlez pas dans les mains de leurs propriétaires.

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

Épluchage de réalité {1}{U}

Éphémère C

Renvoyez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée que vous ne contrôlez pas dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle de givre {2}{U}

Éphémère C

Engagez jusqu'à deux créatures ciblées. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil démoniaque {3}{B}{B}

Enchantement R

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez exactement une créature, créez un jeton de créature 5/5 noire Démon avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle de givre {2}{U}

Éphémère C

Engagez jusqu'à deux créatures ciblées. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isolement homicide {4}{B}

Enchantement U

Tant que vous contrôlez exactement une créature, cette créature gagne +3/+1 et a le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari du prédateur {B}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+1.
La créature enchantée a l'intimidation tant que son contrôleur ne contrôle aucune autre créature. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triomphe de la cruauté {2}{B}

Enchantement U

Au début de votre entretien, l'adversaire ciblé se défausse d'une carte si vous contrôlez la créature avec la force la plus élevée ou qui partage la force la plus élevée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast