Artiste de sang {1}{B}

Créature : vampire U

À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connaisseuse fluissang {2}{B}

Créature : vampire C

Sacrifiez une créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur la Connaisseuse fluissang.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cocher des morts {3}{B}

Créature : vampire C

Quand le Cocher des morts meurt, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux de la cage aux âmes {1}{B}{B}

Créature : démon C

Quand le Fielleux de la cage aux âmes meurt, chaque joueur perd 3 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux de la cage aux âmes {1}{B}{B}

Créature : démon **C**

Quand le Fielleux de la cage aux âmes meurt, chaque joueur perd 3 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule au rabais {B}

Créature : zombie **C**

La Goule au rabais ne peut pas bloquer les humains.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux de la cage aux âmes {1}{B}{B}

Créature : démon **C**

Quand le Fielleux de la cage aux âmes meurt, chaque joueur perd 3 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule bouchère {1}{B}

Créature : zombie **C**

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule bouchère {1}{B}

Créature : zombie C

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jumeaux de Maälfeld {5}{B}

Créature : zombie U

Quand cette créature meurt, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule bouchère {1}{B}

Créature : zombie C

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneur d'âmes {4}{B}{B}

Créature : démon R

Contact mortel
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton meurt, vous pouvez piocher une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de la nuit pérenne {3}{B}

Créature : ombre U

{B} : L'Ombre de la nuit pérenne gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur démon de Cendregueule {2}{B}{B}

Créature : démon R

Vol
Quand le Seigneur démon de Cendregueule arrive sur le champ de bataille, exilez-le à moins que vous ne sacrifiiez une autre créature.
Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de la nuit pérenne {3}{B}

Créature : ombre U

{B} : L'Ombre de la nuit pérenne gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

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

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

Surveillant démoniaque {2}{B}

Créature : démon U

Vol
Au début de votre entretien, sacrifiez une créature autre que le Surveillant démoniaque.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillant démoniaque {2}{B}

Créature : démon U

Vol
Au début de votre entretien, sacrifiez une créature autre que le Surveillant démoniaque.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gang de diables {5}{R}

Créature : diable U

Quand le Gang de diables meurt, il inflige 3 blessures réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois cibles.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire gobelin {R}

Créature : gobelin et shamane **C**

Quand l'Incendiaire gobelin meurt, vous pouvez faire qu'il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poltergeist enragé {4}{R}

Créature : esprit **C**

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire gobelin {R}

Créature : gobelin et shamane **C**

Quand l'Incendiaire gobelin meurt, vous pouvez faire qu'il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poltergeist enragé {4}{R}

Créature : esprit **C**

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de Havengul {3}{R}

Créature : vampire U

À chaque fois que le Vampire de Havengul inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.
À chaque fois qu'une autre créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Vampire de Havengul.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange sanglant {2}{B}{B}

Rituel U

Chaque joueur sacrifie deux créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange sanglant {2}{B}{B}

Rituel U

Chaque joueur sacrifie deux créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fragments d'os {B}

Rituel C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fragments d'os {B}

Rituel **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombes musicales {4}{B}{B}

Rituel **C**

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombes musicales {4}{B}{B}

Rituel **C**

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Un joueur ciblé sacrifie une créature.

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

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parchemin de Griselbrand {1}

Artefact **C**

{1}, sacrifiez le Parchemin de Griselbrand : L'adversaire ciblé se défausse d'une carte. Si vous contrôlez un démon, ce joueur perd 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet {1}{R}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Le Jet inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet {1}{R}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Le Jet inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte maudit {2}{B}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Quand la créature enchantée meurt, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast