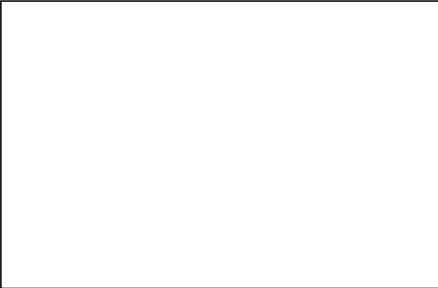


Chauves-souris de moelle {4}{B}

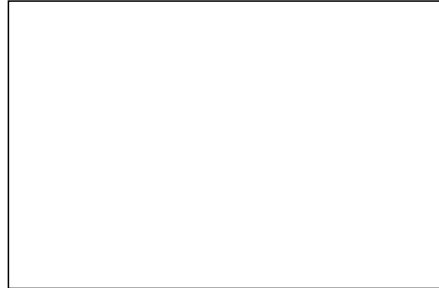


Créature : chauve-souris et squelette U  
 Vol  
 Payez 4 points de vie : Régénérez les Chauves-souris de moelle.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Négociants en cadavres {3}{B}

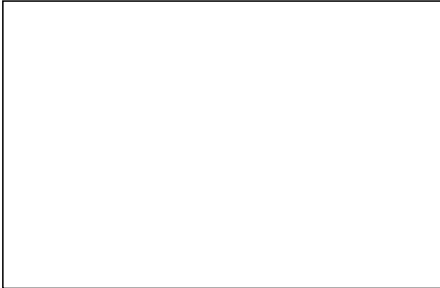


Créature : humain et gremlin U  
 {2}{B}, sacrifiez une créature : Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte. Ce joueur se défausse de cette carte. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprenti alchimiste {1}{U}

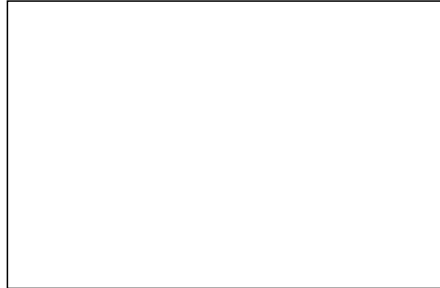


Créature : humain et sorcier C  
Sacrifiez l'Apprenti alchimiste : Piochez une carte.

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}

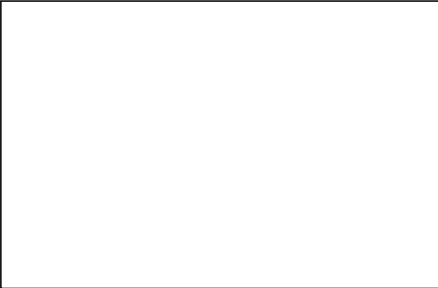


Créature : oiseau C  
Vol  
Quand le Corbeau des brumes arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



Créature : oiseau C

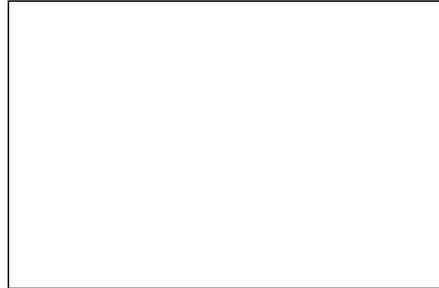
Vol

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

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

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

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

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

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



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

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