Automate abruti {4}

Créature-artefact : construction U

L'Automate abruti arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.
{1}, défaussez-vous d'une carte : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Automate abruti.
Retirez deux marqueurs +1/+1 de l'Automate abruti : Piochez une carte.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scruteciel {3}

Créature-artefact : mécanoptère C

Vol
Quand le Scruteciel arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuée de scarabées Canoptek {4}

Créature-artefact : insecte R

Vol
<i>Mandibules</i> ? Quand la Nuée de scarabées Canoptek arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé. Pour chaque carte d'artefact ou de terrain exilée de cette manière, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Insecte avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il du pèlerin {3}

Créature-artefact : mécanoptère C

Vol
Quand l'?il du pèlerin arrive sur la champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adnate soldevi {1}{B}

Créature : humain et clerc C

{T}, sacrifiez une créature noire ou artefact : Ajoutez une quantité de {B} égale à la valeur de mana de la créature sacrifiée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprenti nécromancien {1}{B}

Créature : zombie et sorcier R

{B}, {T}, sacrifiez l'Apprenti Nécromancien : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Cette créature acquiert la célérité. Au début de la prochaine étape de fin, sacrifiez-la.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animalcule de sang {B}

Créature : srâne C

Sacrifiez l'Animalcule de sang : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aruspice sinistre {2}{B}

Créature : humain et sorcier R

Mue {B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure cliquetant {1}{B}

Créature : squelette et shamane U

L'Augure cliquetant ne peut pas bloquer.
Quand l'Augure cliquetant arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.
{2}{B}{B} : Renvoyez l'Augure cliquetant depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashnod, mécaniste de chair {B}

Créature légendaire : humain et artificier R

Contact mortel
À chaque fois qu'Ashnod, mécaniste de chair attaque, vous pouvez sacrifier une autre créature. Si vous faites ainsi, créez un jeton Lithoforce engagé.
{5}, exilez une carte de créature depuis votre cimetière : Créez, engagé, un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Zombie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ayara, Première de Locthwain {B}{B}{B}

Créature légendaire : elfe et noble R

À chaque fois qu'Ayara, Première de Locthwain ou qu'une autre créature noire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.
{T}, sacrifiez une autre créature noire : Piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blême titubante {B}

Créature : zombie **C**

Quand la Blême titubante meurt, choisissez l'un ?
? <i>Bravez la puanteur</i> ? Une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
? <i>Fouiller le cadavre</i> ? Créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broyeur d'os {2}{B}

Créature : phyrexian et mignon **U**

Vol
Écho {2}{B} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)
Quand le Broyeur d'os arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffeur de charogne {B}

Créature : zombie **C**

Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer.
Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur le Bouffeur de charogne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de gros gibier {1}{B}{B}

Créature : humain et rebelle et assassin **U**

Quand le Chasseur de gros gibier arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4. Elle ne peut pas être régénérée.
Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cracheuse de fumée {B}

Créature : phyrexian et horreur **C**

Sacrifiez la Cracheuse de fumée : Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de la perdition {1}{B}

Créature : humain et psychagogue **U**

Quand la Disciple de la perdition meurt, choisissez l'un. Si vous avez exactement 13 points de vie, vous pouvez choisir les deux.
? Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.
? Exilez le cimetière d'un adversaire ciblé. Ce joueur perd 1 point de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin des cadavres {1}{B}{B}

Créature : diablotin **C**

Vol
Quand le Diablotin des cadavres arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la porte des abysses {1}{B}

Créature : horreur **C**

Quand le Gardien de la porte des abysses meurt, chaque joueur sacrifie une créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guetteur palustre de Yarok {B}{B}

Créature : horreur U

Quand le Guetteur palustre de Yarok arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire exile une carte de sa main.
{2}{B} : Le Guetteur palustre de Yarok gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchande de Port-Crâne {2}{B}

Créature : nain et citoyen U

Quand la Marchande de Port-Crâne arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)
{1}{B}, sacrifiez une autre créature ou un trésor : Piochez une carte.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchand gris d'Asphodèle {3}{B}{B}

Créature : zombie U

Quand le Marchand gris d'Asphodèle arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd X points de vie, X étant votre dévotion au noir. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière. (Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)

2/4

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

Momie en lambeaux {1}{B}

Créature : zombie et chacal **C**

Quand la Momie en lambeaux meurt, chaque adversaire perd 2 points de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Opportuniste morbide {2}{B}

Créature : humain et gredin U

À chaque fois qu'au moins une autre créature meurt, piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Occultiste novice {1}{B}

Créature : humain et sorcier **C**

Quand l'Occultiste novice meurt, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse des dieux oubliés {1}{B}

Créature : humain et clerc R

{T}, sacrifiez deux autres créatures : N'importe quel nombre de joueurs ciblés perdent chacun 2 points de vie et sacrifient une créature. Vous ajoutez {B}{B} et piochez une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scarabée virus {1}{B}

Créature-artefact : insecte **C**

Quand le Scarabée virus arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défausse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suceur de sang rampant {1}{B}

Créature : vampire **C**

Au début de votre entretien, le Suceur de sang rampant inflige 1 blessure à chaque adversaire. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scorpion barbelé {B}

Créature : scorpion **C**

Quand le Scorpion barbelé meurt, il inflige 2 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 2 points de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur de Zulaport {1}{B}

Créature : humain et gredin et allié **U**

À chaque fois que le Surineur de Zulaport ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syr Konrad, le Sinistre {3}{B}{B}

Créature légendaire : humain et chevalier U

À chaque fois qu'une autre créature meurt, ou qu'une carte de créature est mise dans un cimetière depuis autre part que le champ de bataille, ou qu'une carte de créature quitte votre cimetière, Syr Konrad, le Sinistre inflige 1 blessure à chaque adversaire.
{1}{B} : Chaque joueur meule une carte.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélateur de la Légion du crépuscule {1}{B}

Créature : vampire et soldat C

Quand le Zélateur de la Légion du crépuscule arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

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

Commander la Horde de l'effroi {4}{B}{B}

Rituel R

Choisissez n'importe quel nombre de cartes de créature et/ou de planeswalker ciblées dans les cimetières. Commander la Horde de l'effroi vous inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana totale de ces cartes. Mettez-les sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévoré vivant {B}

Rituel **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou payez {3}{B}.
Exilez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récolte d'étincelle {B}

Rituel **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou payez {3}{B}.
Détruisez une créature ciblée ou un planeswalker ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrir l'essaim {1}{B}

Rituel **C**

Détruisez une cible, créature ou enchantement, qu'un adversaire contrôle. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abbaye du Val d'Orient

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{5}, {T}, payez 1 point de vie : Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Humain et Clerc.
{5}, {T}, sacrifiez cinq créatures : Transformez l'Abbaye du Val d'Orient, puis dégagez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte d'Agadeem

Terrain R

La Crypte d'Agadeem arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} à votre réserve.
{2}, {T} : Ajoutez {B} à votre réserve pour chaque carte de créature noire dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maison de l'envoûteuse

Terrain : marais C

({T} : Ajoutez {B}.)
La Maison de l'envoûteuse arrive sur le champ de bataille engagée à moins que ne vous contrôliez au moins trois autres marais.
Quand la Maison de l'envoûteuse arrive sur le champ de bataille dégagée, vous pouvez mettre une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile

Terrain U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.
Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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

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

Marécage de Bojuka

Terrain **C**

Les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille engagés.
Quand les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruine ensevelie

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez la Ruine ensevelie : Renvoyez dans votre main une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour phyrexiane

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez une créature : Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire

Terrain U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zone d'émergence

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez la Zone d'émergence : Vous pouvez lancer des sorts ce tour-ci comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zone de déflagration

Terrain R

La Zone de déflagration arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « charge » sur elle.
{T}: Ajoutez {C}.
{X}{X}, {T}: Mettez X marqueurs « charge » sur la Zone de déflagration.
{3}, {T}, sacrifiez la Zone de déflagration : Détruisez chaque permanent non-terrain ayant une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Zone de déflagration.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel de la démence {2}

Artefact R

Sacrifiez une créature : Un joueur ciblé meule un nombre de cartes égal à la force de la créature sacrifiée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel d'Ashnod {3}

Artefact U

Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel des transfigurants {3}

Artefact U

{B}, {T}, sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}{C}.
{2}, {T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Zombie. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.)
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Aquilon parachevé {2}

Artefact légendaire : véhicule M

Vol
Tant que l'Aquilon parachevé a au moins quatre marqueurs « phyrésie » sur lui, c'est une créature Phyrexian en plus de ses autres types.
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur « phyrésie » sur L'Aquilon parachevé. Puis piochez une carte s'il a au moins sept marqueurs « phyrésie » sur lui. Si ce n'est pas le cas, regard 1.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Trône d'or {4}

Artefact légendaire R

<i>Système de survie arcanique</i> ? Si vous deviez perdre la partie, à la place exilez Le Trône d'or et votre total de points de vie devient 1.
<i>Mille âmes meurent chaque jour</i> ? {T}, sacrifiez une créature : Ajoutez trois manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque d'Avacyn {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/+2 et a la défense talismanique. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
Équipement {3} ({3} : 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

Pincecrâne {1}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/-1.
À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument de Bontu {3}

Artefact légendaire U

Les sorts de créature noirs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana, générale de la Horde de l'effroi {4}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

{+1} : Créez un jeton de créature 2/2 Zombie.

{-4} : Chaque joueur sacrifie deux créatures.

{-9} : Chaque adversaire choisit un permanent qu'il contrôle de chaque type de permanent et sacrifie le reste.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chants des damnés {B}

Éphémère **C**

Ajoutez {B} pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade {B}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. <i>Morbidité</i> ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispute mortelle {1}{B}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact ou une créature.
Piochez deux cartes et créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'autel {1}{B}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remords accablants {4}{B}

Éphémère **C**

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte de créature dans votre cimetière.
Exilez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrifice des faibles {B}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Ajoutez {B}{B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rites du village {B}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonder l'interdit {1}{B}

Éphémère **U**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez sacrifier au moins une créature. Quand vous faites ainsi, copiez ce sort pour chaque créature sacrifiée de cette manière.
Vous piovhez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent du Trône de fer {2}{B}

Enchantement légendaire : passé U

Les créatures Commandant que vous possédez ont « À chaque fois qu'un artefact ou une créature que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion du souvenir {2}{B}

Enchantement U

Quand le Bastion du souvenir arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attrition {1}{B}{B}

Enchantement R

{B}, sacrifiez une créature : Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction de sangsues {2}{B}

Enchantement : aura C

Flash
Enchanter : créature
Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie.
{0} : Régénérez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cultiste de l'Absolu {B}

Enchantement légendaire : passé R

Les créatures Commandant que vous possédez gagnent +3/+3 et ont le vol, le contact mortel, « Parade ? Payez 3 points de vie » et « Au début de votre entretien, sacrifiez une créature. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sombre privilège {1}{B}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1.
Sacrifiez une créature : régénérez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marché noir {3}{B}{B}

Enchantement R

À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur « charge » sur le Marché noir.
Au début de votre première phase principale, ajoutez {B} pour chaque marqueur « charge » sur le Marché noir.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shirei, pourvoyeur de Shizo {4}{B}

Créature légendaire : esprit U

À chaque fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 1 est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin si Shirei, pourvoyeur de Shizo est toujours sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast