

Automate évolutif
{3}

Créature-artefact : construction
R

Au moment où l'Automate évolutif arrive, choisissez un type de créature.

Cette créature a le type choisi en plus de ses autres types.

Les autres créatures que vous contrôlez du type choisi gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anowon, le sage des ruines
{3}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et shaman
R

Au début de votre entretien, chaque joueur sacrifie une créature non-Vampire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite de maléfice
{1}

Créature-artefact : phyrexian et insecte
R

{X}{BP} : Retirez jusqu'à X marqueurs du permanent ciblé. Pour chaque marqueur retiré de cette manière, le Parasite de maléfice gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. ({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin de Guul Draz
{B}

Créature : vampire et assassin
R

Montée de niveau {1}{B} ({1}{B} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-3> {B}, {T} : Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. (2/2)

[Niveau 4+> {B}, {T} : Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour. (4/4)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Concierge de l'enfer

{3}{B}

Créature : horreur

R

{T}, sacrifiez une créature : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. N'activez que pendant votre entretien.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher de Malakir

{5}{B}{B}

Créature : vampire et guerrier

R

Vol

À chaque fois que le Boucher de Malakir ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire sacrifie une créature.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drana, chef de sang des Kalastria

{3}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et shamane

R

Vol

{X}{B}{B} : Une créature ciblée gagne -0/-X jusqu'à la fin du tour et Drana, chef de sang des Kalastria gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorcheur de peau

{2}{B}{B}

Créature : phyrexian et zombie

U

Quand l'Écorcheur de peau arrive sur le champ de bataille, mettez trois marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}

Créature : vampire et shaman

U

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang

{B}{B}

Créature : vampire et esprit

R

Cette créature ne peut pas bloquer.

Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la lignée

{2}{B}{B}

Créature : vampire

R

Vol

{T} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 noire Vampire avec le vol.

{B} : Transformez le Gardien de la lignée. N'activez cette capacité que si vous contrôlez au moins cinq vampires.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la porte de Malakir

{B}{B}

Créature : vampire et guerrier

U

Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, un joueur ciblé sacrifie une créature de son choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre du massacre

{3}{B}{B}{B}

Créature : phyrexian et guivre

M

Quand la Guivre du massacre arrive sur le champ de bataille, les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, ce joueur perd 2 points de vie.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de prison yixlide

{1}{B}

Créature : zombie et sorcier

U

Les cartes dans les cimetières perdent toutes leurs capacités.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incarnal en devenir

{4}{B}{B}

Créature légendaire : phyrexian et vampire et noble

R

Vol

Les autres créatures noires gagnent +1/+1.

Les créatures non-noires gagnent -1/-1.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kalitas, chef de sang des Ghet

{5}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et guerrier

M

{B}{B}{B}, {T} : Détruisez une créature ciblée. Si cette créature meurt de cette manière, créez un jeton de créature noire Vampire. Sa force est égale à la force de cette créature et son endurance est égale à l'endurance de cette créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nocturnus vampire

{1}{B}{B}{B}

Créature : vampire

M

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est noire, le Nocturnus vampire et les autres créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +2/+1 et ont le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrotique

{2}{B}{B}

Créature : limon

R

Tant que le Limon nécrotique est sur le champ de bataille, il a toutes les capacités activées de toutes les cartes de créatures dans tous les cimetières.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patricienne des Kalastria

{B}{B}

Créature : vampire et shaman

R

À chaque fois que la Patricienne des Kalastria ou qu'un autre vampire que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, un joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pion d'Ulamog

{1}{B}{B}

Créature : vampire et shaman

U

À chaque fois que le Pion d'Ulamog ou qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez créer un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ritualiste coquesang

{2}{B}

Créature : vampire et shaman

U

Multikick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Quand la Ritualiste coquesang arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défausse d'une carte pour chaque fois qu'elle a été kickée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revenante des Nirkana

{4}{B}{B}

Créature : vampire et ombre

M

À chaque fois que vous engagez un marais pour du mana, ajoutez {B} supplémentaire.

{B} : La Revenante des Nirkana gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangromancienne

{2}{B}{B}

Créature : vampire et shaman

R

Vol

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez gagner 3 points de vie.

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, vous pouvez gagner 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de sang de Vaäsgoth

{3}{B}{B}

Créature : vampire et guerrier

M

Soif de sang 3 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, trois marqueurs +1/+1.)

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort de créature Vampire, il acquiert soif de sang 3.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcière de sang de Malakir

{3}{B}{B}

Créature : vampire et shaman

R

Vol, protection contre le blanc

Quand la Sorcière de sang de Malakir arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au nombre de vampires que vous contrôlez. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sheoldred la Susurrante

{5}{B}{B}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

M

Traversée des marais

Au début de votre entretien, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière.

Au début de l'entretien de chaque adversaire, ce joueur sacrifie une créature.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire

{B}{B}

Créature : vampire et shaman

U

Initiative

Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs d'un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre de Guul Draz

{2}{B}{B}

Créature : spectre

R

Vol

Le Spectre de Guul Draz gagne +3/+3 tant qu'un adversaire n'a pas de cartes en main.

À chaque fois que le Spectre de Guul Draz inflige des blessures à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte de sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur

{1}{B}{B}

Créature : spectre

R

Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre de Liliana

{1}{B}{B}

Créature : spectre

C

Vol

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

2/1

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

Voyant de viscères

{B}

Créature : vampire et sorcier

C

Sacrifiez une créature : Regard 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement profane

{X}{B}{B}

Rituel

R

Choisissez deux ?

? Un joueur ciblé perd X points de vie.

? Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

? Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

? Jusqu'à X créatures ciblées acquièrent la peur jusqu'à la fin du tour. (Elles ne peuvent pas être bloquées excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélatrice aveugle

{1}{B}{B}

Créature : phyrexian et humain et clerc

C

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle)

À chaque fois que la Zélatrice aveugle inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez la sacrifier. Si vous faites ainsi, détruisez une créature ciblée que ce joueur contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de sang

{1}{B}

Rituel

U

Ne lancez ce sort que si vous contrôlez au moins deux vampires.

Détruisez une créature ciblée. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracassement cérébral

{X}{B}{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé se défait de X cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de l'effroi

{2}{B}{B}

Rituel

C

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.
Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hommage de sang

{4}{B}{B}

Rituel

R

Kick ? Engagez un vampire dégagé que vous contrôlez. L'adversaire ciblé perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure. Si ce sort a été kické, vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrement sadique

{B}{B}{B}

Rituel

R

Kick {7} (Vous pouvez payer {7} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Cherchez dans la bibliothèque d'un joueur ciblé jusqu'à trois cartes, exilez-les, puis ce joueur mélange. Si ce sort a été kické, à la place cherchez dans la bibliothèque de ce joueur jusqu'à quinze cartes, exilez-les, puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang

{B}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victimes des marécages

{B}{B}

Rituel

U

Kick {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Si les Victimes des marécages ont été kickées, ces créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vapeurs dévorantes

{3}{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé sacrifie une créature. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie

Terrain

M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

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

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

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

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

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

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

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

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



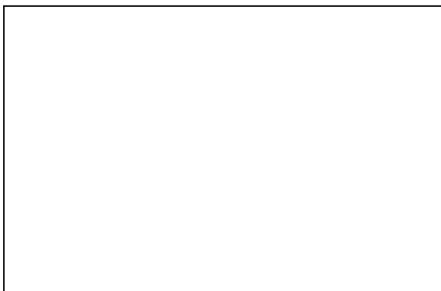
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

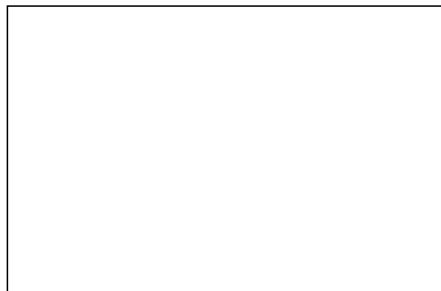
C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cube dédoubleur

{2}



Artefact

R

{3}, {T} : Doublez la quantité de chaque type de mana non-dépensé que vous avez.

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

Cuve de mimétisme

{3}



Artefact

R

Empreinte ? À chaque fois qu'une créature non-jeton meurt, vous pouvez exiler cette carte. Si vous faites ainsi, renvoyez chaque autre carte exilée par la Cuve de mimétisme dans le cimetière de son propriétaire. {3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée par la Cuve de mimétisme. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet de cauchemar

{4}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque marais que vous contrôlez.

Équipement ? Payez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gantelet de pouvoir

{5}

Artefact

R

Au moment où le gantelet de pouvoir arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

Les créatures de la couleur choisie gagnent +1/+1.

À chaque fois qu'un terrain de base est engagé pour du mana de la couleur choisie, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de cette couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet serpentiforme

{4}

Artefact : équipement

R

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque marais que vous contrôlez.

Équipement {BP}{BP} ({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume du champion

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+2.

Tant que la créature équipée est légendaire, elle a la défense talismanique. (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

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

Soleil emprisonné

{6}

Artefact

R

Au moment où le Soleil emprisonné arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
Les créatures que vous contrôlez de la couleur choisie gagnent +1/+1.
À chaque fois qu'une capacité d'un terrain vous fait ajouter au moins un mana de la couleur choisie, ajoutez un mana supplémentaire de cette couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du chef de sang

{1}

Artefact : équipement

R

À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée. Si la créature équipée est un vampire, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la place.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess

{3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Le joueur ciblé se défausse d'une carte.

{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin Markov

{3}{B}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin

M

{+2} : Sorin Markov inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 2 points de vie.

{-3} : Le total de points de vie d'un adversaire ciblé devient 10.

{-7} : Vous contrôlez le joueur ciblé pendant son prochain tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe souillée

{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'infection jusqu'à la fin du tour. (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

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

Messe de la Coterie{1}{B}

ÉphémèreC

Ajoutez {B}{B}{B}.
Seuil ? Ajoutez {B}{B}{B}{B}{B} à la place s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur{1}{B}

ÉphémèreC

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Geth{B}{B}

ÉphémèreC

Un joueur ciblé sacrifie une créature et perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du chef de sang

{B}

Enchantement

R

Au début de chaque étape de fin, si un adversaire a perdu au moins 2 points de vie ce tour-ci, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du chef de sang. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, si l'Ascension du chef de sang a au moins trois marqueurs « quête » sur elle, vous pouvez faire que ce joueur perde 2 points de vie. Si vous faites ainsi, vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley du vide

{2}{B}{B}

Enchantement

R

Si la Ligne ley du vide est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Douloureux dilemme

{3}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur perd 5 points de vie à moins qu'il ne se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de la tombe

{1}{B}{B}{B}

Enchantement

M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

