

Vipère vectorielle {1}



Créature-artefact : phyrexian et serpent **C**

{B} : La Vipère vectorielle acquiert l'infection jusqu'à la fin du tour. (Elle inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balthor le Souillé {2}{B}{B}



Créature légendaire : zombie et nain **R**

Les créatures mignon gagnent +1/+1.
 {B}{B}{B}, exiliez Balthor le Souillé : Chaque joueur renvoie toutes les créatures noires et toutes les créatures rouges depuis son cimetière sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abomination perverse {5}{B}



Créature : zombie et mutant **C**

{B} : Régénérez l'Abomination perverse. (La prochaine fois que ce permanent devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et soignez toutes ses blessures.)
 Recyclage de marais {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheval de cauchemar {5}{B}



Créature : cauchemar et cheval **R**

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créatures avec le vol ou la portée.)
 La force et l'endurance du Cheval de cauchemar sont chacune égales au nombre de marais que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin putride {B}



Créature : zombie et diablotin C

Défaussez-vous d'une carte : Le Diablotin putride acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Seuil ? Tant qu'il y a au moins sept carte dans votre cimetière, le Diablotin putride gagne +1/+1 et ne peut pas bloquer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fossoyeur {3}{B}



Créature : zombie U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drana, chef de sang des Kalastria {3}{B}{B}



Créature légendaire : vampire et shaman 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

Geth, seigneur du Caveau {4}{B}{B}



Créature légendaire : phyrexian et zombie M

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

{X}{B} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle et engagée, une carte d'artefact ou de créature avec une valeur de mana de X ciblée depuis le cimetière d'un adversaire. Ce joueur meule ensuite X cartes.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin de Coupenoire

{3}{B}

Créature : phyrexian et gobelin et zombie

C

Célérité

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liche aux phylactères

{B}{B}{B}

Créature : zombie

R

Indestructible

Au moment où la Liche aux phylactères arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur « phylactère » sur un artefact que vous contrôlez.

Quand vous ne contrôlez pas de permanents avec des marqueurs « phylactère » sur eux, sacrifiez la Liche aux phylactères.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Korlash, héritier de Lamenoire

{2}{B}{B}

Créature légendaire : zombie et guerrier

R

Korlash, héritier de Lamenoire a une force et une endurance chacune égale au nombre de marais que vous contrôlez.

{1}{B} : Régénérez Korlash.

Majesté ? Défaussez-vous d'une autre carte appelée

Korlash, héritier de Lamenoire : Cherchez jusqu'à deux cartes de marais dans votre bibliothèque, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

/

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

Maraudeur sacpeau {2}{B}



Créature : zombie et guerrier U

Quand le Maraudeur sacpeau arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur imposteur {2}{B}



Créature : vampire et assassin R

{4}{B}{B} : Exilez une créature ciblée et mettez un marqueur +1/+1 sur l'Obscur imposteur. L'Obscur imposteur a toutes les capacités activées de toutes les cartes de créature exilées par lui.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nim contagieux {2}{B}



Créature : phyrexian et zombie C

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de Liliana {2}{B}{B}



Créature : ombre C

Quand l'Ombre de Liliana arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de marais, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

{B} : L'Ombre de Liliana gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilleur de tombes nezumi

{1}{B}

Créature : rat et gremlin

U

{1}{B} : Exilez une carte ciblée du cimetière d'un adversaire. S'il n'y a pas de carte dans ce cimetière, inversez le Pilleur de tombes nezumi.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puce dépouillante

{1}{B}

Créature : phyrexian et gremlin

C

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

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

1/1

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

Rats de sanie

{1}{B}{B}

Créature : phyrexian et rat

U

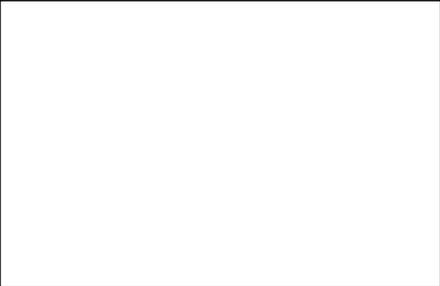
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Quand les Rats de sanie arrive sur le champ de bataille, chaque joueur gagne un marqueur « poison ».

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcier des marécages {2}{B}

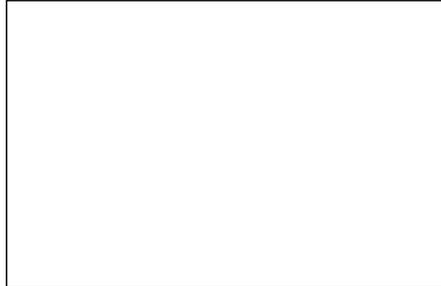


Créature : humain et sortisan **C**
 {B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Ajoutez {B}{B}{B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

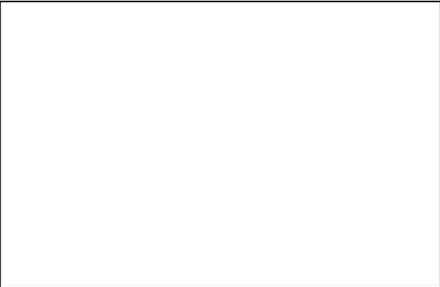
Banquet misérable {B}



Rituel **C**
 Détruisez la créature ciblée si elle a la force la plus faible ou si elle partage la force la plus faible parmi les créatures sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire {B}{B}

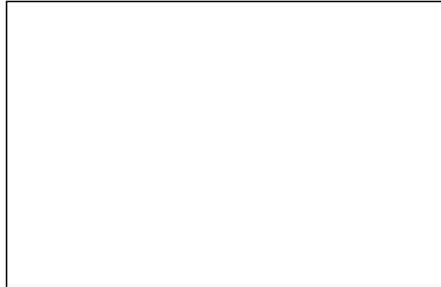


Créature : vampire et shaman **U**
 Initiative
 Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs d'un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterminisme du terrier {1}{B}



Rituel tribal : goblin **C**
 Un joueur ciblé sacrifie une créature. Si un goblin est sacrifié de cette manière, ce joueur crée deux jetons de créature 1/1 noire Gobelins et Gredin. Ces jetons acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit de Chaînes {1}{B}



Rituel U

Un joueur ciblé sacrifie une créature.
Flashback {5}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horrible répétition {2}{B}



Rituel U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée dans le cimetière d'un adversaire. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin. Si cette créature devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil de la tombe {X}{B}



Rituel C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutilation {2}{B}



Rituel R

Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuage mortel

{X}{B}{B}



Rituel

R

Chaque joueur perd X points de vie, se défait de X cartes, sacrifie X créatures puis sacrifie X terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persécution

{2}{B}{B}



Rituel

R

Choisissez une couleur. Un joueur ciblé révèle sa main et se défait de toutes les cartes de cette couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ostracisme

{B}



Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}



Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reviviscence

{4}{B}



Rituel

U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague meurtrière

{X}{B}



Rituel

R

Pour chaque créature, son contrôleur la sacrifie à moins qu'il ne paie X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang des innocents

{B}



Rituel

C

Chaque joueur sacrifie une créature.

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

Zénith de Noirssoleil

{X}{B}{B}

Rituel

R

Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélangez le Zénith de Noirssoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centrale énergétique d'Urza

Terrain : centrale énergétique d'Urza

C

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Centrale énergétique d'Urza s'engage pour {C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements

Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {B}.

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

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

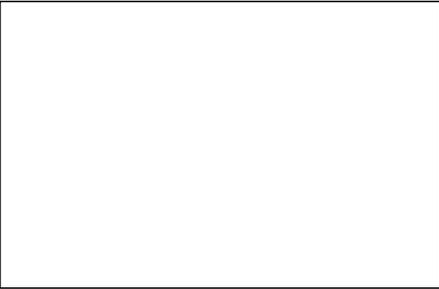


Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

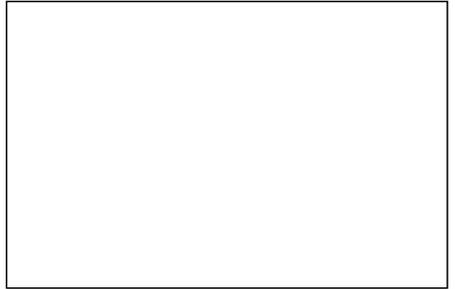


Terrain de base : marais C

{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
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain C

Le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour d'Urza



Terrain : tour d'Urza C

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Centrale énergétique d'Urza, ajoutez {C}{C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Tour d'Urza s'engage pour {C}{C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine d'Urza



Terrain : mine d'Urza C

{T} : Ajoutez {C}. Si vous contrôlez une Centrale énergétique d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Mine d'Urza s'engage pour {C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du voyageur

{1}



Artefact C

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

U

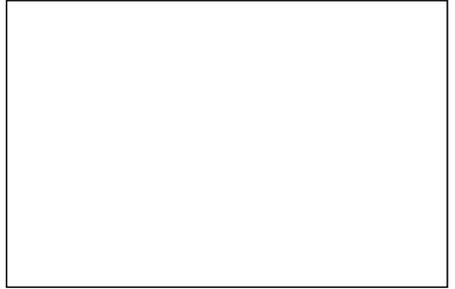
La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et (T) dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

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

Diamant du charbon

{2}



Artefact

C

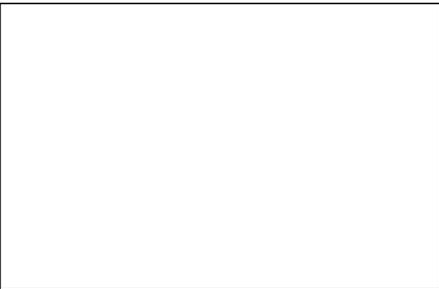
Le Diamant du charbon arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez (B).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte d'expédition

{1}



Artefact

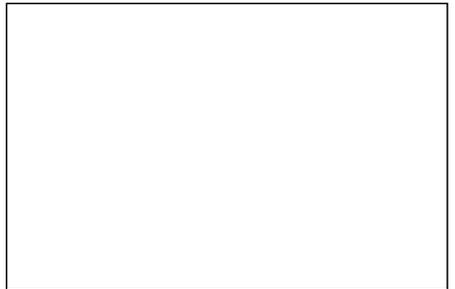
C

{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité

{1}



Artefact

U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

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

Hache de sombracier

{1}

Artefact : équipement

U

Indestructible

La créature équipée gagne +2/+0.

Équipement {2}

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

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

Longue-vue de l'explorateur

{1}



Artefact : équipement

C

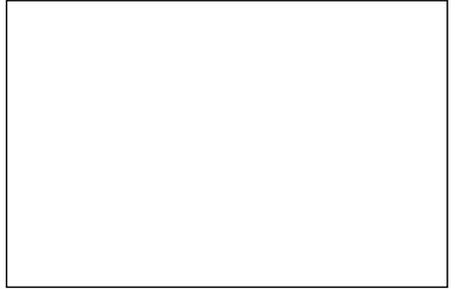
À chaque fois que la créature équipée attaque, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille engagée.

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

Source de mycosynthèse

{2}



Artefact

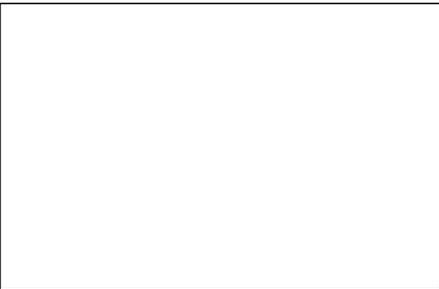
C

Quand la Source de mycosynthèse arrive sur le champ de bataille ou est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pendentif de sombracier

{2}



Artefact

C

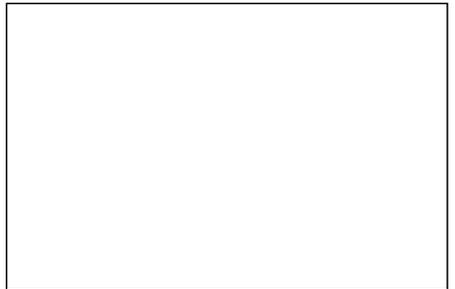
Indestructible

{1}, {T} : Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Totem de Phyrexia

{3}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {B}.

{2}{B} : Le Totem de Phyrexia devient une créature-artefact 5/5 noire Phyrexian et Horreur avec le piétinement jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que le Totem de Phyrexia subit des blessures, si c'est une créature, sacrifiez autant de permanents.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana des Royaumes obscurs

{2}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

{-3} : Une créature ciblée gagne +X/+X ou -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « Les marais que vous contrôlez ont '{T}' : Ajoutez {B}{B}{B}{B}.' »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise des ténèbres

{B}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess

{3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Le joueur ciblé se défait 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

Éviscération

{X}{B}

Éphémère

C

Détruisez la créature ciblée avec une valeur de mana de X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin du dysmèle

{2}{B}

Éphémère tribal : elfe

C

Détruisez une créature non-elfe ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}

Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

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

Obscurité

{B}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre affamée

{B}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Vous perdez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts

{1}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière
Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd « Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et attachez-lui l'Animation des morts. Quand l'Animation des morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.
La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsion d'appétence

{B}{B}

Éphémère

U

Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour. Vous pouvez engager n'importe quel nombre de créatures Vampire dégagées que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur chacun de ces vampires.

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

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

Phyrésie

{1}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a l'infection. (Elle 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

Oppression

{1}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, ce joueur se défasse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête du Seigneur des tombes

{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature meurt, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête du Seigneur des tombes.

Retirez trois marqueurs « quête » de la Quête du Seigneur des tombes et sacrifiez-la : Créez un jeton de créature 5/5 noire Zombie et Géant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

