Temmet, volonté de Naktamon {2}{W}{U}{B}

Créature légendaire : zombie et sorcier M

Vigilance, menace
À chaque fois que vous attaquez, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.
À chaque fois que vous piochez une carte, les zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archifielleux d'Ifnir {3}{B}{B}

Créature : démon R

Vol
À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une autre carte, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature que vos adversaires contrôlent.
Recyclage {2} ({2}, Défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

5/4

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

Augure des cadavres {3}{B}

Créature : zombie et sorcier U

Quand l'Augure des cadavres meurt, vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de cartes de créature dans le cimetière d'un joueur ciblé.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure mort-vivant {B}{B}

Créature : zombie et sorcier U

À chaque fois que l'Augure mort-vivant ou un autre zombie que vous contrôlez meurt, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éructeur de peste {2}{B}

Créature : zombie et bête R

Menace
Quand l'Éructeur de peste arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.
À chaque fois qu'un autre zombie que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalière meurtrière {1}{B}{B}

Créature : zombie et chevalier R

Lien de vie
Quand la Cavalière meurtrière meurt, mettez-la au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

<b>Fin précipitée</b> {1}{B}{B}
Éphémère : aventure

Détruisez une cible,  créature ou planeswalker. Vous perdez 2 points de vie. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur de minuit {2}{B}

Créature : zombie et chevalier R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, le Faucheur de minuit vous inflige 1 blessure et vous piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur des cimetières {1}{B}{B}

Créature : zombie R

Les autres créatures Zombie que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{2}{B}, {T} : Exilez une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître des zombies {1}{B}{B}

Créature : zombie R

Les autres créatures Zombie ont la traversée des marais. (Elles ne peuvent pas être bloquées tant que le joueur défenseur contrôle un marais.)
Les autres zombies ont « {B} : Régénérez ce permanent. »

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libérateur des cryptes {B}

Créature : zombie R

{1}{B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
Engagez trois zombies dégagés que vous contrôlez : Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

1/1

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monarque perdu d'Ifnir {3}{B}

Créature : zombie et noble R

Affliction 3 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 3 points de vie.)
Les autres zombies que vous contrôlez ont affliction 3.
Au début de votre deuxième phase principale, si un joueur a subi des blessures de combat d'un zombie ce tour-ci, meulez trois cartes, puis vous pouvez renvoyer une carte de créature de votre cimetière dans votre main.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur des tombes {B}

Créature : zombie R

Le Rampeur des tombes ne peut pas bloquer.
Vous pouvez lancer le Rampeur des tombes depuis le cimetière tant que vous contrôlez un Zombie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pollueur gemmepaume {5}{B}

Créature : zombie C

Recyclage {B}{B}
Quand vous recyclez le Pollueur gemmepaume, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé perde un nombre de points de vie égal au nombre de zombies sur le champ de bataille.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneuresse des maudits {2}{B}

Créature : zombie U

Les autres zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{1}{B}, {T} : Tous les zombies acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan des tombes {4}{B}{B}

Créature : géant M

Contact mortel
À chaque fois que le Titan des tombes arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne d'esprits {2}{U}

Créature : serpent et sorcier R

Quand la Championne d'esprits arrive sur le champ de bataille, vous pouvez piocher un nombre de cartes égal à sa force. Si vous faites ainsi, défaussez-vous de deux cartes.
Éternalisation {5}{U}{U} ({5}{U}{U}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et naga et sorcier 4/4 noir sans coût de mana. N'utilisez l'éternalisation que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Carcasse pourrie {5}{B}{B}

Créature : zombie M

Menace
Quand la Carcasse pourrie arrive sur le champ de bataille, renvoyez jusqu'à X cartes de zombie ciblées depuis votre cimetière sur le champ de bataille, X étant le nombre d'adversaires que vous avez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Création oubliée {3}{U}

Créature : zombie et horreur R

Furtivité (Cette créature ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure.)
Au début de votre entretien, vous pouvez vous défausser de toutes les cartes de votre main. Si vous faites ainsi, piochez autant de cartes.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éternel seigneur céleste {4}{U}

Créature : zombie et sorcier U

Quand l'Éternel seigneur céleste arrive sur le champ de bataille, amassez des zombies 2.(Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)
Les jetons Zombie que vous contrôlez ont le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prophétesse du Scarabée {4}{U}

Créature : zombie et sorcier R

Vigilance
Quand cette créature arrive, piochez un nombre de cartes égal au nombre de zombies que vous contrôlez ou au nombre de cartes de zombie dans votre cimetière, selon le plus élevé des deux.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique de la tombe Rhet {1}{U}

Créature : zombie et oiseau et sorcier R

Vol
Chaque carte de créature de votre main a recyclage {1}{U}.
({1}{U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vizir aux nombreux visages {2}{U}{U}

Créature : changeforme et clerc R

Vous pouvez faire que le Vizir aux nombreux visages arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que si le Vizir aux nombreux visages a été embaumé, le jeton n'a pas de coût de mana, est blanc et que c'est un zombie en plus de ses autres types.
Embaumement {3}{U}{U}

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange des condamnations {3}{W}{W}

Créature : ange M

Vol
Quand l'Ange des condamnations arrive sur la champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que l'Ange des condamnations quitte le champ de bataille.
Embaumement {5}{W} ({5}{W}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et humain et clerc blanc sans coût de mana. N'utilisez l'embaumement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor desséché {1}{W}

Créature : zombie et clerc R

À chaque fois qu'un adversaire active une capacité d'un permanent qui n'est pas une capacité de mana, vous créez un jeton de créature 1/1 blanche Zombie. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon intemporel {3}{W}{W}

Créature : dragon R

Vol
Recyclage de plaine {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)
Éternalisation {2}{W}{W} ({2}{W}{W}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et dragon 4/4 noir sans coût de mana. N'utilisez l'éternalisation que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie d'emprisonnement {1}{W}

Créature : zombie C

À chaque fois qu'un autre zombie arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez engager un artefact ciblé ou un artefact ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oketra l'Éternelle-déesse {3}{W}{W}

Créature légendaire : zombie et dieu M

Double initiative
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, créez un jeton de créature 4/4 noire Zombie et Guerrier avec la vigilance.
Quand Oketra l'Éternelle-déesse meurt ou est mise en exil depuis le champ de bataille, vous pouvez la mettre dans la bibliothèque de son propriétaire en troisième position à partir du dessus.

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier étincelant {1}{U}{B}

Créature : zombie et sorcier U

Quand le Brigadier étincelant arrive sur le champ de bataille, amassez des zombies 1. (Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)
Les jetons Zombie que vous contrôlez ont la défense talismanique et la menace.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtre du croisement {3}{W}

Créature : zombie et oiseau et clerc R

Vol
Au début de chaque étape de fin, mettez X marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez, X étant le nombre de créatures qui sont mortes sous votre contrôle ce tour-ci.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chancelier de lazotèpe {U}{B}

Créature : zombie et sorcier U

À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, amassez 2. (Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier cadavérique {W}{B}

Créature : zombie et chevalier U

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Dieu-Scarabée {3}{U}{B}

Créature légendaire : dieu M

Au début de votre entretien, chaque adversaire perd X points de vie et vous appliquez regard X, X étant le nombre de zombies que vous contrôlez.
{2}{U}{B} : Exilez une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie 4/4 noir.
Quand Le Dieu-Scarabée meurt, renvoyez-le dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hashaton, poing du Scarabée {W}{B}

Créature légendaire : zombie et sorcier M

À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte de créature, vous pouvez payer {2}{U}. Si vous faites ainsi, créez un jeton engagé qui est une copie de cette carte, excepté que c'est un zombie 4/4 noir.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant rétif {W}{B}

Créature : zombie U

À chaque fois qu'un autre zombie arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damner {B}{B}

Rituel M

Détruisez une créature ciblée. Une créature détruite de cette manière ne peut pas être régénérée.
Surcharge {2}{W}{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrutement effroyable {X}{B}{B}

Rituel R

Chaque joueur meule X cartes. Pour chaque carte de créature mise dans un cimetière de cette manière, vous créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impossible // Retour {1}{B}{B}

Rituel R

<b>Impossible</b>
{1}{B}{B}
Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

<b>Retour</b>
{3}{B}
Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)
Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crépuscule // Aube {2}{W}{W}

Rituel R

<b>Crépuscule</b>
{2}{W}{W}
Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 3.

<b>Aube</b>
{3}{W}{W}
Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)
Renvoyez toutes les cartes de créature de force inférieure ou égale à 2 depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov

Terrain U

La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées

Terrain R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassins fétides

Terrain : île et marais R

({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)
Les Bassins fétides arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée

Terrain R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression engloutie

Terrain : île et marais R

({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)
La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des dunes maudit

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Régénérez une cible, ombre, squelette, spectre, esprit, vampire, apparition ou zombie. (La prochaine fois qu'elle devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de la Glorifiée

Terrain : désert C

Le Désert de la Glorifiée arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {B}.
Recyclage {1}{B} ({1}{B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de la Loyale

Terrain : désert **C**

Le Désert de la Loyale arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W}.
Recyclage {1}{W} ({1}{W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain **C**

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert du Clairvoyant

Terrain : désert **C**

Le Désert du Clairvoyant arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U}.
Recyclage {1}{U} ({1}{U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire

Terrain **R**

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grotte impie

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{B}, {T} : Mettez une carte de zombie ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses

Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain **C**

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes d'Adarkar

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Les Landes d'Adarkar vous infligent 1 blessure.

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie ruisselante

Terrain : plaine et île **R**

({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)
La Prairie ruisselante arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique

Terrain U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W}, {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la tromperie

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées

Terrain : plaine et île R

({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)
Les Terres arables irriguées arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement

Terrain C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance

Terrain C

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique

Terrain R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme {2}

Artefact **C**

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Dimir {2}

Artefact U

{1}, {T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Orzhov {2}

Artefact U

{1}, {T} : Ajoutez {W}{B}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus de Masquebois {4}

Artefact R

Les créatures que vous contrôlez ont tous les types de créature. C'est vrai aussi pour les sorts de créature que vous contrôlez et les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille.
{3}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 bleue Changeforme avec le changelin. (Il a tous les types de créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant {3}

Artefact C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail vers l'au-delà {3}

Artefact U

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous gagnez 1 point de vie. Vous pouvez ensuite piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.
{2}, {T}, sacrifiez le Portail vers l'au-delà : Cherchez dans votre cimetière, votre main et/ou votre bibliothèque une carte appelée Don du Dieu-Pharaon et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez. N'activez cette capacité que s'il y a au moins six cartes de créature dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de dominance {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}. Le Talisman de dominance vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de hiérarchie {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Le Talisman de hiérarchie vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana, majesté de la mort {3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana M

{+1} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie. Meulez deux cartes.

{-3} : Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

{-7} : Détruisez toutes les créatures non-Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte surpeuplée {2}{B}

Artefact R

{T} : Ajoutez {B}.
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur « cadavre » sur la Crypte surpeuplée.
{4}{B}{B}, {T}, sacrifiez la Crypte surpeuplée : Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie avec la décomposition pour chaque marqueur « cadavre » sur la Crypte surpeuplée. (Une créature avec la décomposition ne peut pas bloquer. Quand elle attaque, sacrifiez-la à la fin du combat.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Début du dénouement {4}{U}{U}

Éphémère R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Piochez deux cartes, puis amassez des zombies X, X étant le nombre de cartes dans votre main. (Mettez X marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction du lendemain {X}{U}{U}

Éphémère R

Piochez X cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suppression d'étincelle {W}{B}

Éphémère U

Exilez un permanent ciblé avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invasion de la Horde de l'effroi {1}{B}

Enchantement R

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie et amassez des zombies 1. (Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)
À chaque fois qu'un jeton Zombie de force supérieure ou égale à 6 que vous contrôlez attaque, il acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscription {3}{W}

Enchantement U

Flash
Quand la Proscription arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Proscription quitte le champ de bataille.
Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sur des ailes d'or {3}{W}

Enchantement R

Les créatures que vous contrôlez qui sont des zombies et/ou des jetons gagnent +1/+1 et ont le vol.
À chaque fois qu'au moins une carte quitte votre cimetière, créez un jeton de créature 1/1 blanche Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solidarité renouvelée {2}{W}

Enchantement R

Au moment où cet enchantement arrive, choisissez un type de créature.
Les créatures que vous contrôlez du type choisi gagnent +1/+0.
Au début de votre étape de fin, pour chaque jeton que vous contrôlez du type choisi qui est arrivé ce tour-ci, créez un jeton qui en est une copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast