


Szarekh, le Roi Silencieux {1}{B}{B}{B}



Créature-artefact légendaire : nécron M


Vol

Que ma volonté s'accomplisse ? À chaque fois que Szarekh, le Roi Silencieux attaque, meulez trois cartes. Vous pouvez mettre dans votre main une carte de créature-artefact ou une carte de véhicule parmi les cartes meulées de cette manière.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cryptoserf {4}



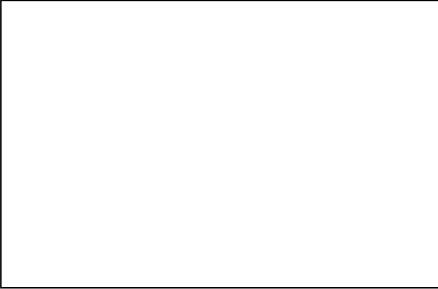
Créature-artefact : construction R

Protecteur ? Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez ont la défense talismanique.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arachnyde Canoptek {5}



Créature-artefact : araignée R

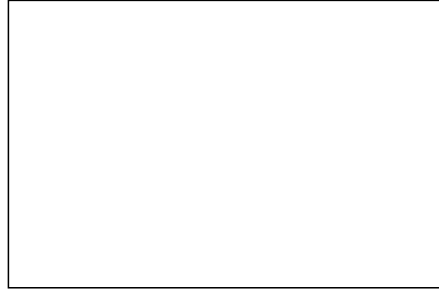
Vol

Panoplie de pinces ? À chaque fois qu'une autre créature-artefact non-jeton ou un véhicule non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuée de scarabées Canoptek {4}



Créature-artefact : insecte R

Vol

Mandibules ? 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

Sentinelles des nécropoles Canoptek

{4}

Créature-artefact : insecte

R

Vigilance

Canon d'exil ? Quand les Sentinelles des nécropoles Canoptek arrivent sur le champ de bataille depuis un cimetière, exilez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé.

Exhumation {7} ({7}) : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité.

Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anrakyrr le Voyageur

{4}{B}

Créature-artefact légendaire : nécron

R

Seigneur des Légions de Pyrrhia ? À chaque fois qu'Anrakyrr le Voyageur attaque, vous pouvez lancer un sort d'artefact depuis votre main ou votre cimetière en payant un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana à la place de payer son coût de mana.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre Canoptek

{3}

Créature-artefact : apparition

R

Enveloppe spectrale ? Le Spectre Canoptek ne peut pas être bloqué.

Éclairer transdimensionnel ? Quand le Spectre Canoptek inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {3} et le sacrifier. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base ayant le même nom qu'un terrain que vous contrôlez, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chronomancien

{1}{B}

Créature-artefact : nécron et sorcier

R

Vol


Transmutation atomique ? {1}, {T}, sacrifiez un autre artefact : Piochez une carte.

Exhumation {2}{B} ({2}{B}) : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cryptek {3}{B}




Créature-artefact : nécron et sorcier R

{1}{B}, {T} : Choisissez une autre créature-artefact ciblée que vous contrôlez. Quand cette créature meurt ce tour-ci, renvoyez-la sur le champ de bataille, engagée et sous votre contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destroyer Hexmark {4}{B}{B}



Créature-artefact : nécron U


Éliminateur de menace multiples ? Le Destroyer Hexmark ne peut pas être bloqué excepté par au moins six créatures.

Exhumation {4}{B}{B} ({4}{B}{B}) : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépeceur {2}{B}




Créature-artefact : nécron U

Lien de vie  
Dépeceur de chair ? Quand le Dépeceur arrive sur le champ de bataille, meulez trois cartes.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destroyer lourd Lokhust {1}{B}{B}{B}



Créature-artefact : nécron R

Vol  
Exterminateur d'hostiles? Quand le Destroyer lourd Lokhust arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature.

Exhumation {5}{B}{B}{B} ({5}{B}{B}{B}) : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destroyer Skorpekh

{2}{B}{B}

Créature-artefact : nécron

U

Contact mortel

Fauchons d'hyperphase ? À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Destroyer Skorpekh acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écharde du Nyctophore

{5}{B}{B}{B}

Créature : c'tan

R

Vol

Drain de vie ? Quand l'Écharde du Nyctophore arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancée, un adversaire ciblé perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écharde du Dragon du Néant

{4}{B}{B}{B}

Créature : c'tan

R

Vol

Lance du Dragon du Néant ? À chaque fois que l'Écharde du Dragon du Néant attaque, chaque adversaire sacrifie un permanent non-terrain.

Absorption de matière ? À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille ou en exil depuis le champ de bataille, mettez deux marqueurs +1/+1 sur l'Écharde du Dragon du Néant.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Factionnaire

{2}{B}

Créature-artefact : nécron

R

Protocoles d'escorte ? {3}{B}, sacrifiez le Factionnaire : Renvoyez toutes les cartes de créature légendaire dans votre main depuis votre cimetière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde royal {3}{B}{B}

Créature-artefact : nécron R

Commandant de phalanges ? Quand le Garde royal arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 2/2 noire Nécron et Guerrier engagés. Exhumation {3}{B} ({3}{B}) : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immortel Sautekh {2}{B}

Créature-artefact : nécron U

Flash

Troupes d'élite ? L'Immortel Sautekh arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque créature qui est morte ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Itumnor Szeras {2}{B}

Créature-artefact légendaire : nécron R

Secrets de l'âme ? {T}, sacrifiez une autre créature : Ajoutez une quantité de {B} égale à la valeur de mana de la créature sacrifiée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imotekh, le Seigneur des Tempêtes {2}{B}{B}

Créature-artefact légendaire : nécron M


Phaëron ? À chaque fois qu'au moins une carte d'artefact quitte votre cimetière, créez deux jetons de créature-artefact 2/2 noire Nécron et Guerrier.

Grand stratège ? Au début du combat pendant votre tour, une autre créature-artefact ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert la menace jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mécanoptère nécron {4}{B}{B}



Créature-artefact : nécron R

Vol


À chaque fois que le Mécanoptère nécron inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd un nombre de points de vie égal au nombre de créatures qu'il contrôle à moins qu'il ne sacrifie une créature.

Exhumation {6}{B}{B}

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Psychomancien {1}{B}



Créature-artefact : nécron et sorcier U


Vol

Émissaire du désespoir ? À chaque fois que le Psychomancien ou un autre artefact non-jeton que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille ou en exil depuis le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plasmancien {2}{B}{B}



Créature-artefact : nécron et sorcier U


Vol

Conseiller dynastique ? Quand le Plasmancien arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur du Triarcet {3}{B}{B}



Créature-artefact : nécron R

Relais de visée ? Au début du combat pendant votre tour, choisissez un adversaire.

Les créatures qui attaquent le dernier joueur choisi ont la menace.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur Skorpekh

{2}{B}

Créature-artefact : nécron et noble

R

Menace

Protocoles de commandement ? Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +1/+0 et ont la menace.

Exhumation {2}{B} {2}{B} : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tétrarque nécron

{2}{B}{B}

Créature-artefact : nécron et noble

R

Progression implacable ? {X}, {T}, engagez X artefacts dégagés que vous contrôlez : Un adversaire ciblé perd X points de vie.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Technomancien

{5}{B}{B}

Créature-artefact : nécron et sorcier

R

Quand le Technomancien arrive sur le champ de bataille, meulez trois cartes, puis renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière n'importe quel nombre de cartes de créature-artefact avec une valeur de mana totale inférieure ou égale à 6.

5/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueur nécron

{3}{B}{B}

Créature-artefact : nécron

R

Flash

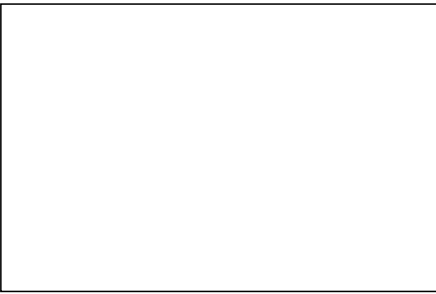
Désintégrateur synaptique ? Quand le Traqueur nécron arrive sur le champ de bataille, détruisez jusqu'à une créature ciblée et un joueur ciblé meule trois cartes.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trazyn l'Infini

{4}{B}{B}



Créature-artefact légendaire : nécron

R

Contact mortel

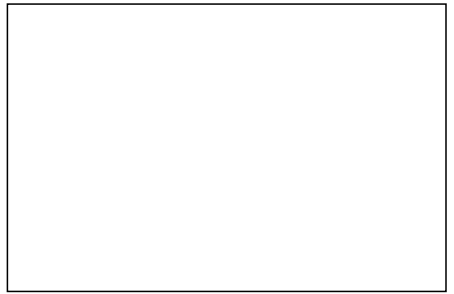
Galerie prismatique ? Tant que Trazyn l'Infini est sur le champ de bataille, il a toutes les capacités activées de toutes les cartes d'artefact de votre cimetière.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau de l'Inquiétude

{3}{B}{B}



Rituel

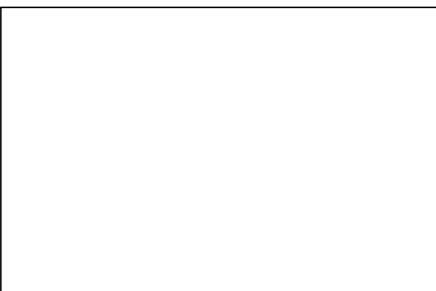
R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte d'artefact ou de créature ciblée d'un cimetière. Mélangez le Flambeau de l'Inquiétude dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triarch Praetorian\*\*\*\*

{1}{B}



Créature-artefact : nécron

U

Vol

Codes dynastiques ? Quand le Prétorien du Triarcas arrive sur le champ de bataille depuis un cimetière, vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Exhumation {4}{B} {4}{B} : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leur nom est la Mort

{3}{B}{B}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures non-artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leur nombre est Légion

{X}{B}{B}{B}

Rituel

R

Créez X jetons de créature-artefact 2/2 noire Nécron et Guerrier, puis vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre d'artefacts que vous contrôlez. Exilez Leur nombre est Légion.  
Vous pouvez lancer Leur nombre est Légion depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutilation

{2}{B}{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

Mort vivante

{3}{B}{B}

Rituel

M

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de l'effroi

{2}{B}{B}

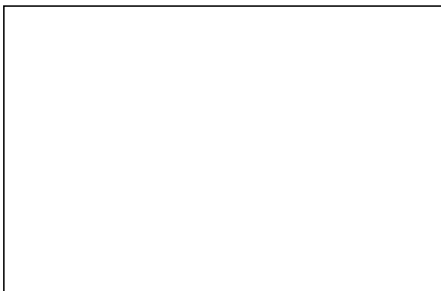
Rituel

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

Caveau des chuchotements



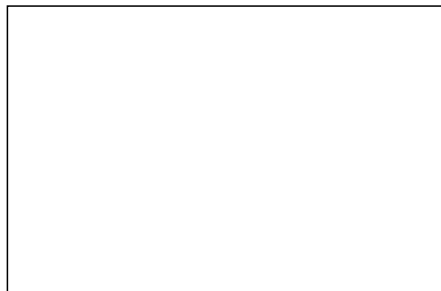
Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière polluée



Terrain

C

La Fondrière polluée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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

Forteresse nécropole



Terrain

R

La Forteresse nécropole arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

{2}{B}{B}{B}, {T}, exilez la Forteresse nécropole : Meulez quatre cartes, puis renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature depuis votre cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

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

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

Paysage myriadaire



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

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

Arche fantôme

{4}



Artefact : véhicule

R

Vol

Console de réparation ? À chaque fois que l'Arche fantôme devient pilotée, chaque carte de créature-arteffect dans votre cimetière acquiert exhumation {3} jusqu'à la fin du tour.

Pilotage 2 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 2 : Ce véhicule devient une créature-arteffect jusqu'à la fin du tour.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acier sculpteur

{3}



Artefact

R

Vous pouvez faire que l'Acier sculpteur arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archive hédron

{4}



Artefact

U

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

{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atlas infini

{2}

Artefact

R

{2}, {T} : Piochez une carte. N'activez que si vous contrôlez au moins trois terrains du même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blindage crânien

{2}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.

{B}{B} : Attachez le Blindage crânien à une créature ciblée que vous contrôlez.

Équipement {1}

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

Cachet d'ésotérisme

{2}

Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Convergence de domination

{3}



Artefact

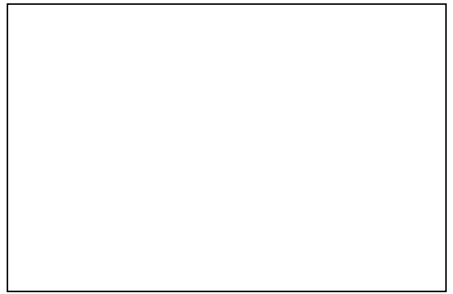
R

Relais de commandement dynastique ? Tant que vous contrôlez votre commandant, les capacités activées des cartes dans votre cimetière coûtent {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana du coût d'activation de cette capacité à moins de un mana.  
Protocoles de translocalisation ? {3}, {T} : Meulez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus doré

{5}



Artefact

R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge mystique

{4}



Artefact

R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.  
Vous pouvez lancer les sorts d'artefact et les sorts incolores depuis le dessus de votre bibliothèque.  
{T}, payez 1 point de vie : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque de la mémoire

{2}




Artefact : équipement

U

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher deux cartes.  
Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.  
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneur {3}



Artefact : véhicule U

Vol


Faisceaux d'invasion ? Quand le Moissonneur arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 2/2 noire Nécron et Guerrier.

Pilotage 2 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 2 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque instable {3}




Artefact C

{T} : Ajoutez {C}.

{7}, {T}, sacrifiez l'Obélisque instable : Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe nécron {7}



Artefact : véhicule R

Vol, indestructible


Portail d'éternité ? À chaque fois que le Monolithe nécron attaque, meulez trois cartes. Pour chaque carte de créature meulée de cette manière, créez un jeton de créature-artefact 2/2 noire Nécron et Guerrier.

Pilotage 4 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 4 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de Résurrection {2}



Artefact : équipement R

La créature équipée a le lien de vie.

À chaque fois que la créature équipée meurt, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Équipement (4) ({4}) : 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

Pierre de l'esprit

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

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

Sceptre de Gloire Éternelle

{4}



Artefact légendaire

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois terrains du même nom.

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

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

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-arteffect ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne de pensée

{2}



Artefact

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

Obscurité

{B}



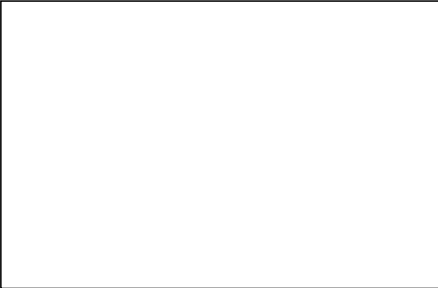
Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souiller {B}

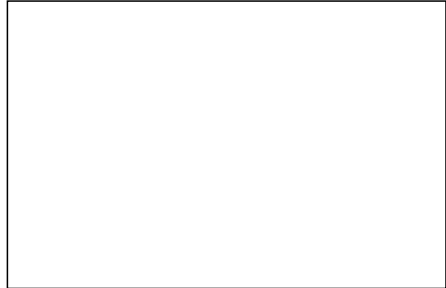


Éphémère U

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Guerre Céleste {3}{B}{B}{B}



Enchantement : saga R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)


I ? Vous piochez trois cartes et vous perdez 3 points de vie.

II ? Meulez trois cartes.

III ? Choisissez jusqu'à trois cartes de créature ciblées avec une valeur de mana totale inférieure ou égale à 8 dans votre cimetière. Renvoyez chacune d'elles sur le champ de bataille avec un marqueur « nécroderme » sur elle. Ce sont des artefacts en plus de leurs autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biotransfert {2}{B}{B}

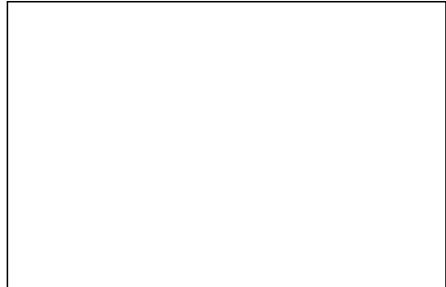


Enchantement R

Les créatures que vous contrôlez sont des artefacts en plus de leurs autres types. 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. À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous perdez 1 point de vie et vous créez un jeton de créature-artefact 2/2 noire Nécron et Guerrier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortie des nécropoles {2}{B}



Enchantement R

Au début de votre entretien, mettez deux marqueurs « éon » sur la Sortie des nécropoles, puis meulez un nombre de cartes égal au nombre de marqueurs « éon » sur elle. Si vous deviez piocher une carte pendant que votre bibliothèque ne contient aucune carte, à la place renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature depuis votre cimetière. Si vous ne pouvez pas le faire, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

