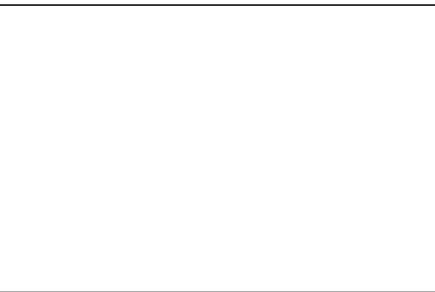


Sentinelles des nécropoles Canoptek

{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. (Exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anrakyr le Voyageur

{4}{B}



Créature-artefact légendaire : nécron

R

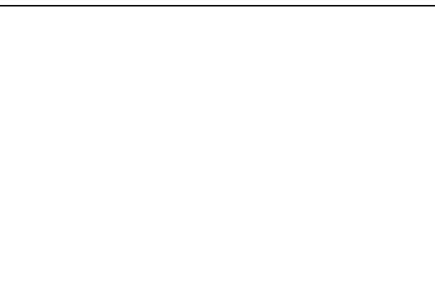
Seigneur des Légions de Pyrrhia ? À chaque fois qu'Anrakyr le Voyageur attaque, vous pouvez lancer un sort d'artefact depuis votre main ou votre cimetière en payant un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana à la place de payer son coût de mana.

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.

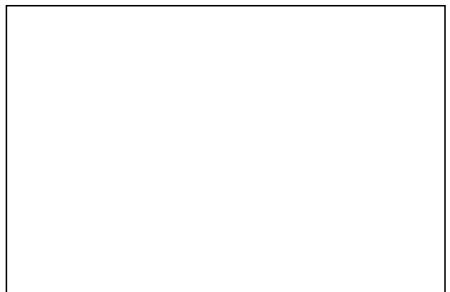
Éclaireur transdimensionnel ? Quand le Spectre Canoptek inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {3} et le sacrifier. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base ayant le même nom qu'un terrain que vous contrôlez, mettez-les sur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

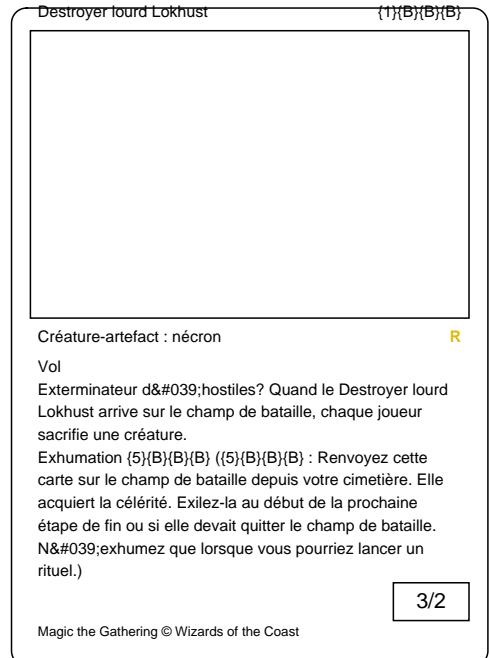
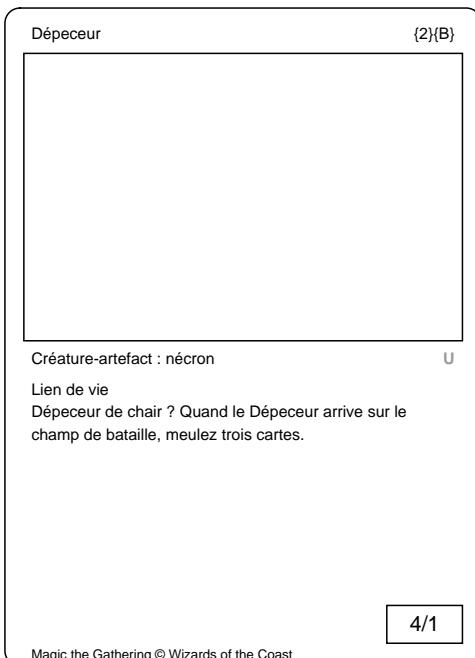
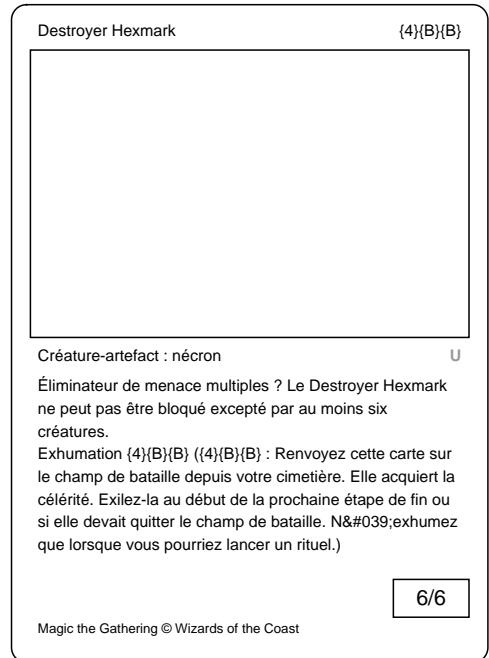
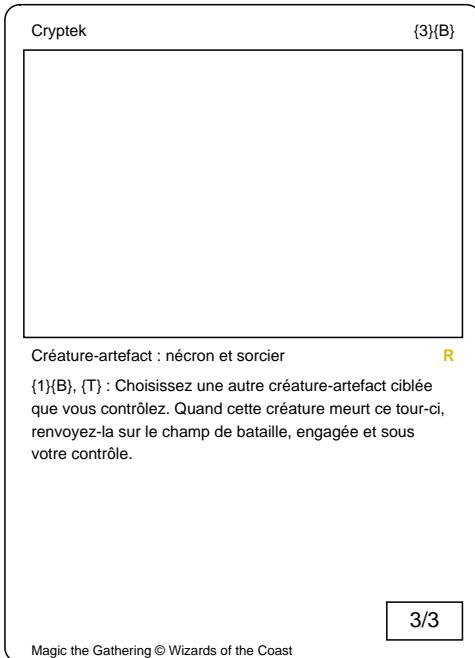
Vol

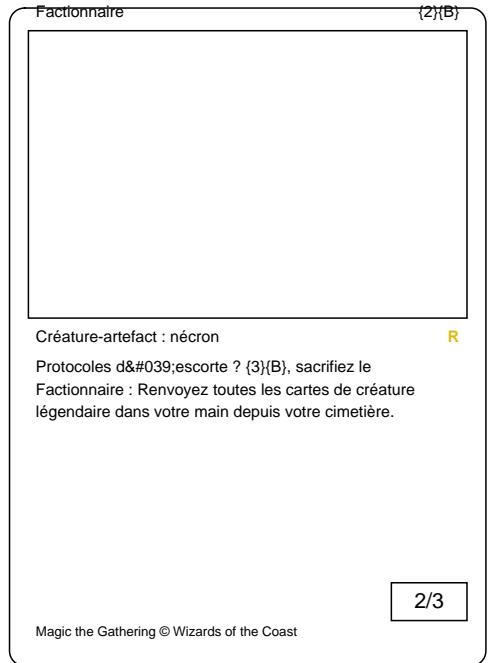
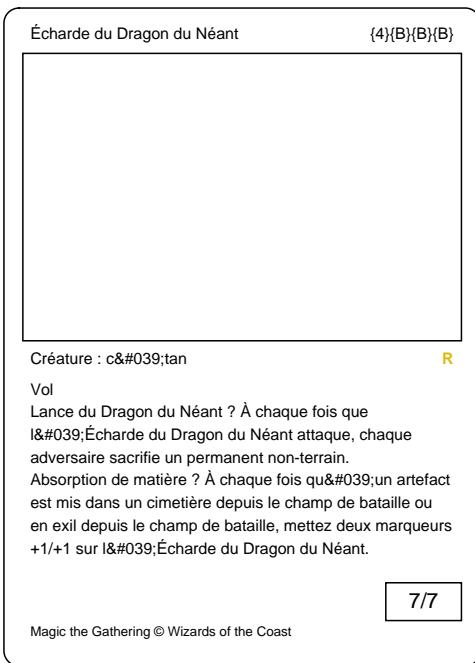
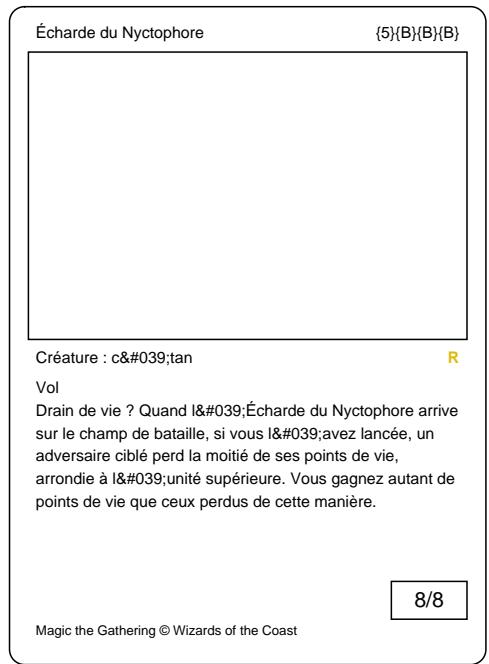
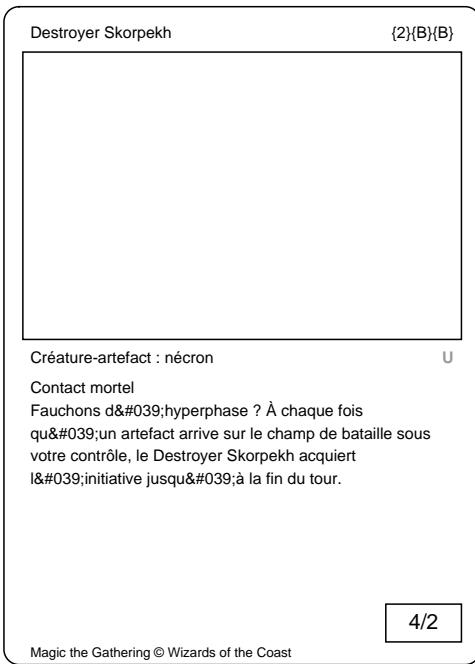
Transmutation atomique ? {1}, {T}, sacrifiez un autre artefact : Piochez une carte.

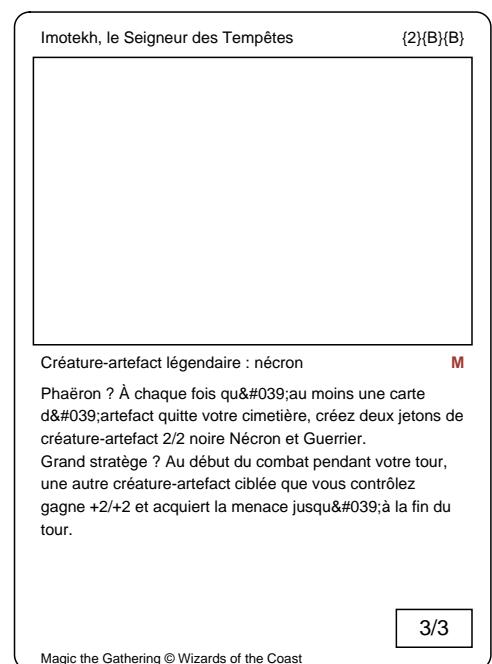
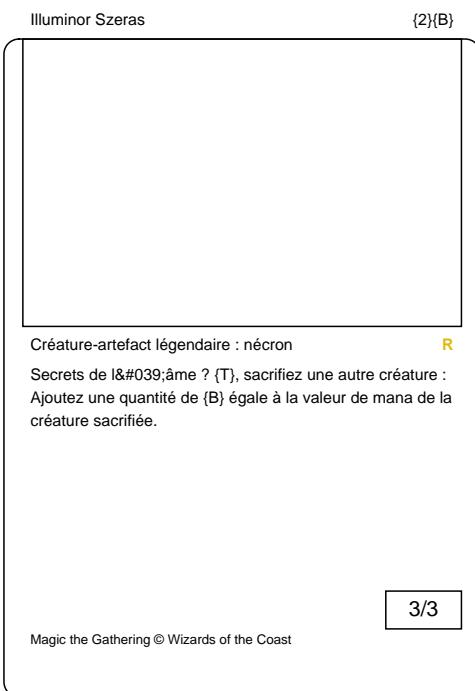
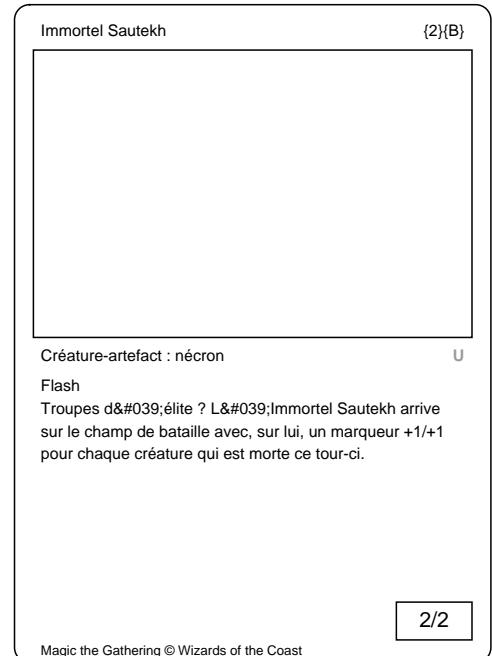
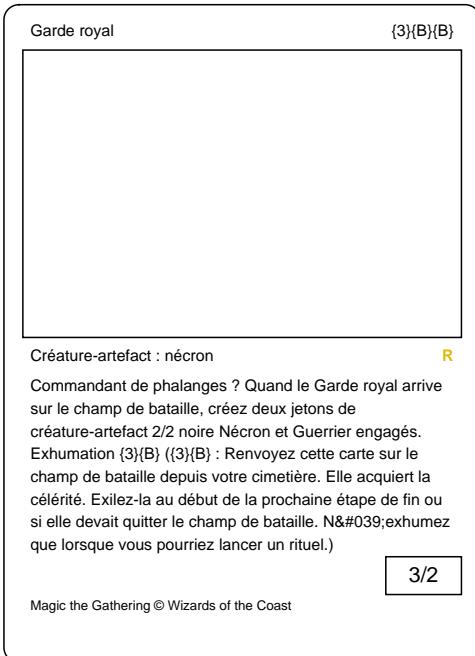
Exhumation {2}{B} ({2}{B}) : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. (Exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

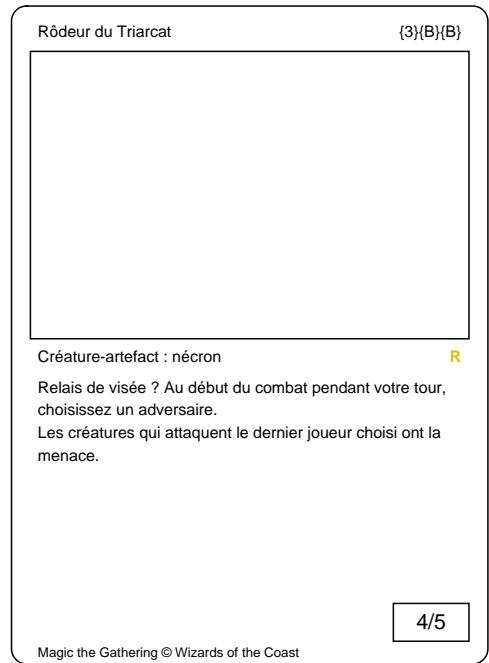
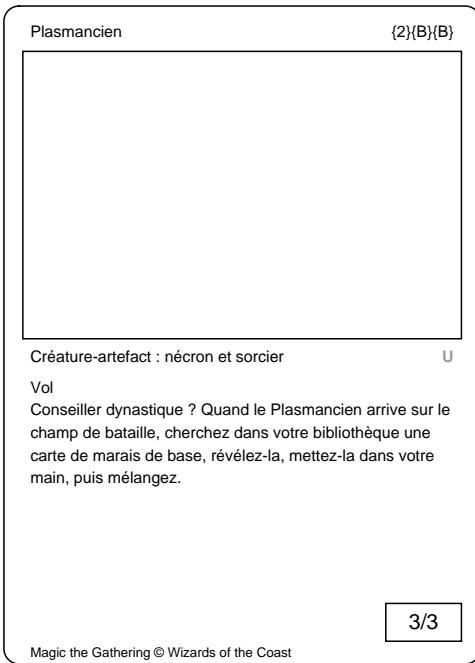
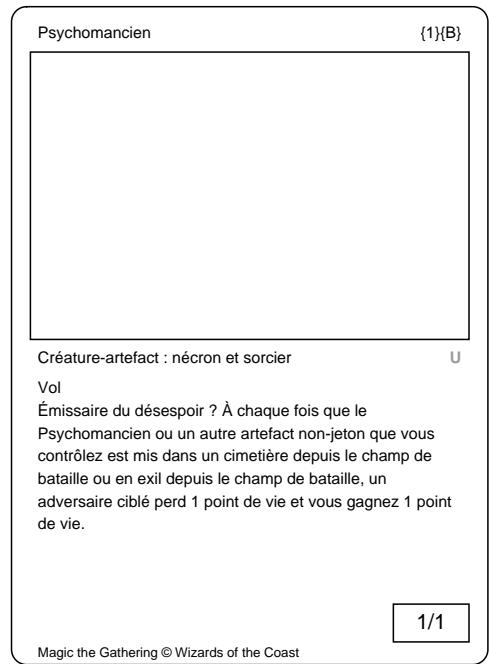
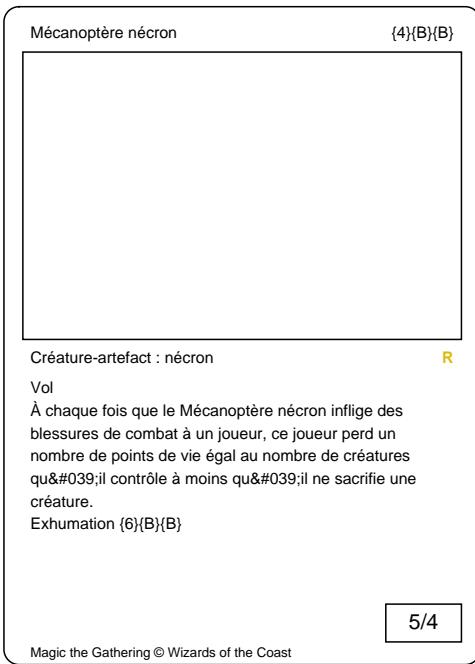
1/1

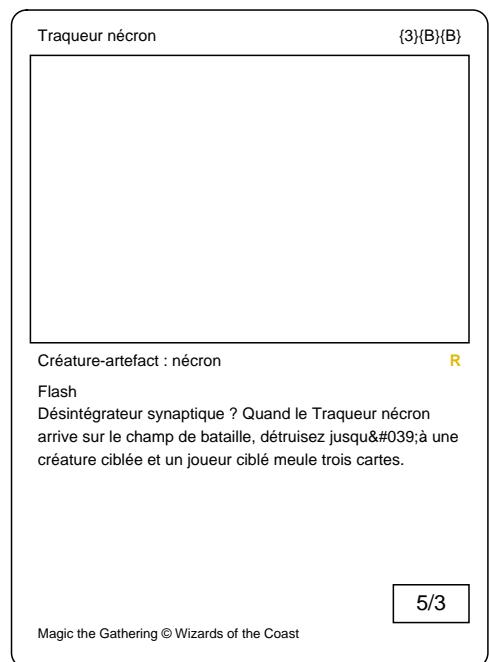
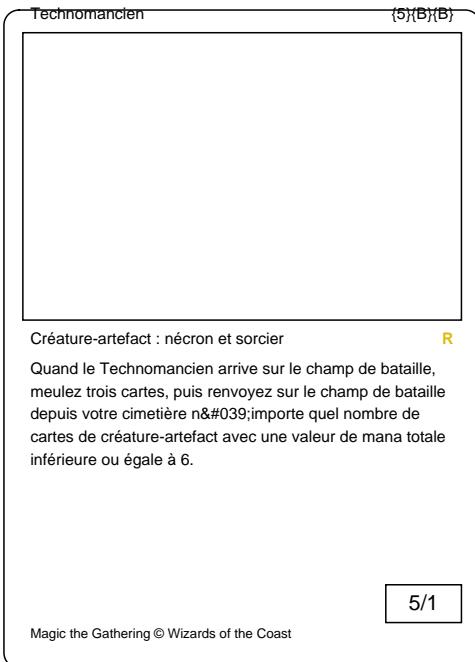
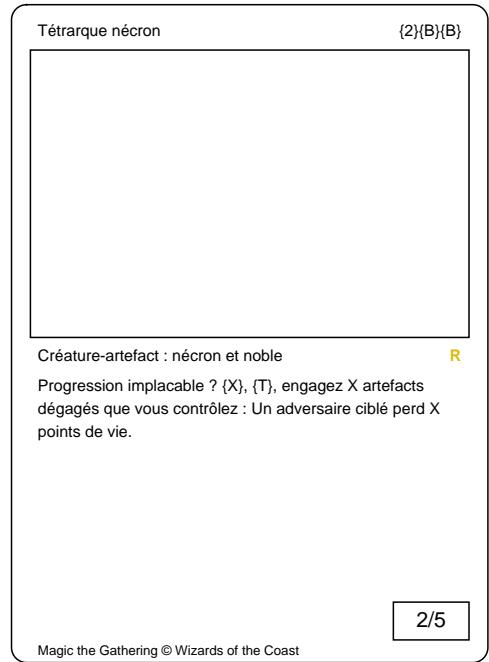
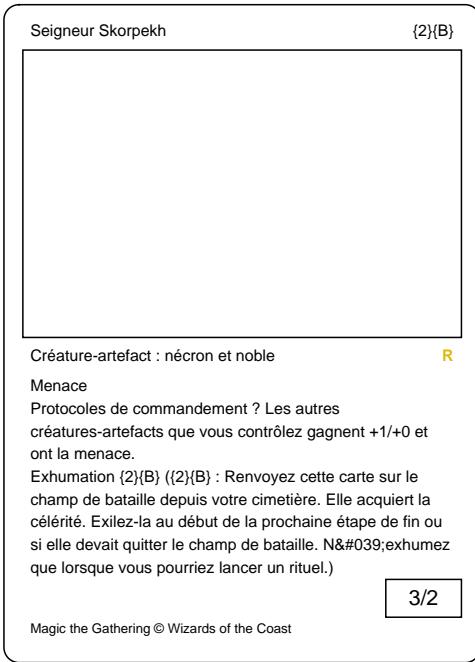
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

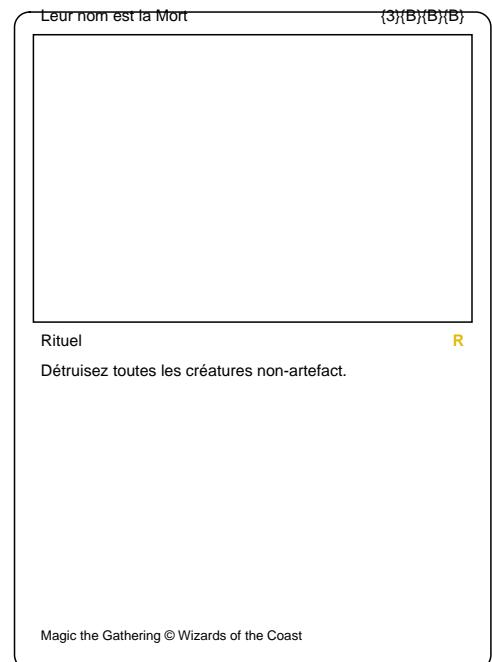
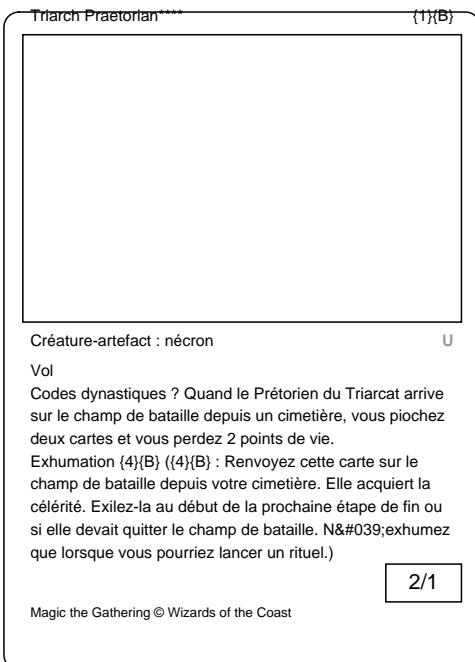
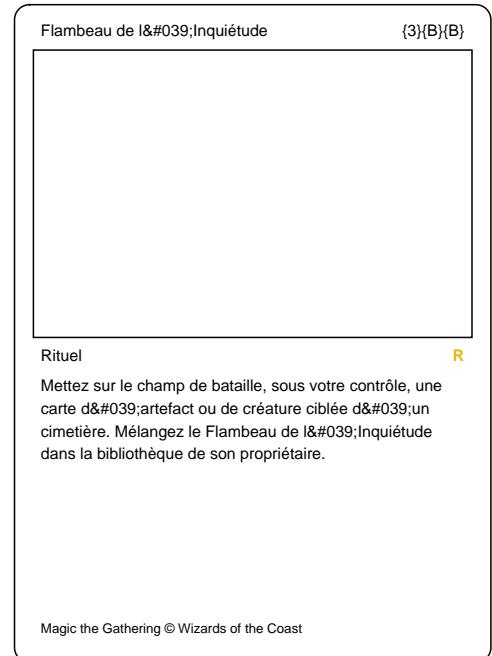
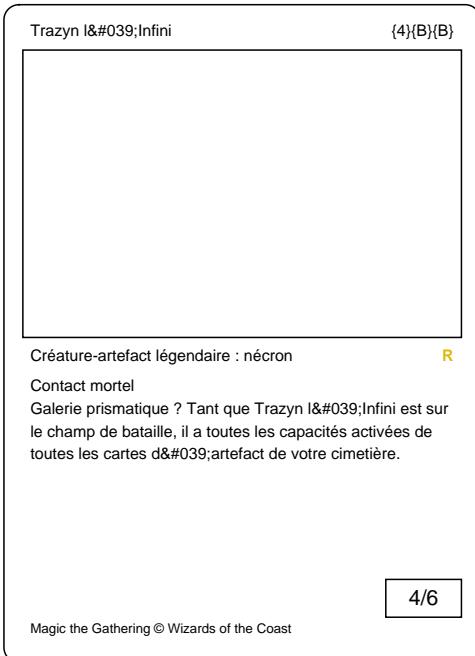












Leur nombre est Légion

{X}{B}{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

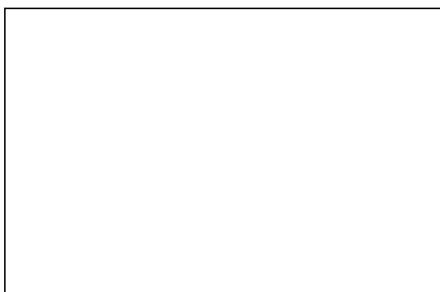
R

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

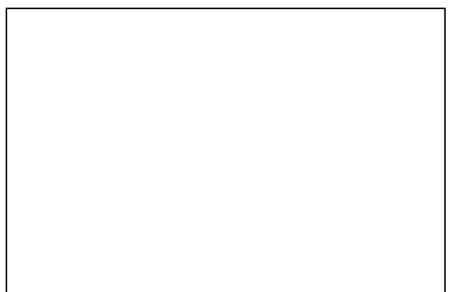
M

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

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}, {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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile

Terrain

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

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

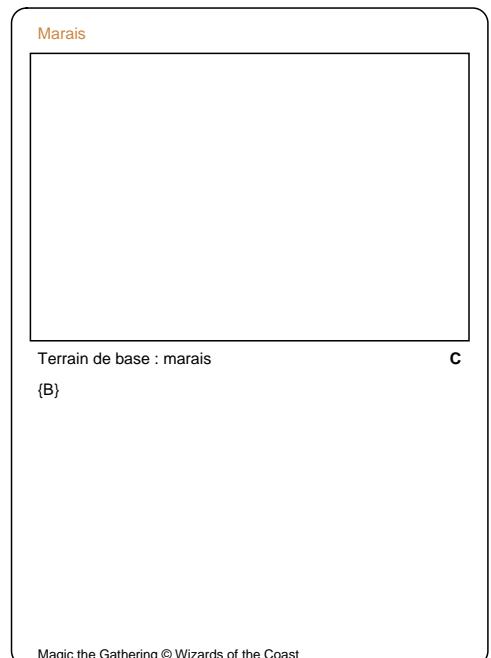
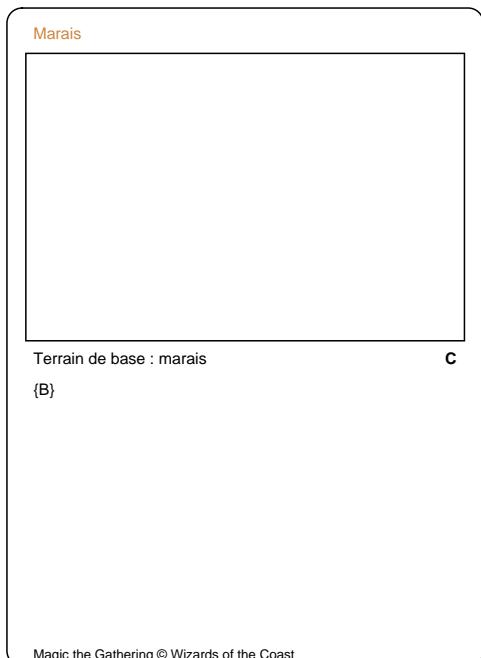
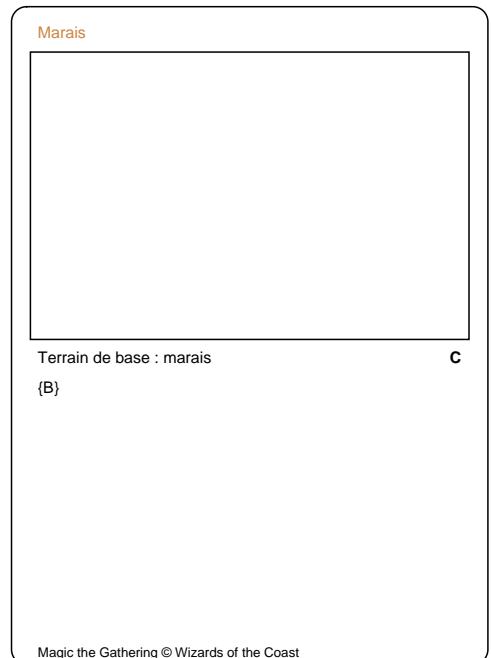
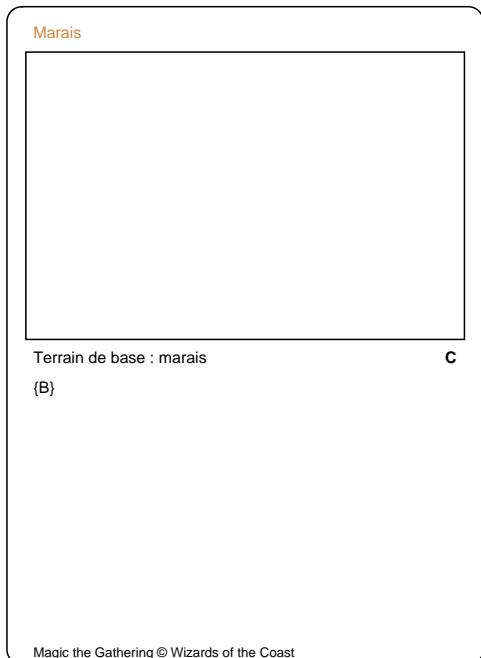
Marais

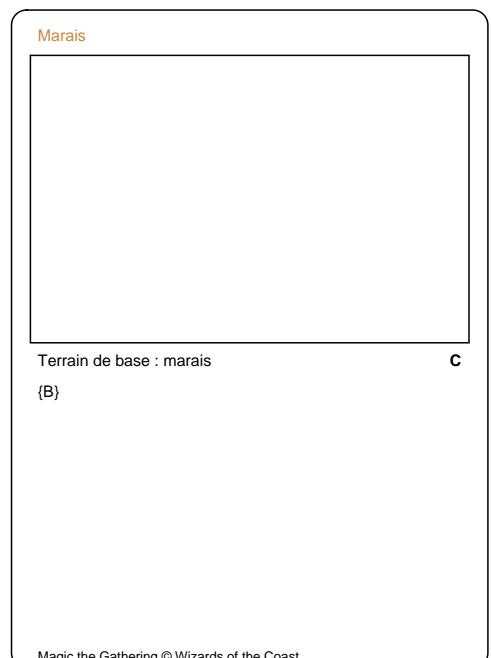
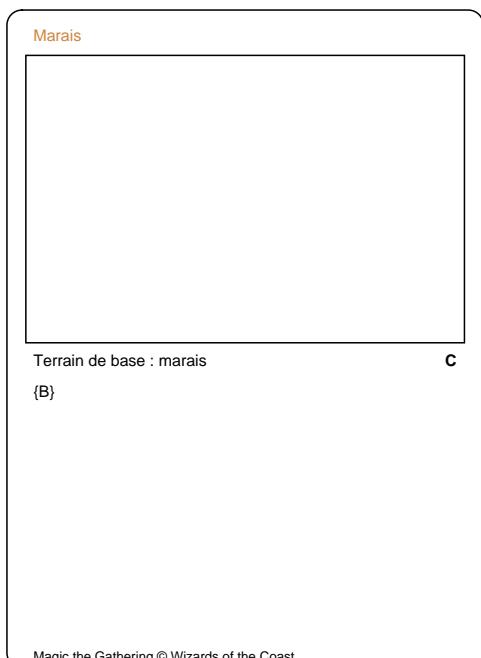
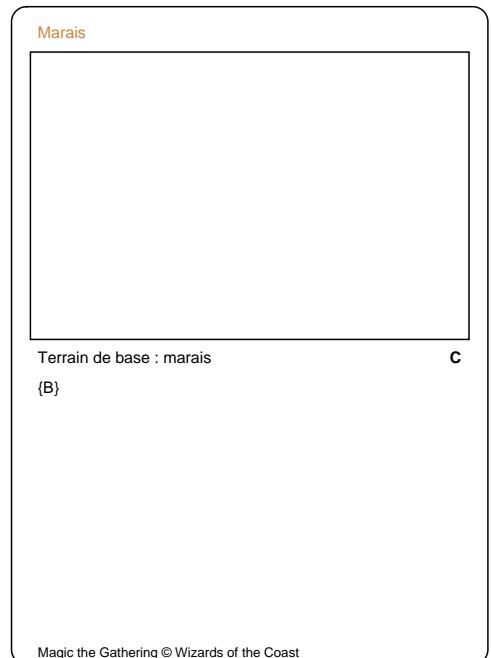
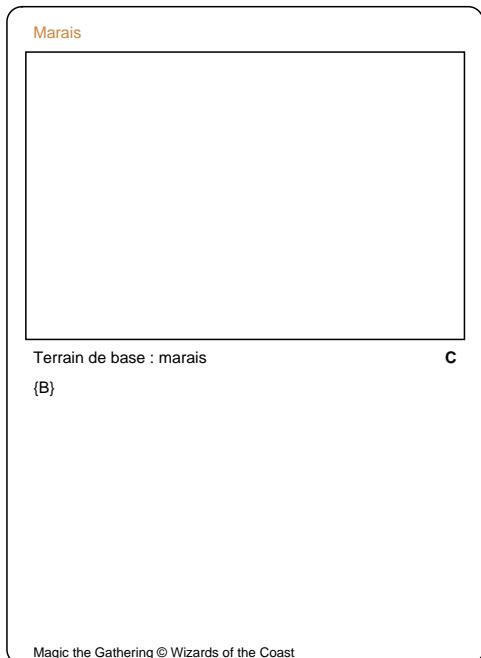
Terrain de base : marais

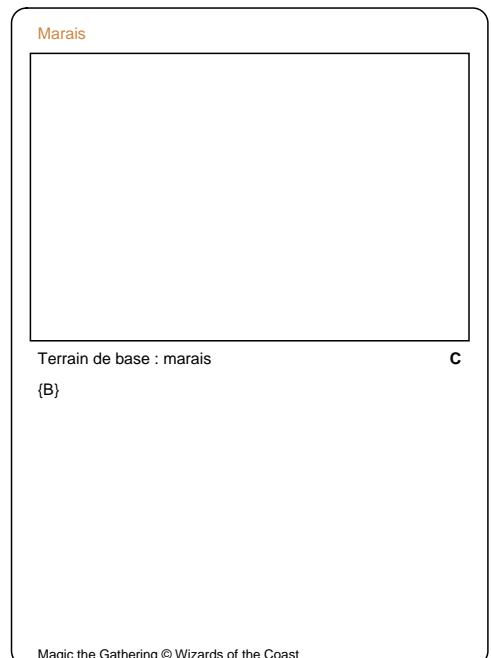
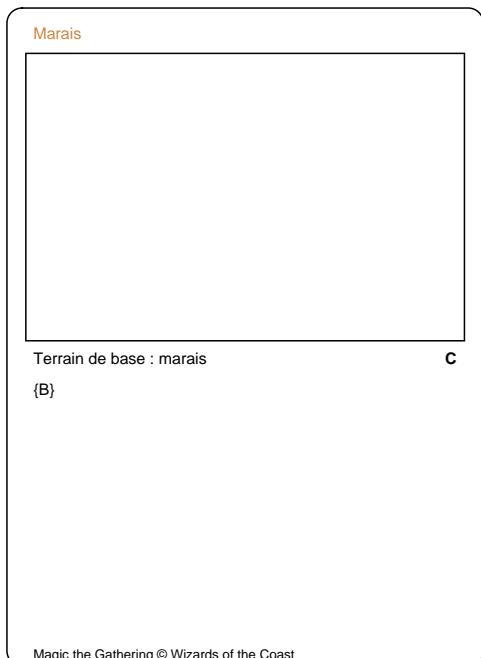
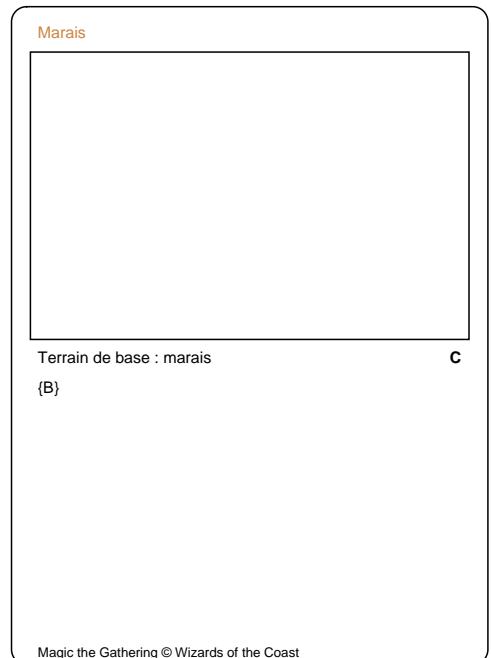
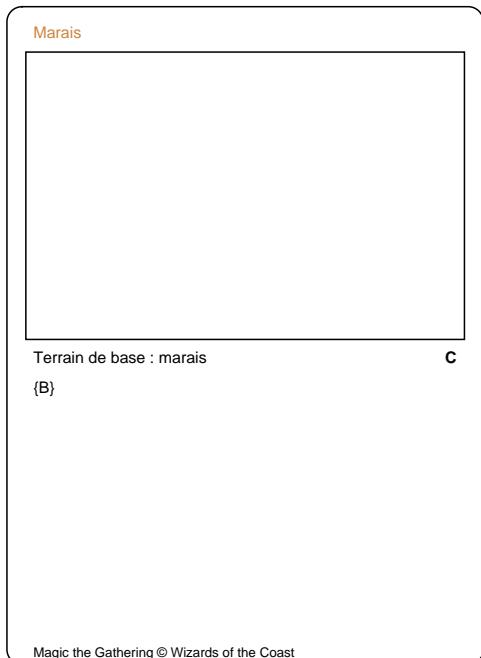
{B}

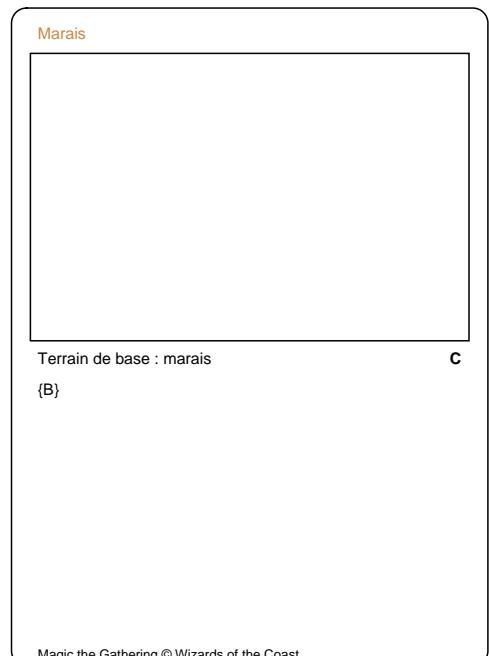
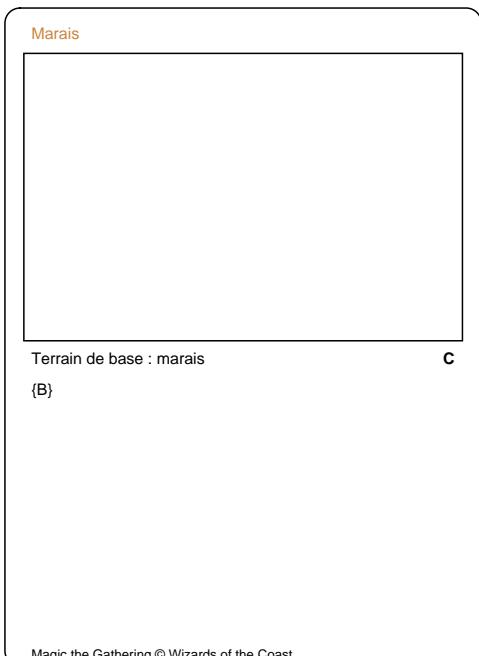
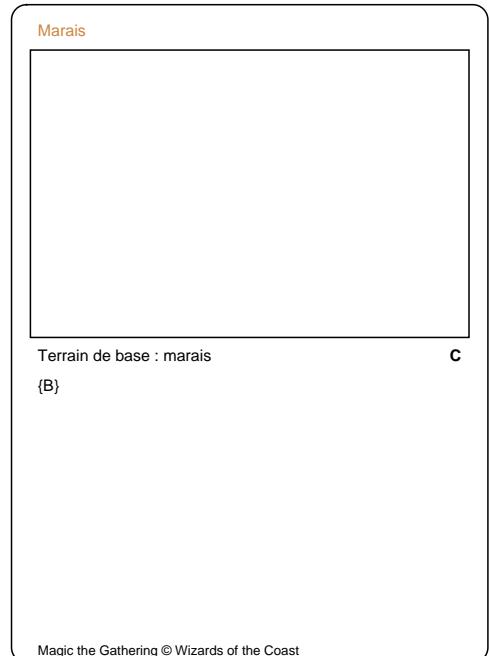
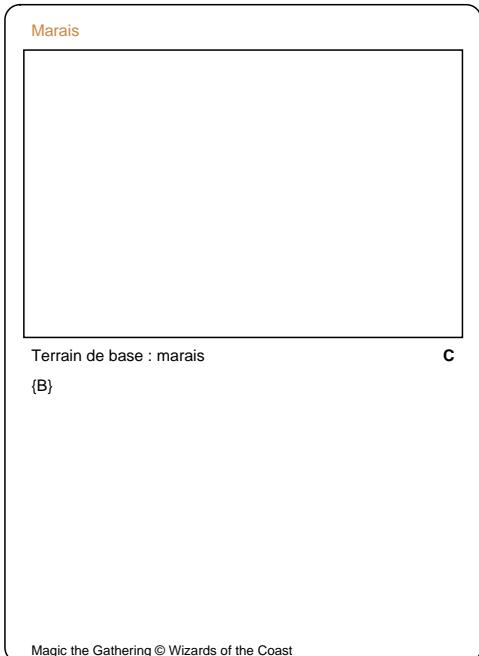
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

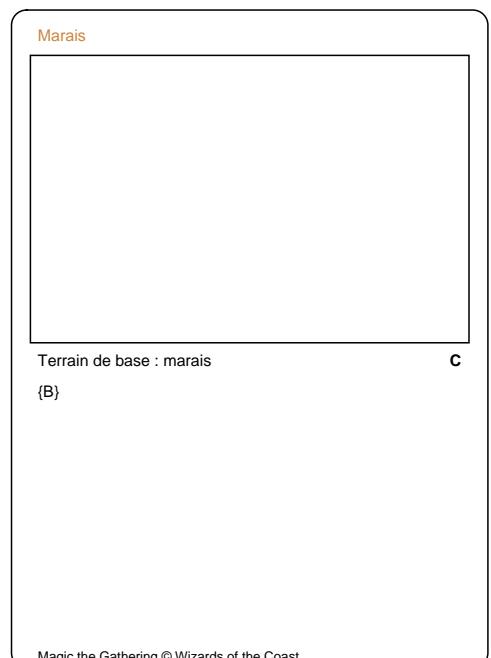
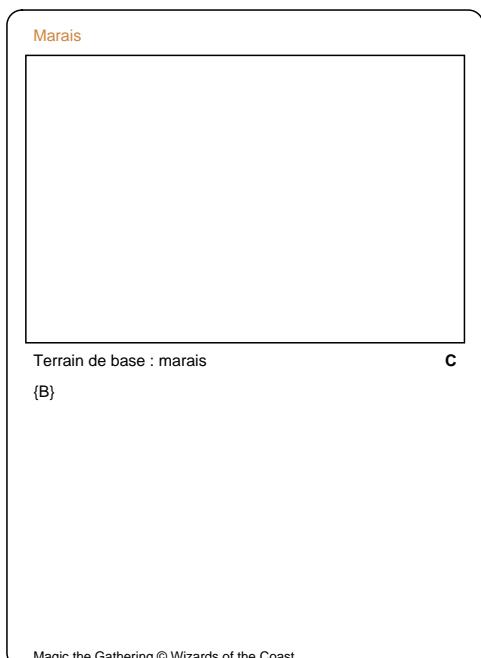
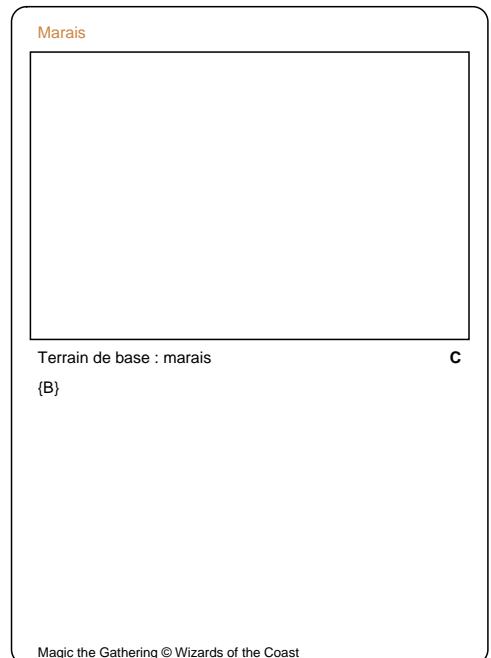
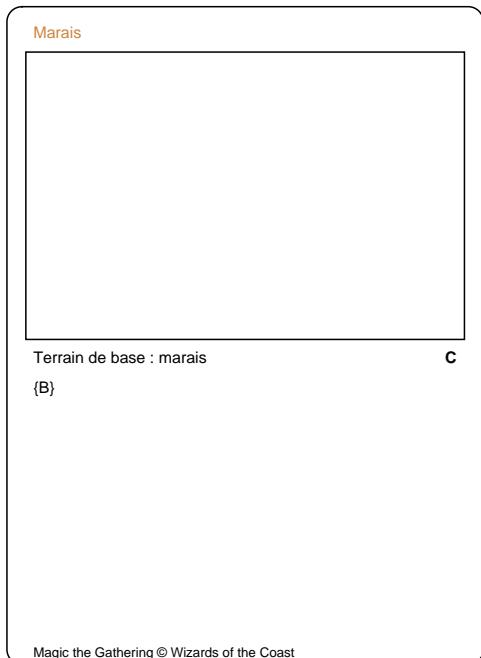
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

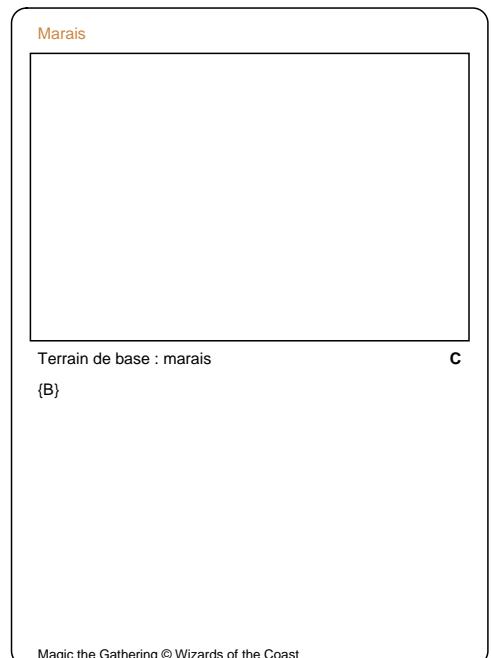
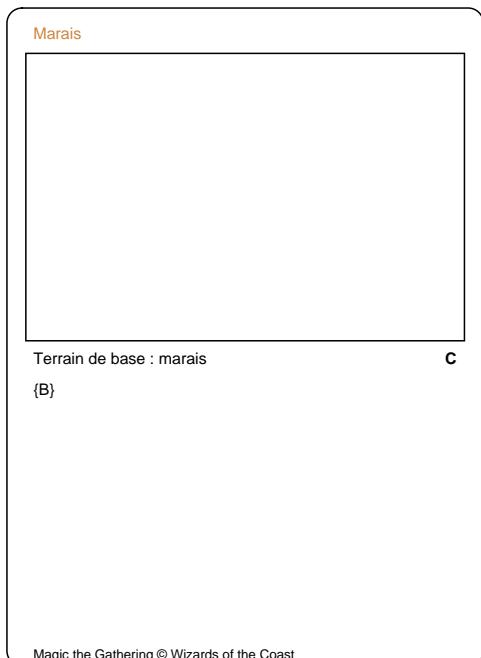
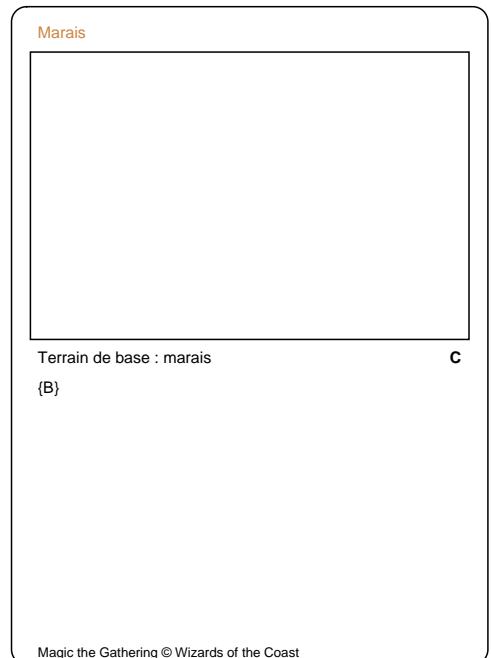
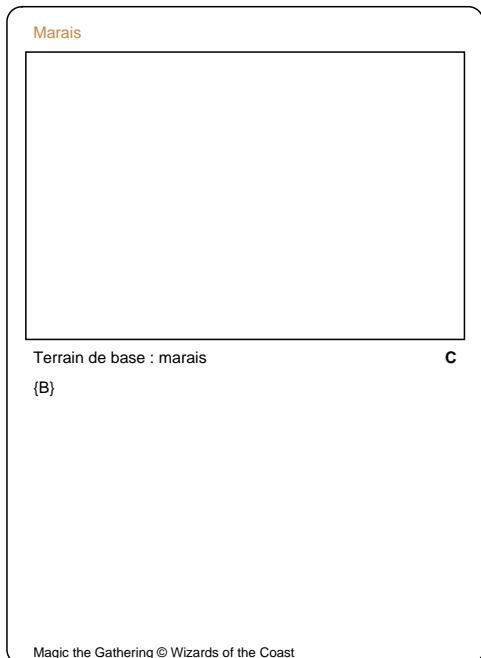


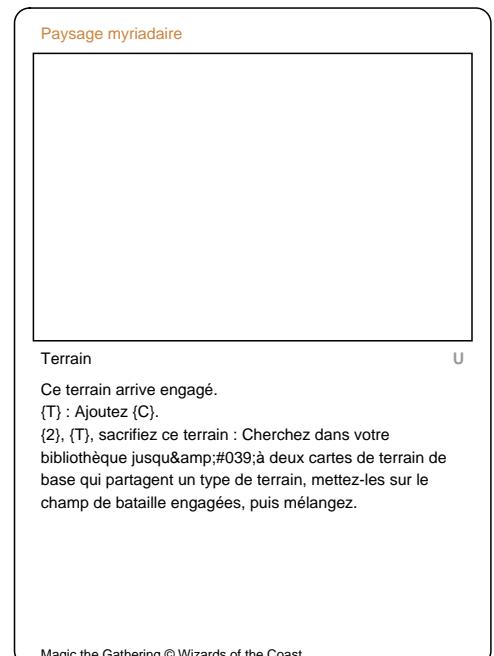
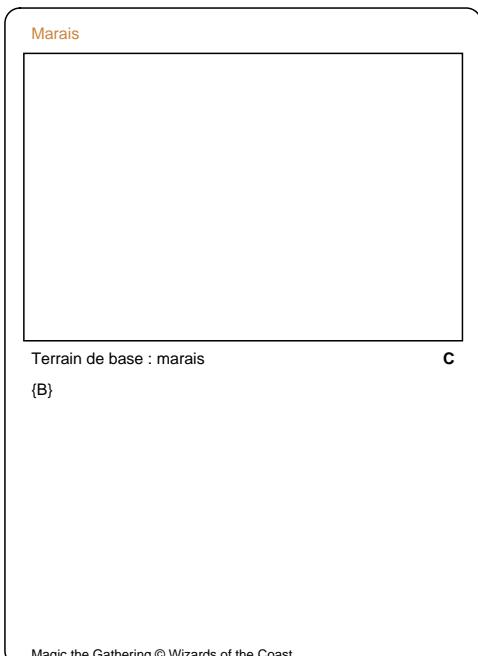
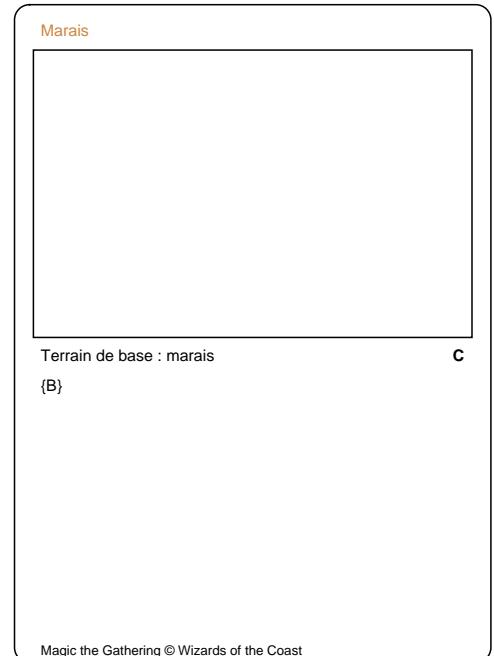
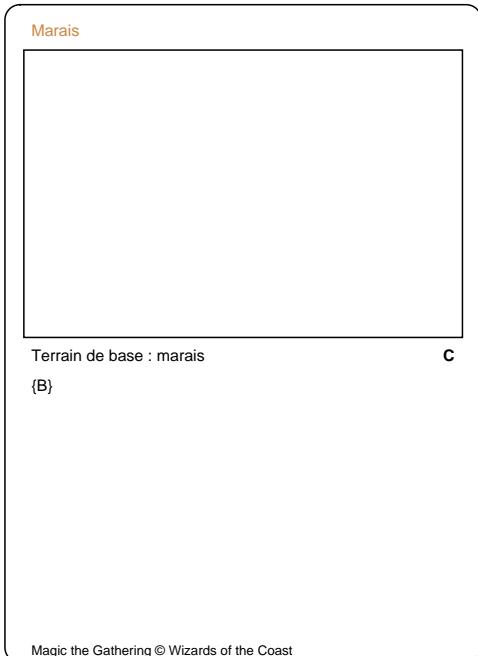


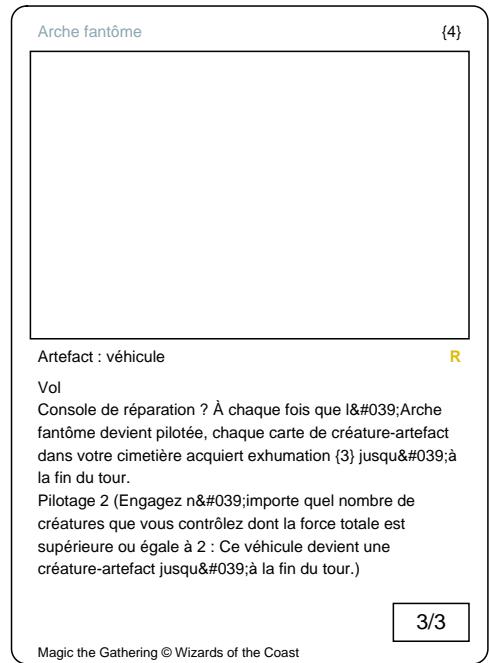
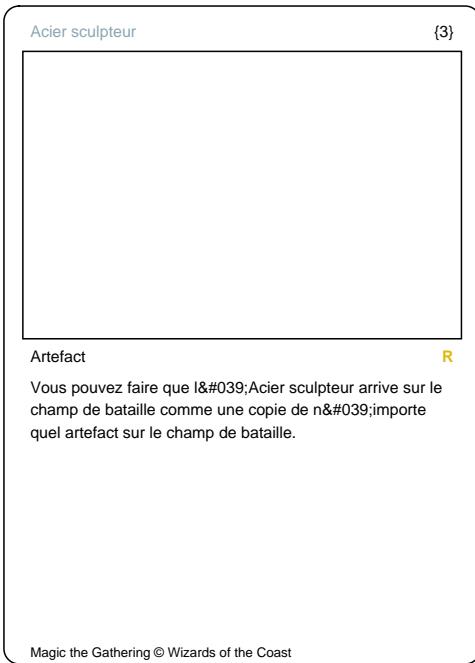
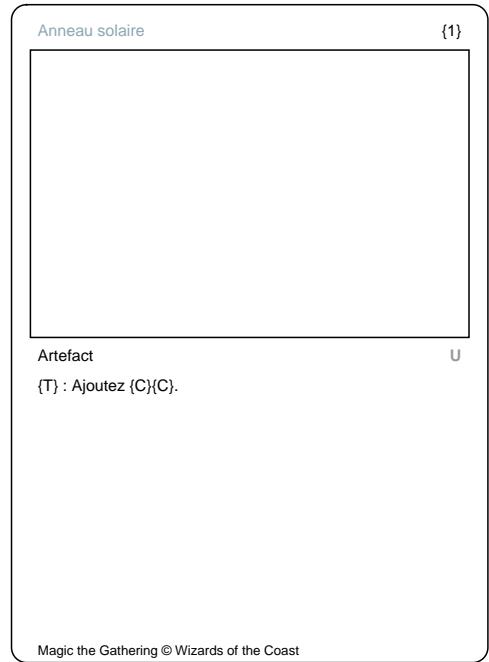
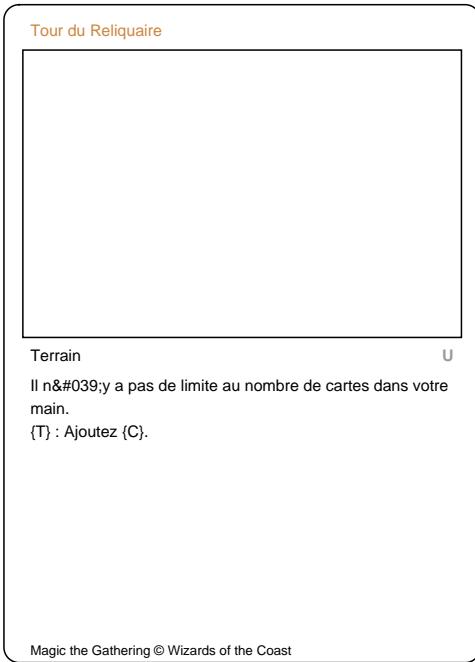


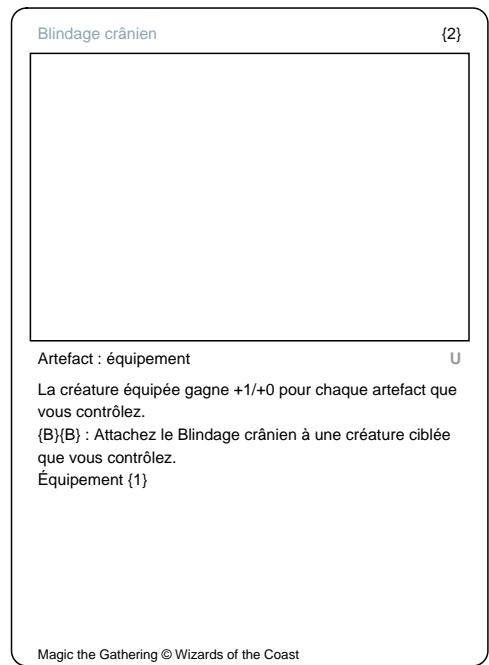
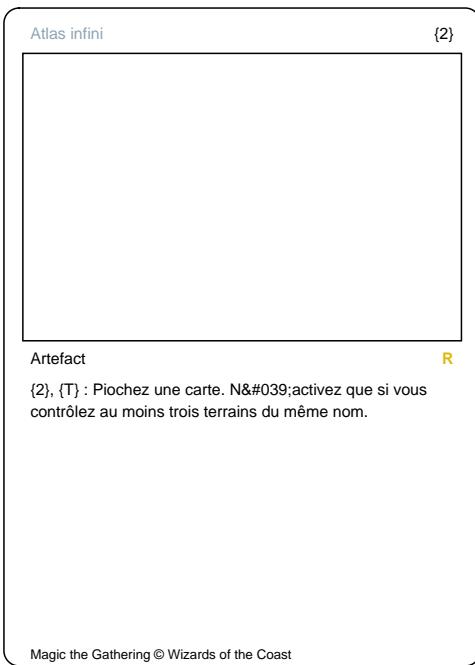
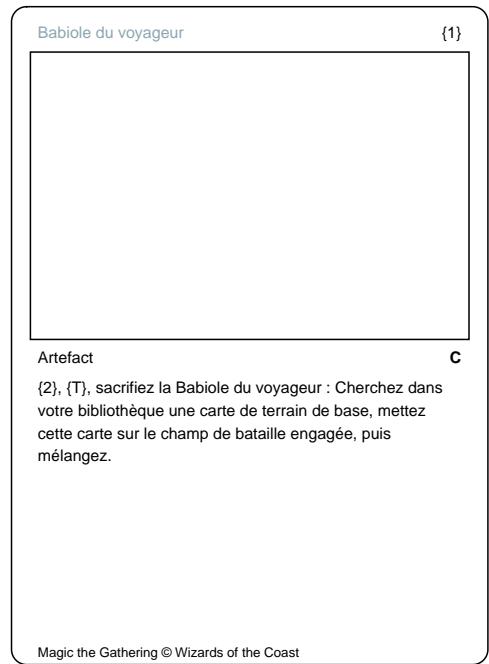
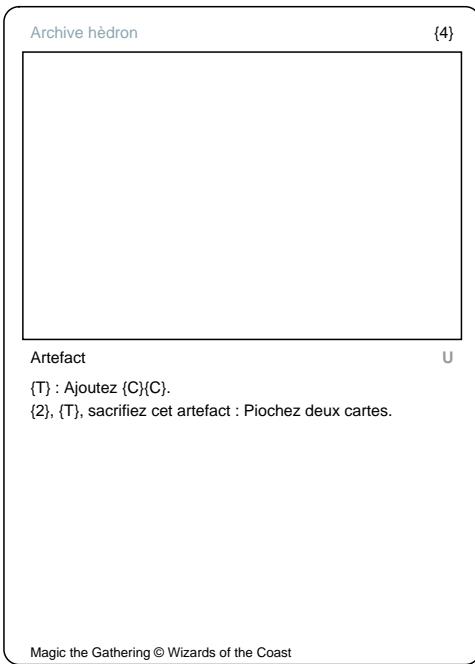












Cachet d'ésotérisme

{2}



Artifact

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

Forge mystique

{4}



Artifact

R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

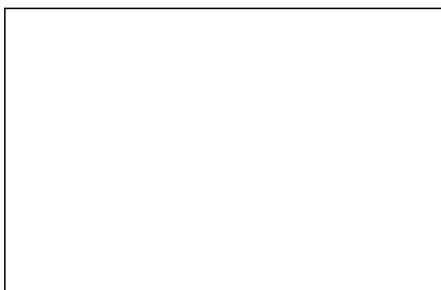
Vous pouvez lancer les sorts d'artifact et les sorts incolores depuis le dessus de votre bibliothèque.

{T}, payez 1 point de vie : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Convergence de domination

{3}



Artifact

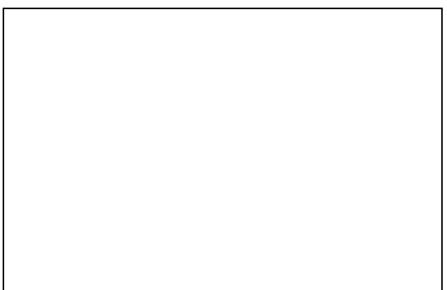
R

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}



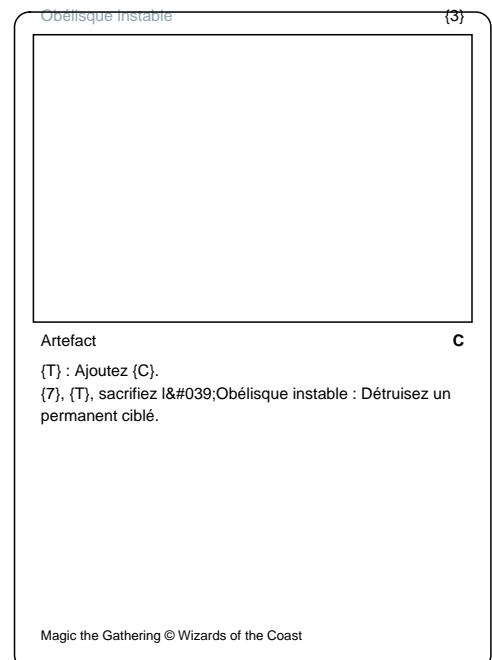
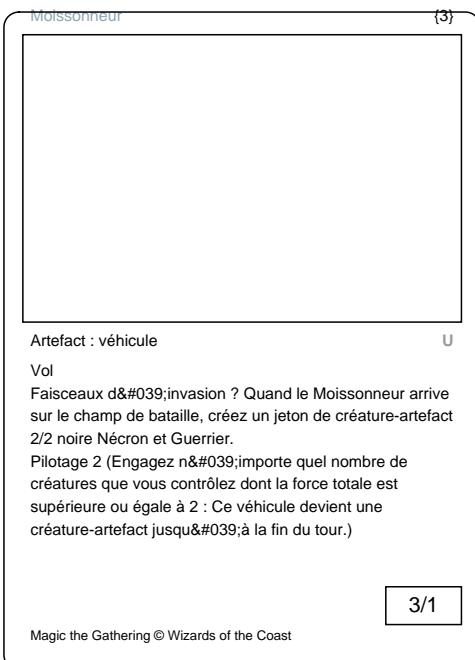
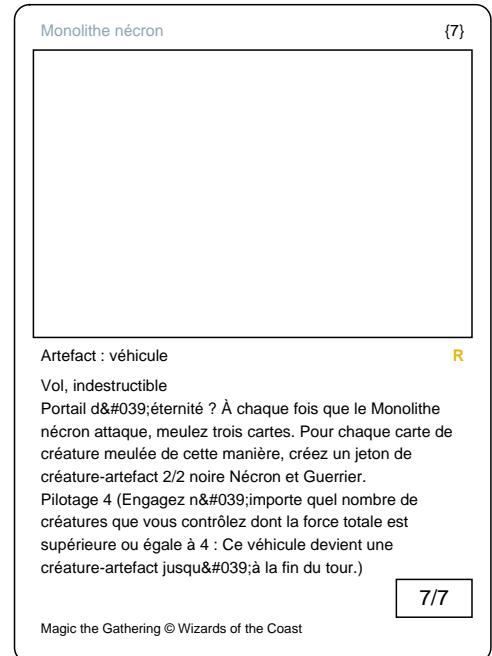
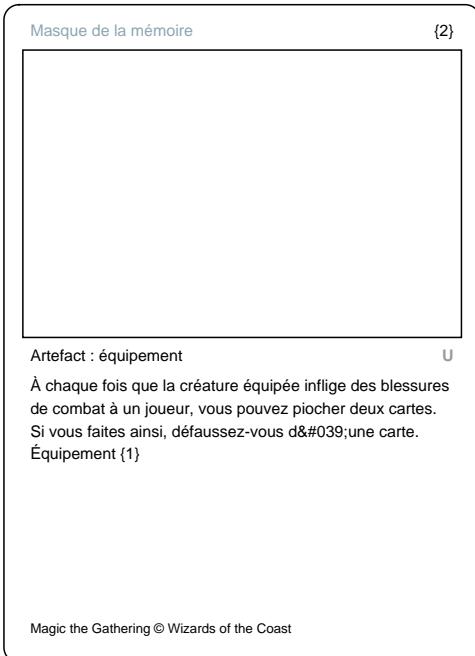
Artifact

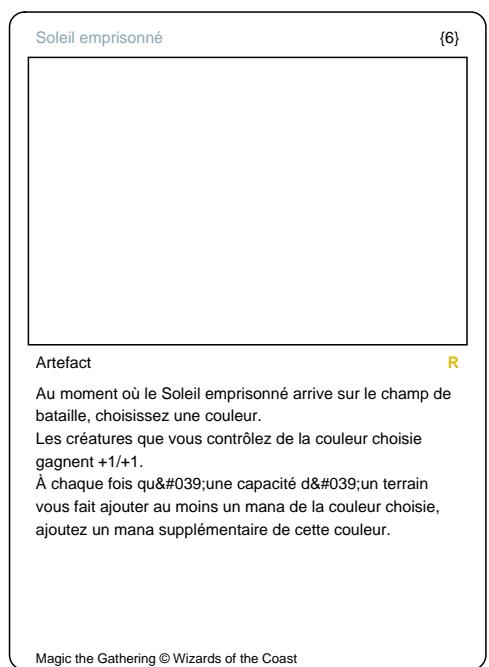
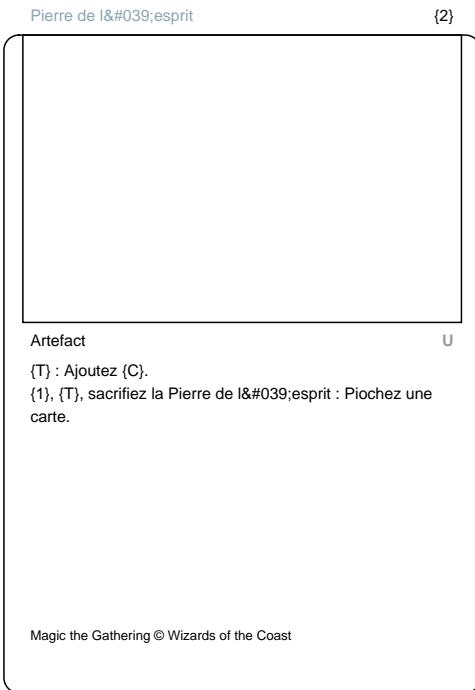
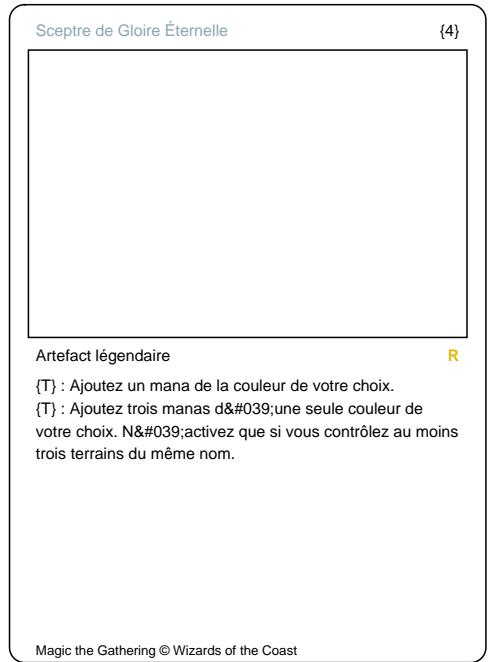
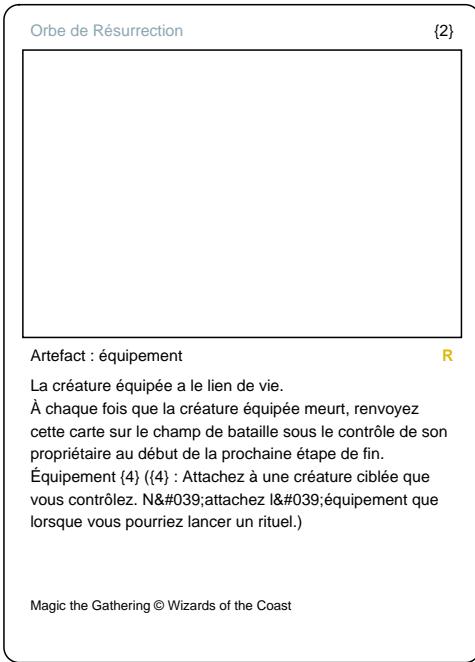
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

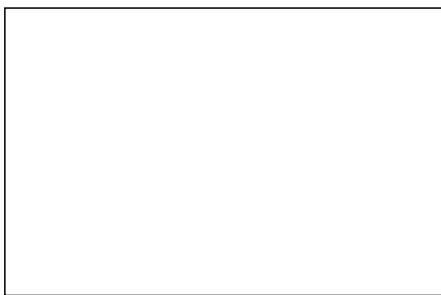
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Sphère du commandant

{3}



Artifact

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

Urne de pensée

{2}



Artifact

U

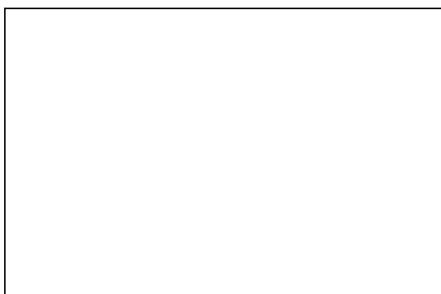
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}



Artifact

C

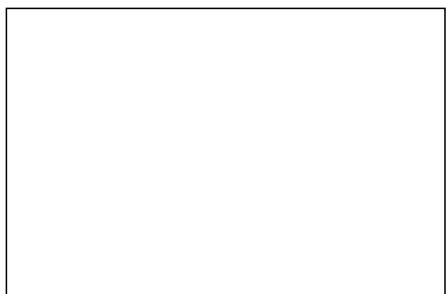
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



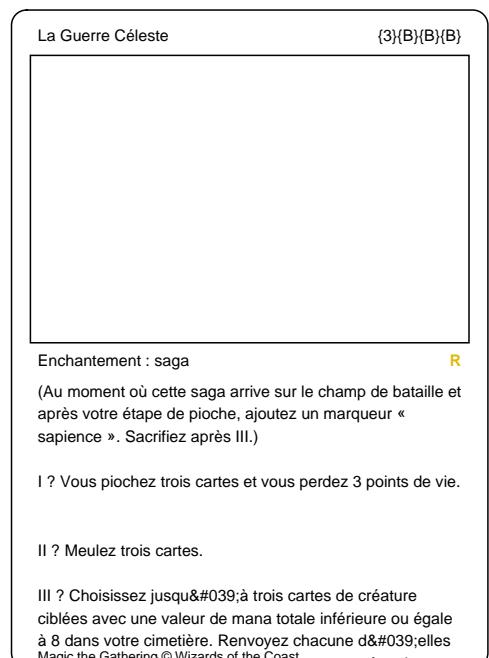
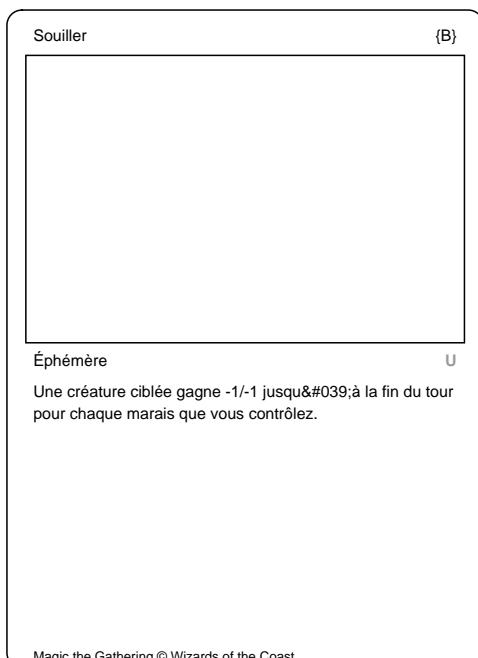
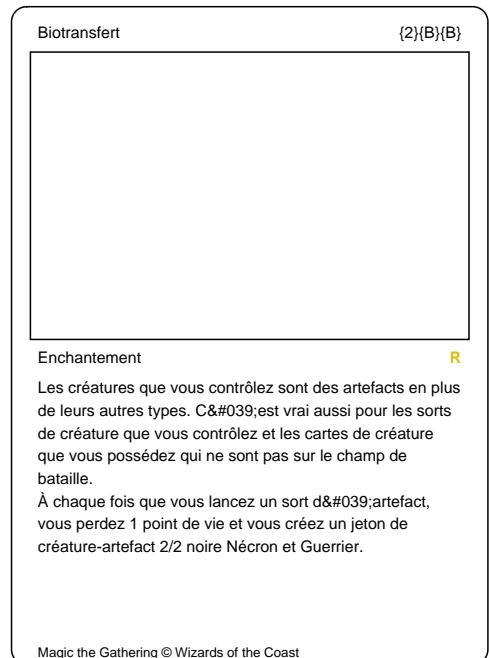
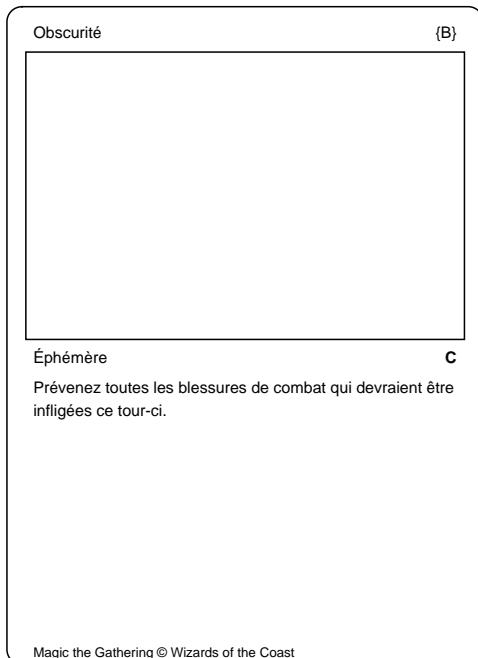
Éphémère

U

Détruissez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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