Servant du peintre {2}

Créature-artefact : épouvantail R

Au moment où le Servant du peintre arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, les sorts et les permanents sont de la couleur choisie en plus de leurs autres couleurs.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artiste de sang {1}{B}

Créature : vampire U

À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin d'Ozrhov {1}{B}

Créature : humain et gredin U

Contact mortel
Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blême titubante {B}

Créature : zombie C

Quand la Blême titubante meurt, choisissez l'un ?
? <i>Bravez la puanteur</i> ? Une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
? <i>Fouiller le cadavre</i> ? Créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffeur de charogne {B}

Créature : zombie **C**

Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer.
Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur le Bouffeur de charogne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escogriffe niché {B}

Créature : zombie **C**

Quand l'Escogriffe niché meurt, créez X jetons de créature 1/1 verte Écureuil engagés, X étant la force de l'Escogriffe niché.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion sanguinolent {B}

Créature : humain et guerrier **R**

Le Champion sanguinolent ne peut pas bloquer.
<i>Saccage</i> ? {1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille le Champion sanguinolent depuis votre cimetière. N'activez que si vous avez attaqué ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang {B}{B}

Créature : vampire et esprit **R**

L'Exécration de sang ne peut pas bloquer
L'Exécration de sang a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer l'Exécration de sang depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Façonneur de peste {2}{B}

Créature : humain et shamane U

Quand le Façonneur de peste arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature ou un planeswalker. Chaque joueur qui ne peut pas se défausse d'une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur confident {1}{B}

Créature : humain et sorcier M

Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchevide dauthi {B}{B}

Créature : dauthi et gredin R

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)
Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, à la place exilez-la avec un marqueur « vide » sur elle.
{T}, sacrifiez le Marchevide dauthi : Choisissez une carte exilée qu'un adversaire possède avec un marqueur « vide » sur elle. Vous pouvez la jouer ce tour-ci sans payer son coût de mana.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccageur impitoyable {3}{B}

Créature : humain et pirate U

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette réassemblable {1}{B}

Créature : squelette et guerrier U

{1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Squelette réassemblable depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traître infernal {B}{B}

Créature : esprit R

Célérité
Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)
À chaque fois qu'une autre créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Traître infernal sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur de Zulaport {1}{B}

Créature : humain et gredin et allié U

À chaque fois que le Surineur de Zulaport ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de viscères {B}

Créature : vampire et sorcier C

Sacrifiez une créature : Regard 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Donneuse de runes {W}

Créature : kor et clerc R

{T} : Une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre l'incolore ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand abolisseur {W}{W}

Créature : humain et clerc R

Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer les capacités d'artefacts, de créatures ou d'enchantements.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de prison du palais {2}{W}{W}

Créature : humain et soldat U

Quand le Gardien de prison du palais arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.
Quand le Gardien de prison du palais arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce qu'un adversaire devienne le monarque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magistrat de Drannith {1}{W}

Créature : humain et sorcier R

Vos adversaires ne peuvent lancer des sorts que depuis leur main.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère des runes {W}

Créature : humain et clerc U

{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phalène pondeuse lumineuse {2}{W}{W}

Créature : insecte M

Vol
À chaque fois qu'une créature sans le vol que vous contrôlez meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur « vol » sur elle.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percepteur de dîme {1}{W}

Créature : humain et soldat R

Pendant votre tour, les sorts que vos adversaires lancent coûtent {1} de plus à lancer et les capacités que vos adversaires activent coûtent {1} de plus à activer à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.
Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle d'Esper {W}

Créature-artefact : humain et soldat R

À chaque fois qu'un adversaire lance son premier sort non-créature à chaque tour, piochez une carte à moins que ce joueur ne paie {X}, X étant la force de la Sentinelle d'Esper.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solitude {3}{W}{W}

Créature : élémental et incarnation M

Flash
Lien de vie
Quand la Solitude arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à une autre créature ciblée. Le contrôleur de cette créature gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Évocation ? Exilez une carte blanche de votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur de géant {W}

Créature : humain et paysan R

{1}{W}, {T} : Engagez la créature ciblée.

Petit bois {2}{W}
<i>Éphémère : aventure</i>

Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin au rabais {W}

Créature : humain C

Quand le Témoin au rabais meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}

Créature : humain et soldat C

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kambal, consul de l'attribution {1}{W}{B}

Créature légendaire : humain et conseiller R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, ce joueur perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Officiante cruelle {W}{B}

Créature : vampire U

À chaque fois que l'Officiante cruelle ou qu'une autre créature ou qu'un planeswalker que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lurrus de la Tanière des rêves {1}{WB}{WB}

Créature légendaire : chat et cauchemar R

Compagnon ? Chaque carte de permanent de votre deck de départ a un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. (Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)
Lien de vie
Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort de permanent d'une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brimades {2}{B}

Rituel U

Choisissez deux cartes de créature ciblées dans votre cimetière. Sacrifiez une créature. Si vous faites ainsi, renvoyez, engagées, les cartes choisies sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damner {B}{B}

Rituel R

Détruisez une créature ciblée. Une créature détruite de cette manière ne peut pas être régénérée.
Surcharge {2}{W}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabolique dessein {1}{B}

Rituel R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge toxique {2}{B}

Rituel R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.
Toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation {B}

Rituel R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang {B}{B}

Rituel **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu {2}{W}{W}

Rituel **R**

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre {B}

Rituel **C**

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse

Terrain : plaine et marais R

({T} : Ajoutez {W} ou {B}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements

Terrain-artefact C

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Épopée d'Urza

Terrain-Enchantement Épopée d'Urza R

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

I ? L'Épopée d'Urza acquiert « {T} : Ajoutez {C}. »

II ? L'Épopée d'Urza acquiert « {2}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore Construction avec " Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez." »

III ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec un coût de mana de {0} ou {1}, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour dissimulée

Terrain R

La Cour dissimulée arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse de Wöhlrajh

Terrain légendaire R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacis luminombre

Terrain R

Au moment où le Lacis luminombre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis luminombre arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande fétide

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{WB}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{B} ou {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Marais enneigé

Terrain neigeux 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 enneigé

Terrain neigeux de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé

Terrain neigeux de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka

Terrain **C**

Les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille engagés.
Quand les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé

Terrain neigeux de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride

Terrain **R**

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

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 enneigée

Terrain neigeux de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée

Terrain neigeux de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine enneigée

Terrain neigeux de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses

Terrain **R**

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul

Terrain légendaire M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

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

Autel phyrexian {3}

Artefact R

Sacrifiez une créature : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne {1}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/-1.
À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana du voile {1}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana M

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

{-2} : Un joueur ciblé sacrifie une créature.

{-6} : Séparez tous les permanents qu'un joueur ciblé contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les permanents dans le tas de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poste de déflagration {3}

Artefact U

{T}, sacrifiez une créature : Le Poste de déflagration inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez dégager le Poste de déflagration.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation {1}{BP}{BP}

Éphémère U

({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispute mortelle {1}{B}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact ou une créature.
Piochez deux cartes et créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte souillé {1}{B}

Éphémère **R**

Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre main à moins qu'elle n'ait le même nom qu'une autre carte exilée de cette manière. Répétez ce processus jusqu'à ce que vous décidiez de mettre une carte dans votre main ou que vous exiliez deux cartes avec le même nom, selon ce qui arrivera en premier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malice selon le diablotin {1}{B}

Éphémère **R**

Remplacez la cible d'un sort ciblé qui a une cible unique. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale {B}

Éphémère **U**

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rites du village {B}

Éphémère C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absence fatidique {1}{W}

Éphémère R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker. Son contrôleur enquête. (Il crée un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secrets du mausolée {1}{B}

Éphémère R

<i>Maquis</i> ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte noire avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes de créature dans votre cimetière, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dîme de mana {W}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

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

Préceptrice éclairée {W}

Éphémère U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verset disparaissant {W}{B}

Éphémère R

Exilez un permanent monochrome ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure sombre {B}

Enchantement R

Toutes les créatures sont noires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âpre fleur {1}{B}

Enchantement tribal : peuple fée M

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie et vous créez un jeton de créature 1/1 noire Peuple fée et Gredin avec le vol.

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 gagne le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le massacre au croc de boucher {X}{B}{B}

Enchantement légendaire M

Quand Le massacre au croc de boucher arrive sur le champ de bataille, chaque créature gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie.
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale {2}{W}

Enchantement U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autorité des consuls {W}

Enchantement R

Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Teysa, scion d'Orzhov {1}{W}{B}

Créature légendaire : humain et conseiller R

Sacrifiez trois créatures blanches : Exilez la créature ciblée.

À chaque fois qu'une autre créature noire que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast