

Acéréarak l'archiliche

{2}{B}

Créature légendaire : zombie et sorcier **M**

Quand Acéréarak l'archiliche arrive sur le champ de bataille, si vous n'avez pas terminé la Tombe de l'annihilation, renvoyez Acéréarak l'archiliche dans la main de son propriétaire et aventurez-vous dans le donjon.

À chaque fois qu'Acéréarak l'archiliche attaque, pour chaque adversaire, vous créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie à moins que ce joueur ne sacrifie une créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalière meurtrière

{1}{B}{R}

Créature : zombie et chevalier **R**

Lien de vie

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

Fin précipitée {1}{B}{B}

<i>Éphémère : aventure</i>

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

Ayara, Première de Locthwain

{B}{B}{B}

Créature légendaire : elfe et noble **R**

À chaque fois qu'Ayara, Première de Locthwain ou qu'une autre créature noire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

{T}, sacrifiez une autre créature noire : Piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contaminateur de la chair

{2}{B}{B}

Créature : phyrexian et horreur **R**

Menace

En tant que coût supplémentaire pour lancer les sorts de permanent noirs, vous pouvez payer 2 points de vie. Ces sorts coûtent {B} de moins à lancer si vous avez payé des points de vie de cette manière. Cet effet réduit uniquement la quantité de mana noir que vous payez.

À chaque fois que vous lancez un sort de permanent noir, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert la menace jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

K'rrik, fils de Yaugzebul

{4}{BP}{BP}{BP}

Créature légendaire : phyrexian et horreur et mignon **R**
{BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Lien de vie
Pour chaque {B} dans un coût, vous pouvez payer 2 points de vie à la place de payer ce mana.
À chaque fois que vous lancez un sort noir, mettez un marqueur +1/+1 sur K'rrik, fils de Yaugzebul.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de la Coterie

{3}{B}

Créature : humain et chevalier **C**

À chaque fois que vous lancez un sort historique, le Paladin de la Coterie inflige 2 blessures à chaque adversaire. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchevide dauthi

{B}{B}

Créature : dauthi et gremlin **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

Contrainte

{B}

Rituel **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}

Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumier bouillonnant

{B}

Rituel

C

Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'un joueur engage un marais pour du mana, il produit un {B} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Froid comme la mort

{2}{B}

Rituel

R

Toutes les créatures non-neigeuses gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant est le nombre de permanents neigeux que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Implorer la reine

{2B}{2B}{2B}

Rituel

U

{2B} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {B}. La valeur de mana de cette carte est 6.)
Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez, révélez-la mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure prétention

{3}{B}{B}



Rituel

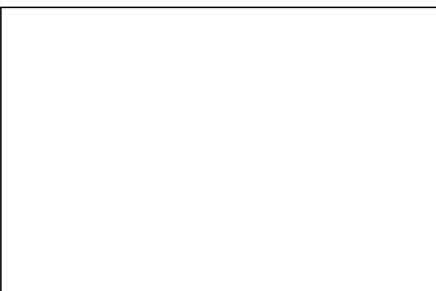
R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.
<i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrir l'essaim

{1}{B}



Rituel

C

Détruisez une cible, créature ou enchantement, qu'un adversaire contrôle. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique

{1}{B}



Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur profane



Rituel

R

Suspension 2 ? {1}{B} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {1}{B} et exilez-la avec deux marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves d'acier et de pétrole

{B}



Rituel

U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte d'artefact ou de créature, puis choisissez une carte d'artefact ou de créature dans son cimetière. Exilez les cartes choisies.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur sinistre

{1}{B}{B}



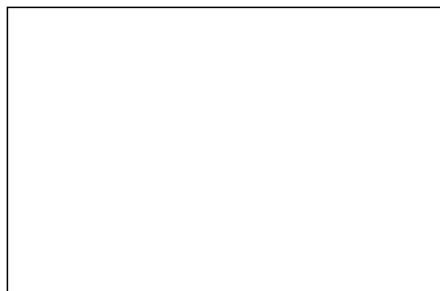
Rituel

M

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez. Vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Locthwain



Terrain

R

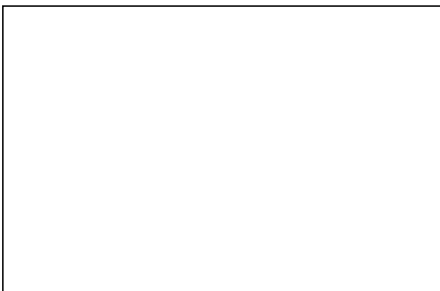
Le Château Locthwain arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais.

{T} : Add {B}.

{1}{B}{B}, {T} : Piochez une carte, puis vous perdez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie



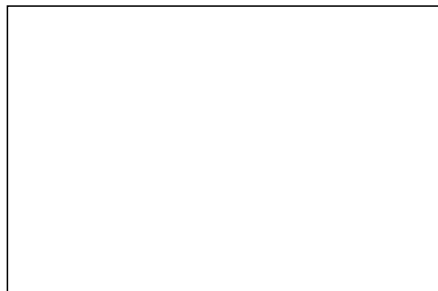
Terrain

M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse de la Coterie



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais de base que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foire des inventeurs



Terrain légendaire

R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins trois artefacts, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T}, sacrifiez la Foire des inventeurs : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de la mort



Terrain

R

Si le Lac de la mort devait arriver sur le champ de bataille, sacrifiez un marais à la place. Si vous faites ainsi, mettez le Lac de la mort sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-le dans le cimetière de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}.

{T}, sacrifiez un marais : Ajoutez {B}{B}{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

Ruine ensevelie



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez la Ruine ensevelie : Renvoyez dans votre main une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archive hédron

{4}



Artefact

U

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

{2}, {T}, sacrifiez l'Archive hédron : Piochez deux cartes.

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

C?ur de froidacier

{2}



Artefact neigeux

U

Le C?ur de froidacier arrive sur le champ de bataille engagé.

Au moment où le C?ur de froidacier arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clef de nuage

{3}



Artefact

R

Au moment où la Clef de nuage arrive sur le champ de bataille, choisissez artefact, créature, enchantement, éphémère ou rituel.

Les sorts du type choisi que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant du charbon

{2}



Artefact

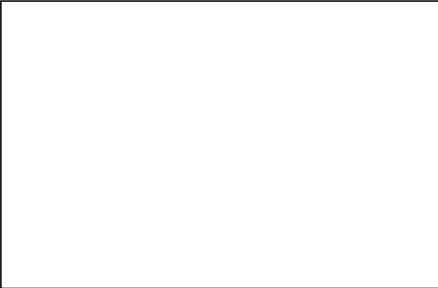
C

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

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espace confiné {3}

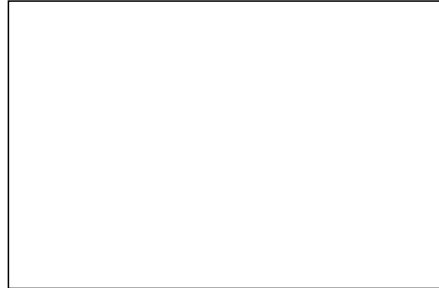


Artefact R

Pas plus de deux créatures ne peuvent vous attaquer à chaque combat.

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

Grille de défense {2}




Artefact R

Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excepté pendant le tour de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine paradoxale {5}



Artefact légendaire M

À chaque fois que vous lancez un sort, dégagez tous les permanents non-terrain que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaille de jais

{2}



Artefact

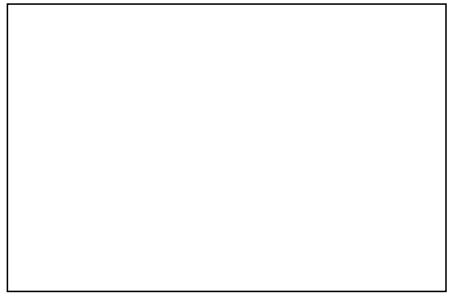
R

Les sorts noirs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panharmonicus

{4}



Artefact

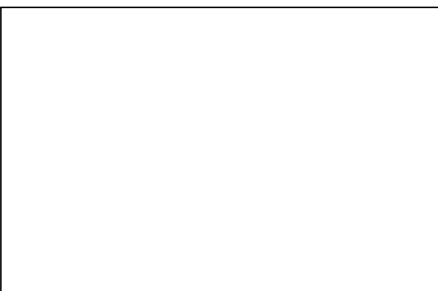
R

Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un artefact ou d'une créature provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

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

Pétale de lotus

{0}



Artefact

C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piègepont

{3}

Artefact

M

Les créatures avec une force supérieure au nombre de cartes dans votre main ne peuvent pas attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de Bolas

{3}{B}{B}{B}

Artefact légendaire

R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez jouer la carte du dessus de votre bibliothèque. Si vous lancez un sort de cette manière, payez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana à la place de son coût de mana.
{T}, sacrifiez dix permanents non-terrain : Chaque adversaire perd 10 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réservoir de flux éthérique

{4}

Artefact

R

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie pour chaque sort que vous avez lancé ce tour-ci.
Payez 50 points de vie : Le Réservoir de flux éthérique inflige 50 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-arteact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise infernale

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe de la Coterie

{1}{B}



Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

<i>Seuil</i> ? Ajoutez {B}{B}{B}{B} à la place s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de désespoir

{1}{B}{B}



Éphémère

R

Si ce n'est pas votre tour, vous pouvez exiler une carte noire de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Détruisez toutes les créatures qui sont arrivées sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie d'immondices

{B}



Éphémère

U

Jusqu'à la fin du tour, les terrains que vous contrôlez acquièrent : « Sacrifiez ce terrain : Ajoutez {B}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène phyrexiane

{1}{B}{B}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

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.
➛ Révolte ? 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

Carnaval des âmes

{1}{B}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous perdez 1 point de vie et vous ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connexions du marché noir

{2}{B}

Enchantement

R

Au début de votre première phase principale, choisissez l'un ou plus ?
? <i>Vendre de la contrebande</i> ? Créez un jeton Trésor. Vous perdez 1 point de vie.
? <i>Acheter des informations</i> ? Piochez une carte. Vous perdez 2 points de vie.
? <i>Engager un mercenaire</i> ? Créez un jeton de créature 3/2 incolore Changeforme avec le changelin. Vous perdez 3 points de vie. (Il a tous les types de créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropuissance

{B}{B}{B}

Enchantement

R

Sautez votre étape de pioche.
À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte, exilez cette carte depuis votre cimetière.
Payez 1 point de vie : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque face cachée. Mettez cette carte dans votre main au début de votre prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation cruelle

{1}{B}

Enchantement

R

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.
Les créatures que vous contrôlez gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast