

Argousin d'Ozrhov {1}{B}



Créature : humain et gremlin 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

Argousin d'Ozrhov {1}{B}



Créature : humain et gremlin 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

Argousin d'Ozrhov {1}{B}



Créature : humain et gremlin 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

Argousin d'Ozrhov {1}{B}



Créature : humain et gremlin 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

Carcasse des égouts

{B}



Créature : squelette et guerrier

R

La Carcasse des égouts arrive sur le champ de bataille engagée.

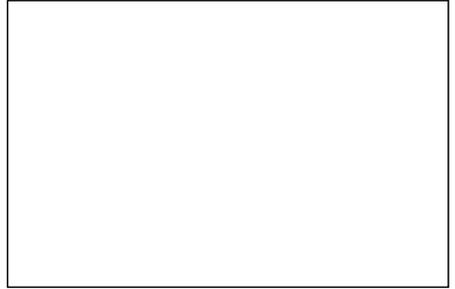
{1}{B} : Renvoyez la Carcasse des égouts depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre tour et que si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse des égouts

{B}



Créature : squelette et guerrier

R

La Carcasse des égouts arrive sur le champ de bataille engagée.

{1}{B} : Renvoyez la Carcasse des égouts depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre tour et que si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse des égouts

{B}



Créature : squelette et guerrier

R

La Carcasse des égouts arrive sur le champ de bataille engagée.

{1}{B} : Renvoyez la Carcasse des égouts depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre tour et que si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Massacreuse

{3}{B}{B}



Créature légendaire : humain et assassin

R

Menace

Quand La Massacreuse arrive sur le champ de bataille, chaque autre créature gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature meurt ce tour-ci, chaque créature autre que La Massacreuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Massacreuse {3}{B}{B}



Créature légendaire : humain et assassin R

Menace
 Quand La Massacreuse arrive sur le champ de bataille, chaque autre créature gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature meurt ce tour-ci, chaque créature autre que La Massacreuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse des dieux oubliés {1}{B}



Créature : humain et clerc R

{T}, sacrifiez deux autres créatures : N'importe quel nombre de joueurs ciblés perdent chacun 2 points de vie et sacrifient une créature. Vous ajoutez {B}{B} et piochez une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Massacreuse {3}{B}{B}



Créature légendaire : humain et assassin R

Menace
 Quand La Massacreuse arrive sur le champ de bataille, chaque autre créature gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature meurt ce tour-ci, chaque créature autre que La Massacreuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse des dieux oubliés {1}{B}



Créature : humain et clerc R

{T}, sacrifiez deux autres créatures : N'importe quel nombre de joueurs ciblés perdent chacun 2 points de vie et sacrifient une créature. Vous ajoutez {B}{B} et piochez une carte.

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

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

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

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

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

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

Officiante cruelle {W}{B}



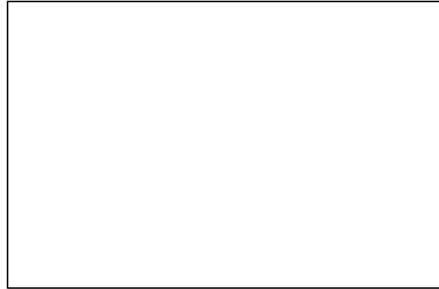
Créature : vampire U

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

SérAPHINE de la Balance {2}{W}{B}



Créature : ange M

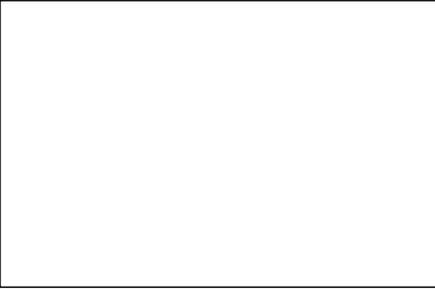
{W} : Le Seraph of the Scales acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.
 {B} : Le Seraph of the Scales acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.
 Au-delà 2 (Quand cette créature meurt, créez deux jetons de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Séraphine de la Balance

{2}{W}{B}



Créature : ange

M

{W} : Le Seraph of the Scales acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{B} : Le Seraph of the Scales acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

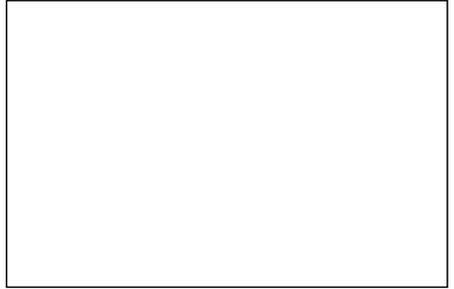
Au-delà 2 (Quand cette créature meurt, créez deux jetons de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Séraphine de la Balance

{2}{W}{B}



Créature : ange

M

{W} : Le Seraph of the Scales acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{B} : Le Seraph of the Scales acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

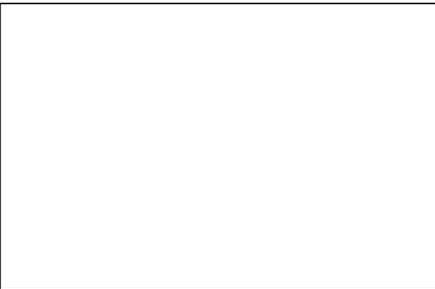
Au-delà 2 (Quand cette créature meurt, créez deux jetons de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Séraphine de la Balance

{2}{W}{B}



Créature : ange

M

{W} : Le Seraph of the Scales acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{B} : Le Seraph of the Scales acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

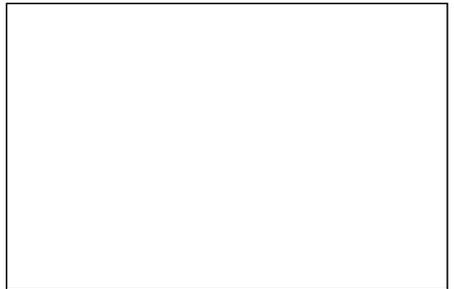
Au-delà 2 (Quand cette créature meurt, créez deux jetons de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revif // Rétorsion

{WB}{WB} // {4}{W}{B}



Rituel

R

Revif; {WB}{WB}

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière.

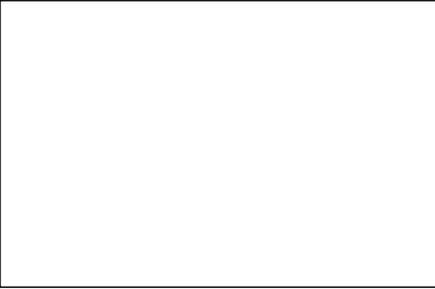
Rétorsion; {4}{W}{B}

Doublez votre total de points de vie. Un adversaire ciblé perd la moitié de ses points de vie, arrondi à l'unité supérieure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revif // Rétorsion

{WB}{WB} // {4}{W}{B}



Rituel

R

Revif: {WB}{WB}

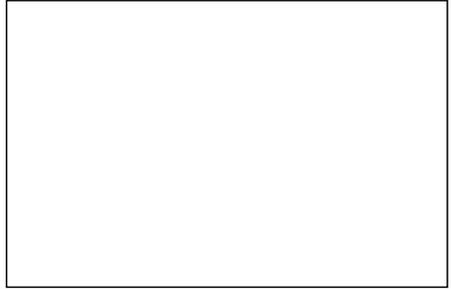
Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière.

Rétorsion: {4}{W}{B}

Doublez votre total de points de vie. Un adversaire ciblé perd la moitié de ses points de vie, arrondi à l'unité supérieure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



Terrain

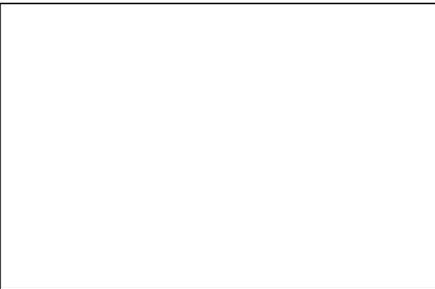
R

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

Revif // Rétorsion

{WB}{WB} // {4}{W}{B}



Rituel

R

Revif: {WB}{WB}

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière.

Rétorsion: {4}{W}{B}

Doublez votre total de points de vie. Un adversaire ciblé perd la moitié de ses points de vie, arrondi à l'unité supérieure.

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

Chapelle isolée



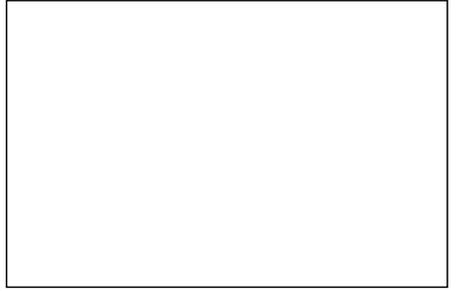
Terrain

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

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

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

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

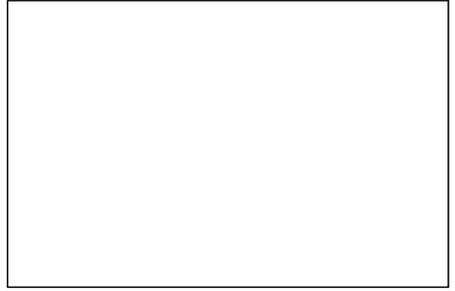


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

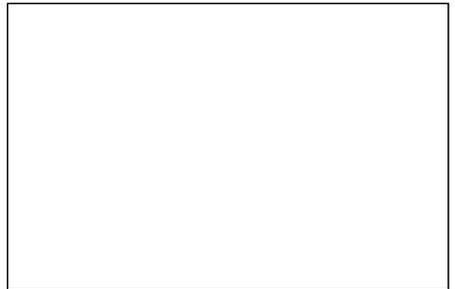


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin, seigneur de sang vengeur

{2}{W}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin **R**

Tant que c'est votre tour, les créatures et les planeswalkers que vous contrôlez ont le lien de vie.

{+2} : Sorin, seigneur de sang vengeur inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

{-X} : Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature avec une valeur de mana de X ciblée. Cette créature est un vampire en plus de ses autres types.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}

Éphémère **U**

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin, seigneur de sang vengeur

{2}{W}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin **R**

Tant que c'est votre tour, les créatures et les planeswalkers que vous contrôlez ont le lien de vie.

{+2} : Sorin, seigneur de sang vengeur inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

{-X} : Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature avec une valeur de mana de X ciblée. Cette créature est un vampire en plus de ses autres types.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}

Éphémère **U**

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}



Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

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

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

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

