


Envoûteuse volepensée {B}




Créature : humain et sorcier C

{1}, sacrifiez une créature : Regardez les deux cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé, puis exilez l'une d'elles.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Euthanasiste orzhov {2}{B}



Créature : humain et assassin C

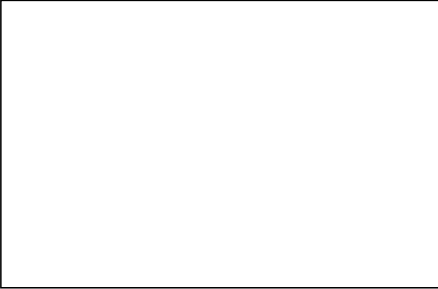
Hantise

Quand l'Euthanasiste orzhov arrive sur le champ de bataille ou que la créature qu'il hante meurt, détruisez une créature ciblée qui a subi des blessures ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse volepensée {B}



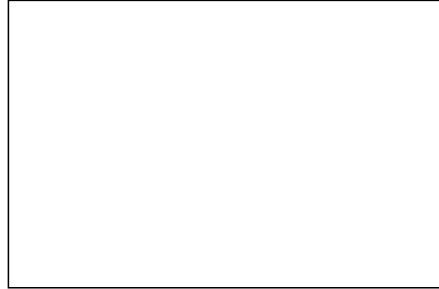
Créature : humain et sorcier C

{1}, sacrifiez une créature : Regardez les deux cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé, puis exilez l'une d'elles.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Euthanasiste orzhov {2}{B}



Créature : humain et assassin C

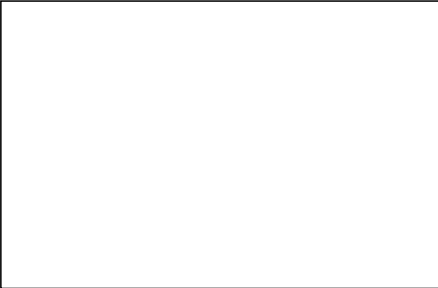
Hantise

Quand l'Euthanasiste orzhov arrive sur le champ de bataille ou que la créature qu'il hante meurt, détruisez une créature ciblée qui a subi des blessures ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hôte infectieux {2}{B}

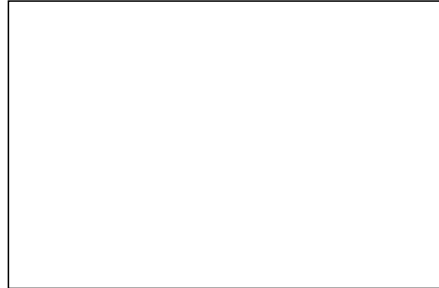


Créature : zombie **C**
Quand l'Hôte infectieux meurt, un joueur ciblé perd 2 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre hypogastroxique {4}{B}




Créature : ogre et guerrier **C**
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, son contrôleur perd 1 point de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hôte infectieux {2}{B}




Créature : zombie **C**
Quand l'Hôte infectieux meurt, un joueur ciblé perd 2 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre hypogastroxique {4}{B}

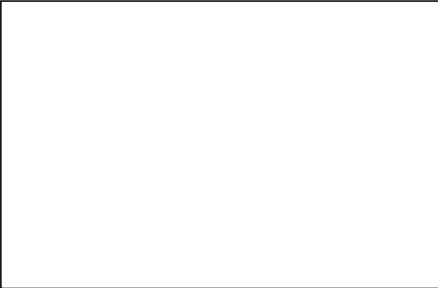


Créature : ogre et guerrier **C**
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, son contrôleur perd 1 point de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rusalka pestiférée {B}

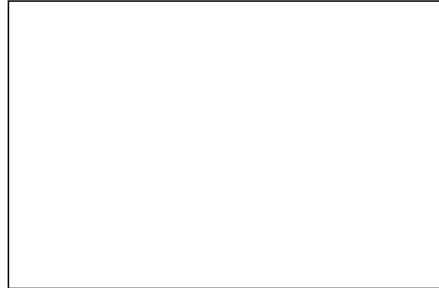


Créature : esprit **C**
 {B}, sacrifiez une créature : Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Strâne ostiaire {3}{B}




Créature : strâne **C**
 {W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Strâne ostiaire {3}{B}




Créature : strâne **C**
 {W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire squelette {4}{B}{B}



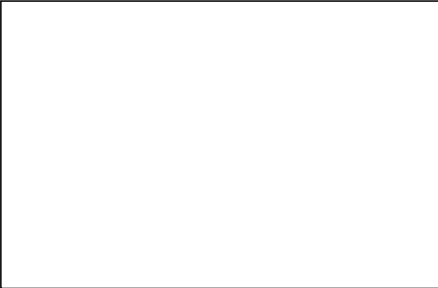
Créature : vampire et squelette **R**

Vol
 Quand le Vampire squelette arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol.
 {3}{B}{B}, sacrifiez une Chauve-souris : Créez deux jetons de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol.
 Sacrifiez une Chauve-souris : Régénérez le Vampire squelette.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit du beffroi {3}{W}{W}



Créature : esprit U

Vol

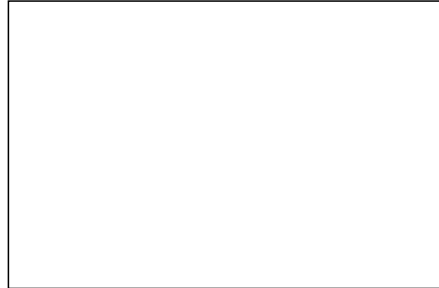
Hantise (Quand cette créature meurt, exiliez-la de la partie, hantant une créature ciblée.)

Quand l'Esprit du beffroi arrive sur le champ de bataille ou que la créature qu'il hante meurt, créez deux jetons de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlleur grotesque {2}{W}



Créature : gargouille C


Vol

Quand le Hurlleur grotesque arrive sur le champ de bataille, si {B} a été dépensé pour le lancer, un joueur ciblé se défausse d'une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlleur grotesque {2}{W}



Créature : gargouille C


Vol

Quand le Hurlleur grotesque arrive sur le champ de bataille, si {B} a été dépensé pour le lancer, un joueur ciblé se défausse d'une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rusalka martyrisée {W}



Créature : esprit U

{W}, Sacrifiez une créature : Une créature ciblée ne peut pas attaquer ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agente aux masques

{3}{W}{B}



Créature : humain et conseiller

U

Au début de votre entretien, chaque adversaire perd 1 point de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âmes des vertueux

{W}{B}{B}



Créature : esprit

U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

À chaque fois que les Âmes des vertueux subissent des blessures de combat, vous gagnez autant de points de vie et le joueur attaquant perd autant de points de vie.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agente aux masques

{3}{W}{B}



Créature : humain et conseiller

U

Au début de votre entretien, chaque adversaire perd 1 point de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âmes des vertueux

{W}{B}{B}



Créature : esprit

U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

À chaque fois que les Âmes des vertueux subissent des blessures de combat, vous gagnez autant de points de vie et le joueur attaquant perd autant de points de vie.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur aveugle

{2}{W}{B}



Créature : chauve-souris

C

Vol

Hantise

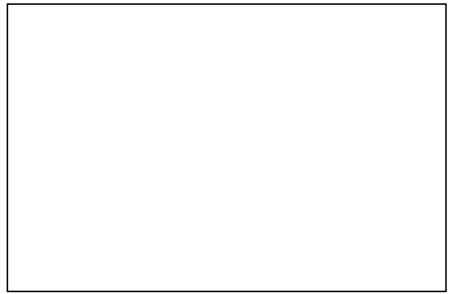
Quand le Chasseur aveugle arrive sur le champ de bataille ou que la créature qu'il hante meurt, un joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage d'Orzhov

{WB}{WB}



Créature : humain et sorcier

U

{2}{W} : Un joueur ciblé gagne 1 point de vie.

{2}{B} : Chaque joueur perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur aveugle

{2}{W}{B}



Créature : chauve-souris

C

Vol

Hantise

Quand le Chasseur aveugle arrive sur le champ de bataille ou que la créature qu'il hante meurt, un joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Srâne en deuil

{1}{WB}



Créature : srâne

C

{WB} peut être payé au choix avec {W} ou {B}.

Vol

À chaque fois que le Srâne en deuil inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Srâne en deuil

{1}{WB}



Créature : srâne

C

(({WB}) peut être payé au choix avec {W} ou {B}.)

Vol

À chaque fois que le Srâne en deuil inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expiation

{W}{B}



Rituel

C

L'adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain et exilez cette carte.

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

Expiation

{W}{B}



Rituel

C

L'adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain et exilez cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {W}{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

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orzhova, l'Église des Transactions



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{3}{W}{B}, {T} : Un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

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

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festival du Pacte des Guildes

{X}{W}

Éphémère

U

Prévenez les prochaines X blessures qui devraient vous être infligées ce tour-ci.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Filins de la morte-vie

{3}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand les Filins de la morte-vie arrivent sur le champ de bataille, un joueur ciblé se défait de deux cartes.

{B} : Régénérez la créature enchantée.

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

Filins de la morte-vie

{3}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand les Filins de la morte-vie arrivent sur le champ de bataille, un joueur ciblé se défait de deux cartes.

{B} : Régénérez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miasmes sifflants

{1}{B}{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature vous attaque, son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilori des éveillés

{1}{W}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.
La créature enchantée a « Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miasmes sifflants

{1}{B}{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature vous attaque, son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilori des éveillés

{1}{W}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.
La créature enchantée a « Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

