

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

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

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

Obscur confident

{1}{B}



Créature : humain et sorcier

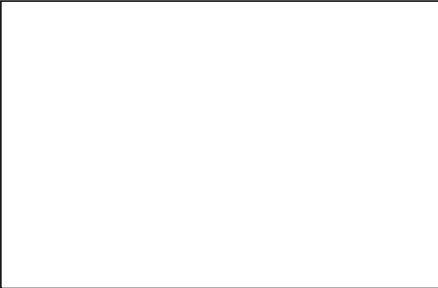
M

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

Rats voraces {1}{B}



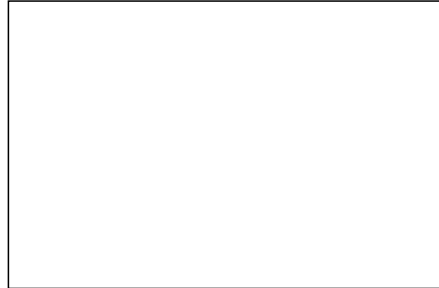
Créature : rat **C**

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défait d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces {1}{B}




Créature : rat **C**

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défait d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces {1}{B}




Créature : rat **C**

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défait d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rusalka pestiférée {B}



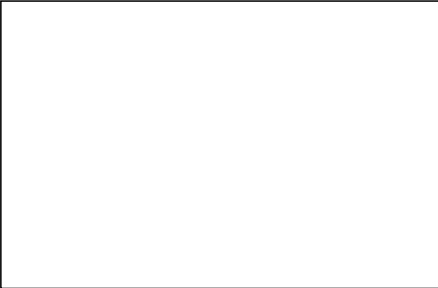
Créature : esprit **C**

{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

Rusalka pestiférée {B}



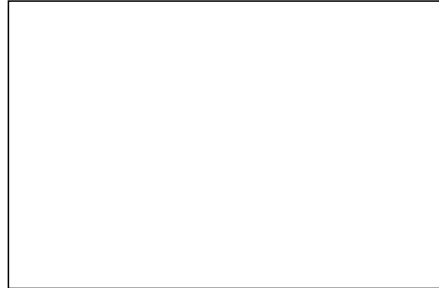
Créature : esprit **C**

{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

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

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

Shinobi du gang Okiba {3}{B}{B}



Créature : rat et ninja **C**


Ninjutsu {3}{B}

À chaque fois que la Shinobi du gang Okiba inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse de deux cartes.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}



Créature : spectre R


Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlleur grotesque {2}{W}



Créature : gargouille C

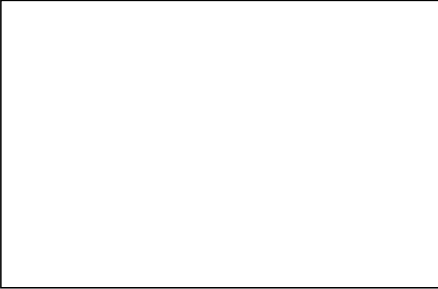
Vol

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

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}



Créature : spectre R

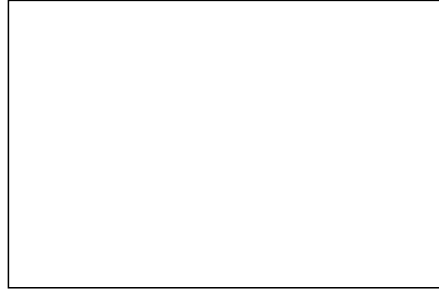
Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

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

Kami de la loi ancienne {1}{W}




Créature : esprit C

Sacrifiez le Kami de la loi ancienne : Détruisez un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de la loi ancienne {1}{W}




Créature : esprit C

Sacrifiez le Kami de la loi ancienne : Détruisez un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de la loi ancienne {1}{W}



Créature : esprit C

Sacrifiez le Kami de la loi ancienne : Détruisez un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin en-Vec {1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R  
 Initiative, protection contre le noir et contre le rouge

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil fantôme d'Orzhova {W}{W}{B}{B}

Créature légendaire : esprit R  
 Quand le Conseil fantôme d'Orzhova arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.  
 {1}, sacrifiez une créature : Exilez le Conseil fantôme d'Orzhova. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin en-Vec {1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R  
 Initiative, protection contre le noir et contre le rouge

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil fantôme d'Orzhova {W}{W}{B}{B}

Créature légendaire : esprit R  
 Quand le Conseil fantôme d'Orzhova arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.  
 {1}, sacrifiez une créature : Exilez le Conseil fantôme d'Orzhova. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

4/4

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

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

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

**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

**Expiation** {W}{B}

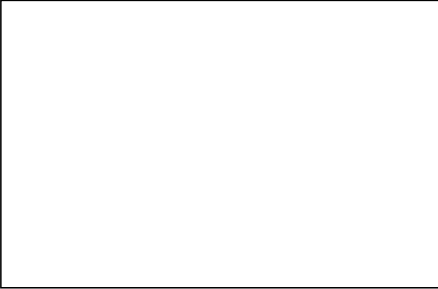


Rituel **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Expiation** {W}{B}

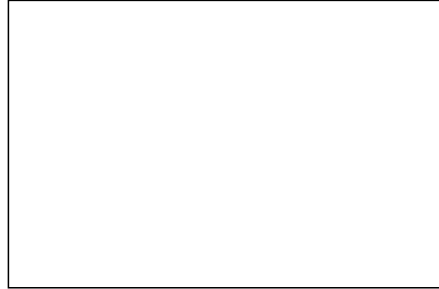


Rituel **C**

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**

La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Basilique d'Orzhov



Terrain

U

La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{B}.

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

Basilique d'Orzhov



Terrain

U

La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{B}.

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

Cavernes de Koilos



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koilos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château d'Eiganjo



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W}.

{W}, {T} : Prévenez les prochaines 2 blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à une créature légendaire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koilos



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koilos vous infligent 1 blessure.

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

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

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

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

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

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

Shizo, la réserve de la mort



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {B}.

{B}, {T} : Une créature légendaire ciblée acquiert la peur jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa

{2}



Artefact légendaire : équipement

R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.

Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez l'un ?

? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Vous gagnez 2 points de vie.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa

{2}



Artefact légendaire : équipement

R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.

Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa :

Choisissez l'un ?

? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

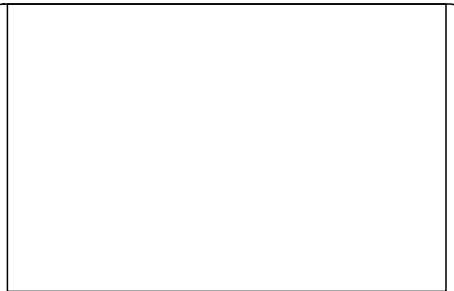
? Vous gagnez 2 points de vie.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa

{2}



Artefact légendaire : équipement

R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.

Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez l'un ?

? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Vous gagnez 2 points de vie.

Équipement {2}

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

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

Fers de la foi {3}{W}



Enchantement : aura U


Enchanter : permanent

Quand les Fers de la foi arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

Le permanent enchanté ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nezumi rasdecroc {1}{B}



Créature : rat et grelin R

{1}{B}, {T} : Un adversaire ciblé se défait d'une carte. Ensuite, si ce joueur n'a plus de carte dans sa main, inversez le Nezumi rasdecroc.

-----

&lt;b>Perce-moustaches l'odieux</b>

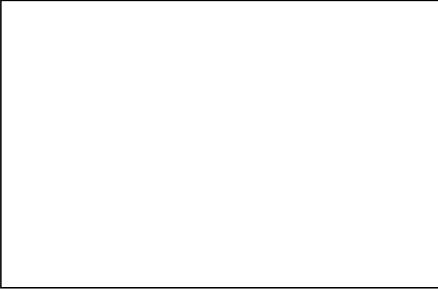
Créature légendaire : rat et shamane

3/3

Au début de l'entretien de chaque adversaire, ce joueur perd 1 point de vie pour chaque carte au-dessous de trois qu'il a dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fers de la foi {3}{W}



Enchantement : aura U

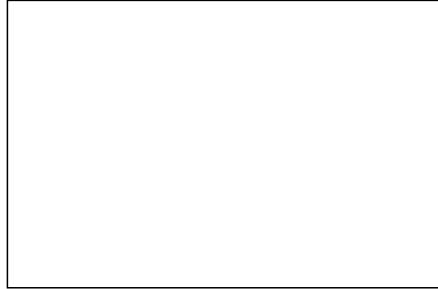
Enchanter : permanent

Quand les Fers de la foi arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

Le permanent enchanté ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nezumi rasdecroc {1}{B}



Créature : rat et grelin R

{1}{B}, {T} : Un adversaire ciblé se défait d'une carte. Ensuite, si ce joueur n'a plus de carte dans sa main, inversez le Nezumi rasdecroc.

-----

&lt;b>Perce-moustaches l'odieux</b>

Créature légendaire : rat et shamane


3/3

Au début de l'entretien de chaque adversaire, ce joueur perd 1 point de vie pour chaque carte au-dessous de trois qu'il a dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Pilleur de tombes nezumi {1}{B}



Créature : rat et gremlin U

{1}{B} : Exilez une carte ciblée du cimetière d'un adversaire. S'il n'y a pas de carte dans ce cimetière, inversez le Pilleur de tombes nezumi.

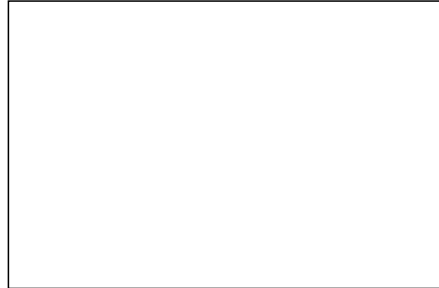
-----

&lt;b&gt;Noct?il le profanateur&lt;/b&gt;  
 Créature légendaire : rat et sorcier  
 4/2

{4}{B} : Mettez sur le champ de bataille sous votre contrôle une carte de créature ciblée d'un cimetière. 2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilleur de tombes nezumi {1}{B}



Créature : rat et gremlin U

{1}{B} : Exilez une carte ciblée du cimetière d'un adversaire. S'il n'y a pas de carte dans ce cimetière, inversez le Pilleur de tombes nezumi.


-----

&lt;b&gt;Noct?il le profanateur&lt;/b&gt;  
 Créature légendaire : rat et sorcier  
 4/2

{4}{B} : Mettez sur le champ de bataille sous votre contrôle une carte de créature ciblée d'un cimetière. 2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilleur de tombes nezumi {1}{B}



Créature : rat et gremlin U

{1}{B} : Exilez une carte ciblée du cimetière d'un adversaire. S'il n'y a pas de carte dans ce cimetière, inversez le Pilleur de tombes nezumi.

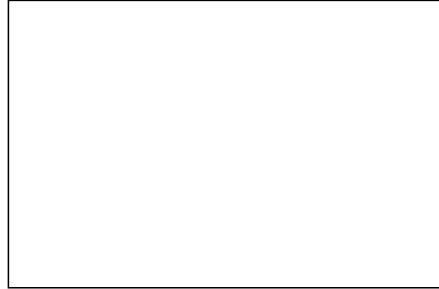
-----

&lt;b&gt;Noct?il le profanateur&lt;/b&gt;  
 Créature légendaire : rat et sorcier  
 4/2

{4}{B} : Mettez sur le champ de bataille sous votre contrôle une carte de créature ciblée d'un cimetière. 2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction crânienne {3}{B}



Rituel : arcanes R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction crânienne

{3}{B}

Rituel : arcane

R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}

Artefact

R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.  
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}

Artefact

R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.  
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}

Artefact

R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.  
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque d'ivoire

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Vous avez le linceul (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque d'ivoire

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Vous avez le linceul (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque d'ivoire

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Vous avez le linceul (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast