


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

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

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

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

Misérable loqueteux {B}{B}




Créature : zombie et clerc U
{1} : Exilez la carte ciblée d'un cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Misérable loqueteux {B}{B}

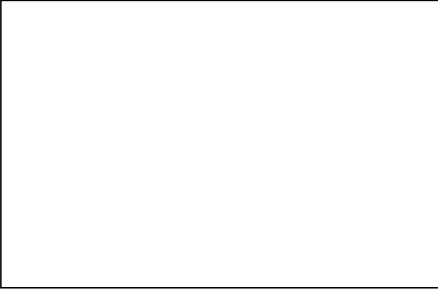


Créature : zombie et clerc U
{1} : Exilez la carte ciblée d'un cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Misérable loqueteux {B}{B}

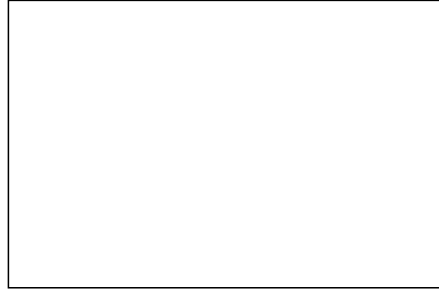


Créature : zombie et clerc U
{1} : Exilez la carte ciblée d'un cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Misérable loqueteux {B}{B}



Créature : zombie et clerc U
{1} : Exilez la carte ciblée d'un cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur confident

{1}{B}



Créature : humain et sorcier

M

Au début de votre entretien, révéléz 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

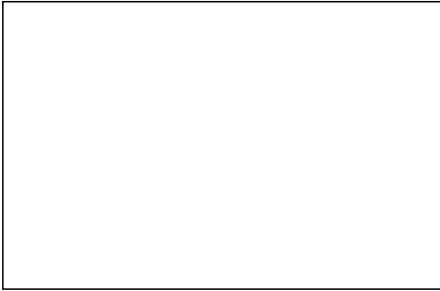
Au début de votre entretien, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur confident

{1}{B}



Créature : humain et sorcier

M

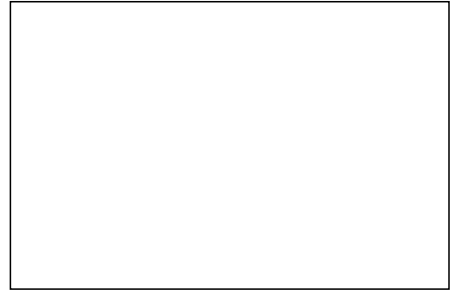
Au début de votre entretien, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur confident

{1}{B}



Créature : humain et sorcier


M

Au début de votre entretien, révéléz 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

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}



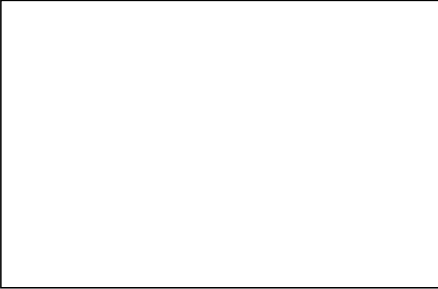
Créature : esprit **C**

{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}



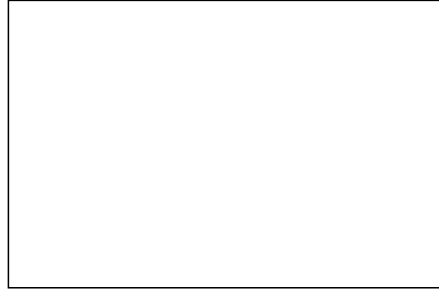
Créature : esprit **C**

{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}



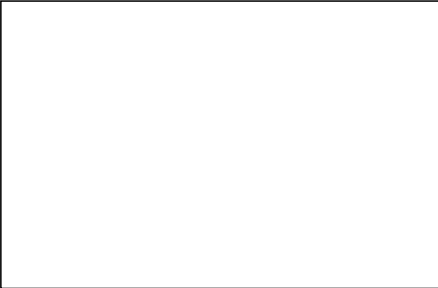
Créature : esprit **C**

{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

Traître infernal {B}{B}



Créature : esprit R

Célérité

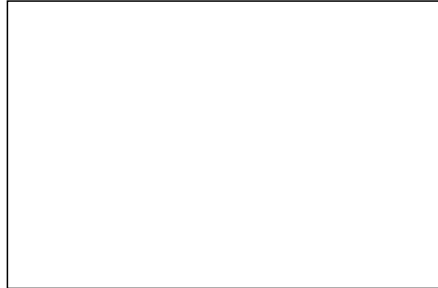
Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

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

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

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

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

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

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

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.

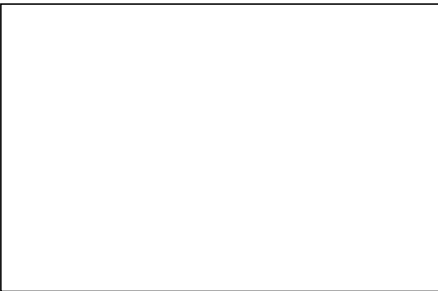
À chaque fois qu'une autre créature noire que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

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

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

C

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

C

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 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 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 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

Marais



Terrain 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



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

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

Déliquescence soudaine

{1}{B}{B}



Éphémère

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Jusqu'à la fin du tour, les créatures qu'un joueur ciblé contrôle perdent toutes leurs capacités et ont une force et une endurance de base de 0/2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déliquescence soudaine

{1}{B}{B}



Éphémère

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Jusqu'à la fin du tour, les créatures qu'un joueur ciblé contrôle perdent toutes leurs capacités et ont une force et une endurance de base de 0/2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déliquescence soudaine

{1}{B}{B}



Éphémère

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Jusqu'à la fin du tour, les créatures qu'un joueur ciblé contrôle perdent toutes leurs capacités et ont une force et une endurance de base de 0/2.

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

Lune blafarde

{1}{B}

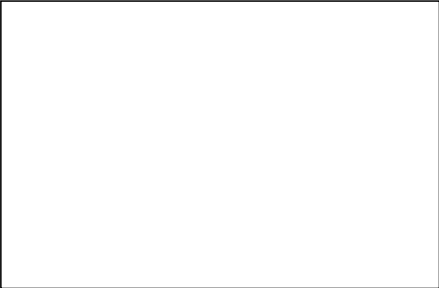
Enchantement

R

Les créatures noires gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

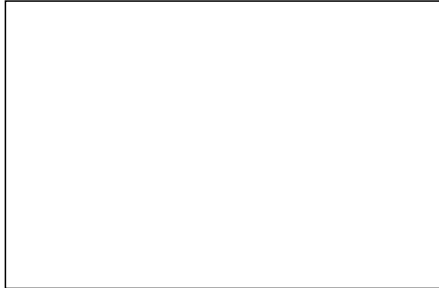
Lune blafarde {1}{B}



Enchantement R
Les créatures noires gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Lune blafarde {1}{B}



Enchantement R
Les créatures noires gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Lune blafarde {1}{B}



Enchantement R
Les créatures noires gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Persécution {2}{B}{B}



Rituel R
Choisissez une couleur. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes de cette couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persécution {2}{B}{B}




Rituel R

Choisissez une couleur. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes de cette couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de la tombe {1}{B}{B}{B}

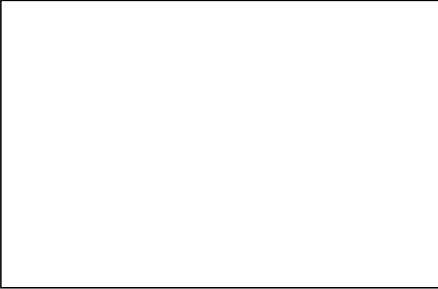


Enchantement M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de la tombe {1}{B}{B}{B}

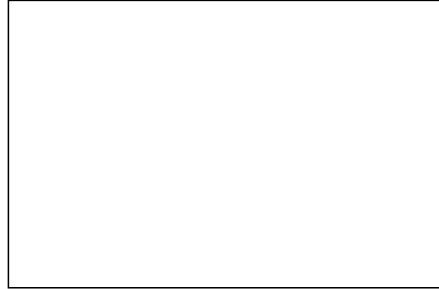


Enchantement M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de la tombe {1}{B}{B}{B}



Enchantement M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : rouge

{1}{W}



Enchantement

U

{1} : La prochaine fois qu'une source rouge de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : rouge

{1}{W}



Enchantement

U

{1} : La prochaine fois qu'une source rouge de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : rouge

{1}{W}



Enchantement

U

{1} : La prochaine fois qu'une source rouge de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : rouge

{1}{W}



Enchantement

U

{1} : La prochaine fois qu'une source rouge de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sol consacré

{1}{W}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle fait qu'un terrain soit mis dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez cette carte sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sol consacré

{1}{W}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle fait qu'un terrain soit mis dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez cette carte sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sol consacré

{1}{W}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle fait qu'un terrain soit mis dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez cette carte sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast