

Adepte fumant {B}



Créature : élémental et shaman C

À chaque fois qu'un joueur lance un sort noir, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, un joueur ciblé perd 1 point de vie.

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

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

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}

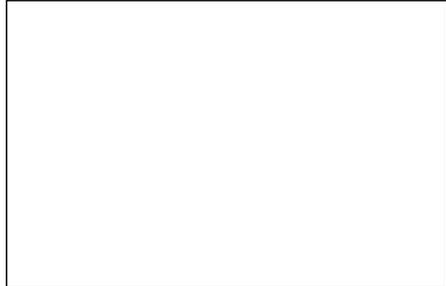


Créature : zombie **C**  
 Quand l'Hôte infectieux meurt, un joueur ciblé perd 2 points de vie.

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}

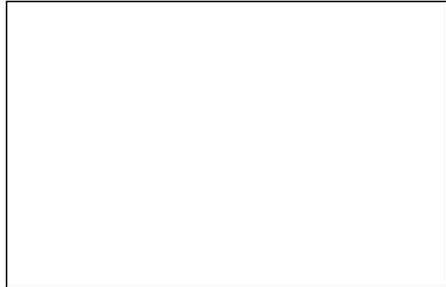


Créature : zombie **C**  
 Quand l'Hôte infectieux meurt, un joueur ciblé perd 2 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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>Noct?il le profanateur&lt;/b>  
 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

Tranche-gorge {4}{B}



Créature : rat et ninja U

Ninjutsu {2}{B}

À chaque fois que le Tranche-gorge inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez une créature non-noire ciblée que ce joueur contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de miséricorde {4}{W}



Créature : ange U

Vol

Quand l'Ange de miséricorde arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

3/3

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

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

Agente aux masques

{3}{W}{B}



Créature : humain et conseiller

U

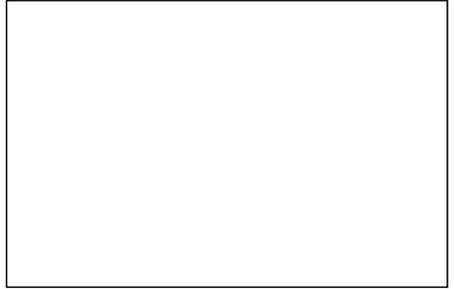
Au début de votre entretien, chaque adversaire perd 1 point de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

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

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

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

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

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

Divinité de la Fierté {WB}{WB}{WB}{WB}{WB}



Créature : esprit et avatar **R**  
 Vol, lien de vie  
 La Divinité de la Fierté gagne +4/+4 tant que vous avez au moins 25 points de vie.

4/4

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

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

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}



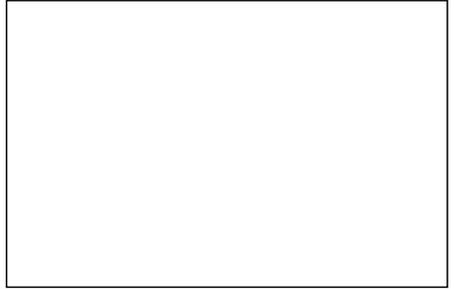
Rituel

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

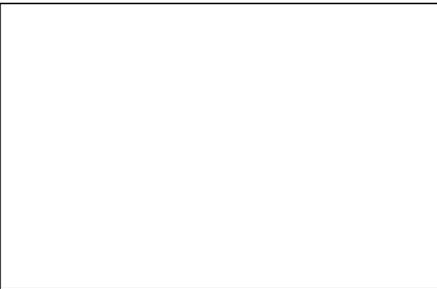
C

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

Expiation

{W}{B}



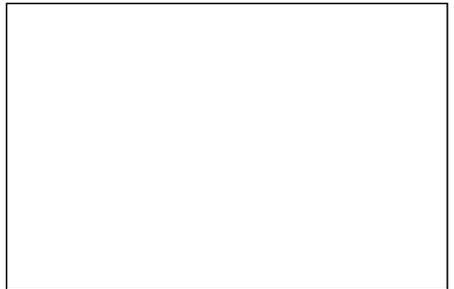
Rituel

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

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

Orzhova, l'Église des Transactions



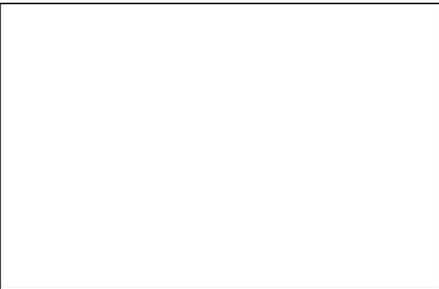
Terrain

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

Marais

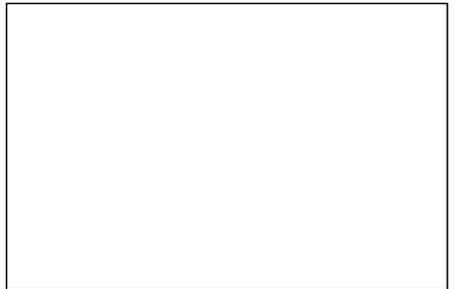


Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

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



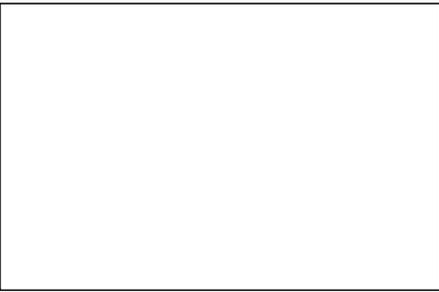
Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Orzhov

{2}



Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre récolte

{1}{B}



Éphémère

C

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Recouvrement {2}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du soleil

{1}{W}



Éphémère

C

Vous gagnez 4 points de vie.

Recouvrement {1}{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festival du Pacte des Guides

{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

Réverbération de blessure

{5}{B}



Enchantement

R

Au début de chaque étape de fin, chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie qu'il a perdu ce tour-ci. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miasmes sifflants

{1}{B}{B}



Enchantement

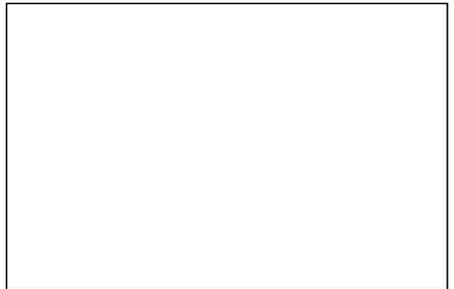
U

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

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

Visions de dépit

{2}{BR}{BR}

Enchantement

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

À chaque fois qu'un joueur pioche une carte, les Visions de dépit infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast