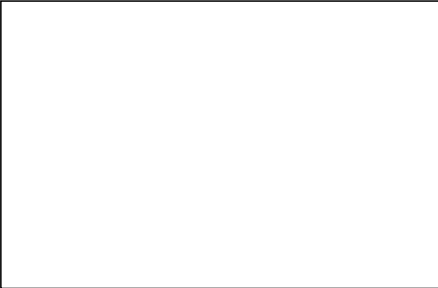


Blême des cryptes {3}{B}



Créature : esprit **R**

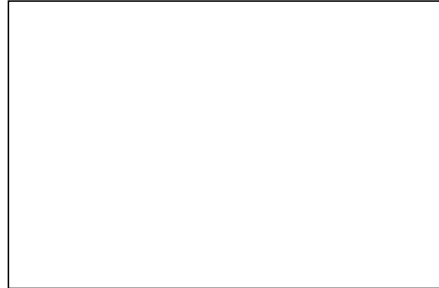
Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

À chaque fois que vous engagez un marais pour du mana, ajoutez un {B} supplémentaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crisseur de la basilique {1}{B}



Créature : chauve-souris **C**


Vol

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crisseur de la basilique {1}{B}



Créature : chauve-souris **C**


Vol

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de smog {4}{B}{B}



Créature : élémental **U**

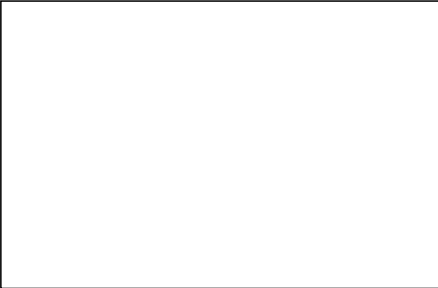
Vol

Les créatures avec le vol que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde noir de la ruelle du Poison {1}{B}

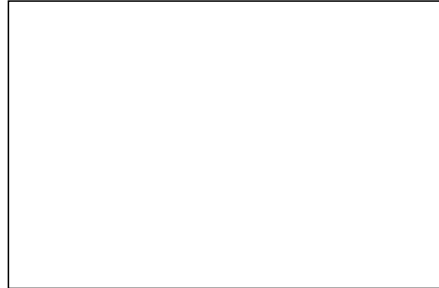


Créature : humain et gredin C

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde noir de la ruelle du Poison {1}{B}




Créature : humain et gredin C

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde noir de la ruelle du Poison {1}{B}




Créature : humain et gredin C

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiens des portes d'Ubul Sar {3}{B}




Créature : zombie et soldat C

Quand les Gardiens des portes d'Ubul Sar arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiens des portes d'Ubul Sar {3}{B}




Créature : zombie et soldat C

Quand les Gardiens des portes d'Ubul Sar arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur revenant {3}{B}



Créature : esprit U


Vol

Quand l'Obscur revenant meurt, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur revenant {3}{B}



Créature : esprit U


Vol

Quand l'Obscur revenant meurt, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardes de la basilique {2}{W}



Créature : humain et soldat C

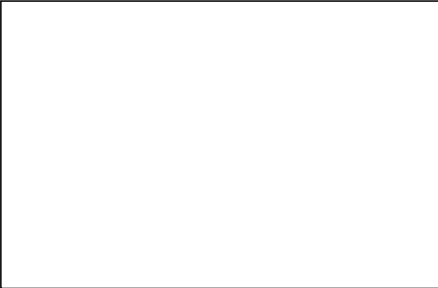
Défenseur

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krovod du bazar {4}{W}



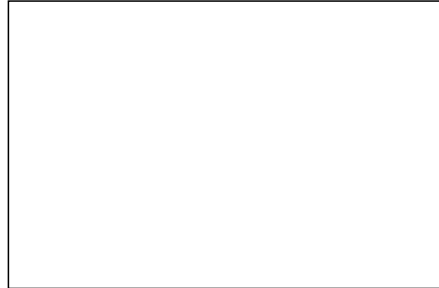
Créature : bête U

À chaque fois que le Krovod du bazar attaque, une autre créature attaquante ciblée gagne +0/+2 jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roc de clocher {4}{W}




Créature : oiseau C

Vol, initiative

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roc de clocher {4}{W}




Créature : oiseau C

Vol, initiative

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buveuse de dîme {W}{B}



Créature : vampire C

Lien de vie

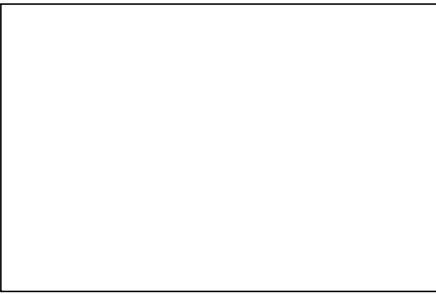
Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buveuse de dime

{W}{B}



Créature : vampire

C

Lien de vie

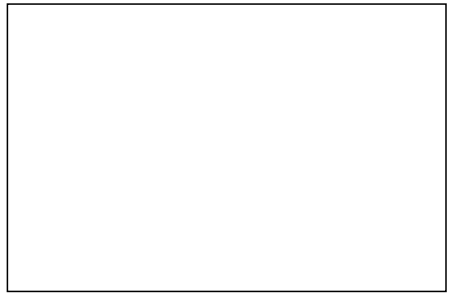
Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de péchés

{1}{W}{B}



Créature : humain et clerc

U

Quand le Collecteur de péchés arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte d'éphémère ou de rituel et exilez cette carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de péchés

{1}{W}{B}



Créature : humain et clerc

U

Quand le Collecteur de péchés arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte d'éphémère ou de rituel et exilez cette carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du chat

{1}{W}{B}



Créature : srène

C

Vol

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gueule de l'Obzedat

{3}{W}{B}



Créature : srâne

U

Sacrifiez une créature : les créatures que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Teysa, plénipotentiaire de fantômes

{5}{W}{B}



Créature légendaire : humain et conseiller

R

Vigilance, protection contre les créatures

À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures de combat, détruisez cette créature. Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gueule de l'Obzedat

{3}{W}{B}



Créature : srâne

U

Sacrifiez une créature : les créatures que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe de l'assassin

{4}{B}{B}



Rituel

U

Détruisez une créature ciblée. Son contrôleur se défausse d'une carte.

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

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

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

Porte de la guilde d'Orzhov



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov



Terrain : porte

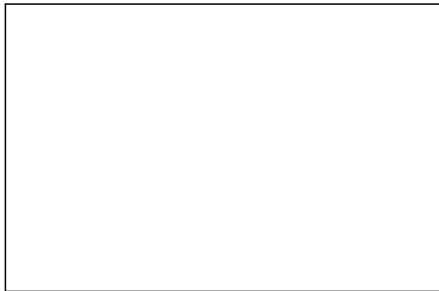
C

La Porte de la guilde d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale d'Orzhov

{3}



Artefact

C

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

{W}{B}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale d'Orzhov : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale d'Orzhov

{3}



Artefact

C

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

{W}{B}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale d'Orzhov : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumées fatales

{3}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -4/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumées fatales

{3}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -4/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incursion dans la crypte

{2}{B}



Éphémère

C

Exilez toutes les cartes de créature du cimetière d'un joueur ciblé. Vous gagnez 3 points de vie pour chaque carte exilée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrôle anti-émeute

{2}{W}

Éphémère

C

Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vos adversaires contrôlent. Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait défunt

{1}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : une créature que vous contrôlez.

Quand la créature enchantée meurt, un joueur ciblé perd X point de vie et vous gagnez X points de vie. X étant sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profit // Perte

{2}{W}{2}{B}

Éphémère

U

Profit

{2}{W}

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Perte

{2}{B}

Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don d'Orzhova

{1}{WB}{WB}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

