

Âme tourmentée {B}



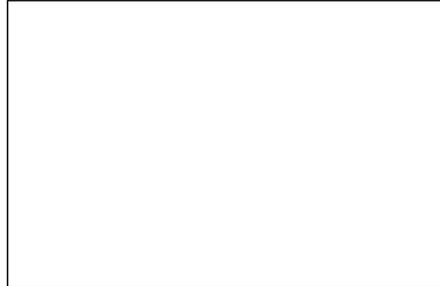
Créature : esprit **C**

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin du syndicat {3}{B}



Créature : humain et gremlin **C**

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.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin du syndicat {3}{B}



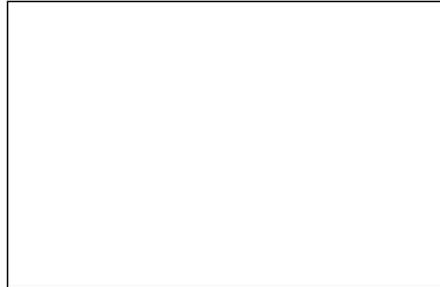
Créature : humain et gremlin **C**

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.)

3/2

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

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

Goliath zombie {4}{B}



Créature : zombie et géant **C**

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habitante de la ruelle des Ombres

{B}

Créature : vampire et gremlin

C

À chaque fois qu'une autre créature noire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, une créature ciblée acquiert l'intimidation jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

1/1

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

Chevalier d'obligation

{3}{W}

Créature : humain et chevalier

U

Vigilance

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.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardes de la basilique

{2}{W}

Créature : humain et soldat

C

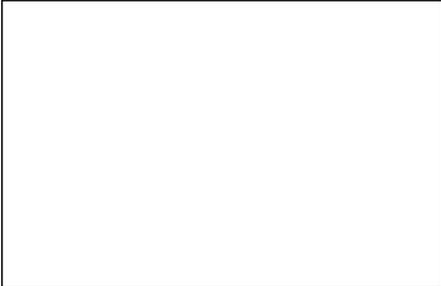
Défenseur

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

Lion à fourrure argentée {1}{W}

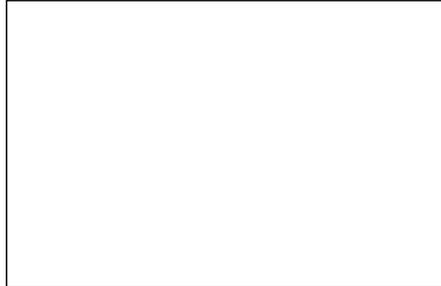


Créature : chat C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lions gardiens {4}{W}



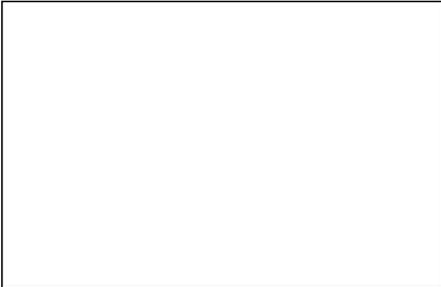
Créature : chat C

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

1/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à fourrure argentée {1}{W}

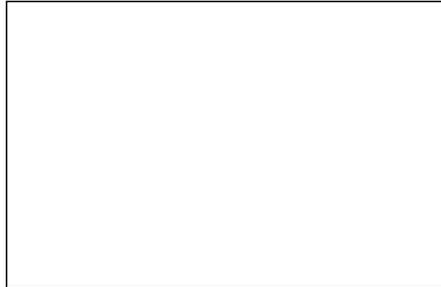


Créature : chat C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du caïd {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

Familier du caïd

{1}{W}{B}



Créature : srâne

C

Vol

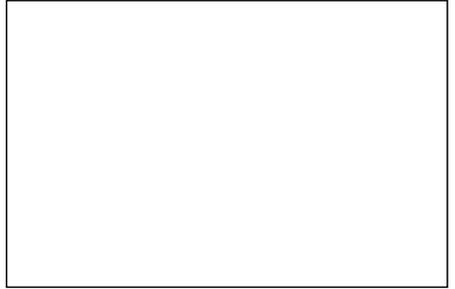
Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand prêtre de la pénitence

{W}{B}



Créature : humain et clerc

R

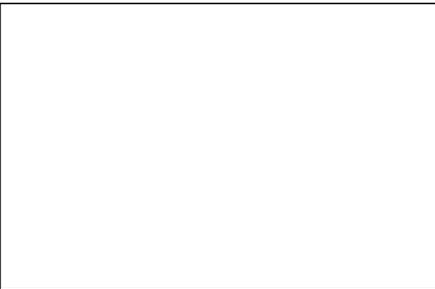
À chaque fois que le Grand prêtre de la pénitence subit des blessures, vous pouvez détruire un permanent non-terrain ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Vizkopa

{W}{B}



Créature : humain et sorcier

U

{1}{W}{B} : Une créature ciblée acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

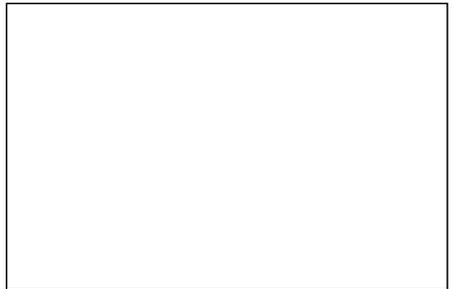
{1}{W}{B} : À chaque fois que vous gagnez des points de vie ce tour-ci, chaque adversaire perd autant de points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Srâne de la trésorerie

{4}{W}{B}



Créature : srâne

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 le Srâne de la trésorerie attaque, vous pouvez renvoyer une carte d'artefact, de créature ou d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit angélique

{4}{W}



Rituel

C

Exilez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épuration des profanes

{2}{W}{B}



Rituel

C

Un adversaire ciblé se défait de deux cartes et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit angélique

{4}{W}



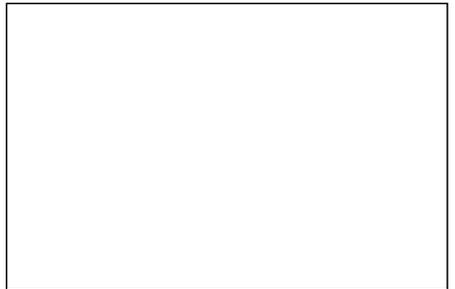
Rituel

C

Exilez une cible, créature ou enchantement.

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

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

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

Runeclé d'Orzhov

{3}



Artefact

U

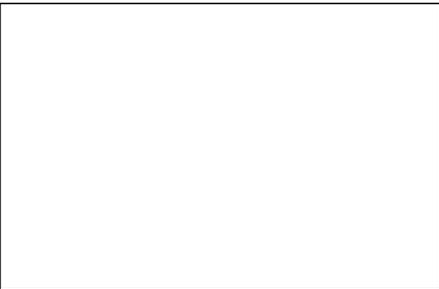
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

{W}{B} : La Runeclé d'Orzhov devient une créature-arte-
fact 1/4 blanche et noire Srâne avec le lien de vie jusqu'à la fin
du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimoire de Jayemdae

{4}



Artefact

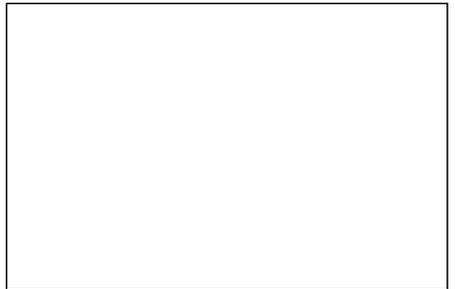
U

{4}, {T} : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé d'Orzhov

{3}



Artefact

U

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

{W}{B} : La Runeclé d'Orzhov devient une créature-arte-
fact 1/4 blanche et noire Srâne avec le lien de vie jusqu'à la fin
du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide

{1}{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revers de l'exécuteur

{W}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée qui a infligé des blessures ce tour-ci gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de lames

{W}

Éphémère

U

La Pluie de lames inflige 1 blessure à chaque créature attaquante.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement du sang

{3}{B}

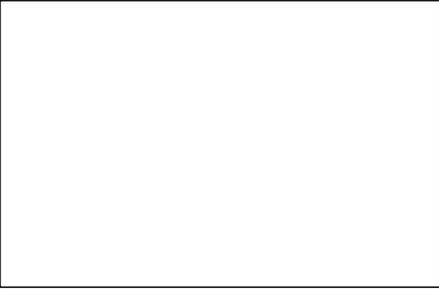
Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, le contrôleur de cette créature perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait défunt {1}{B}

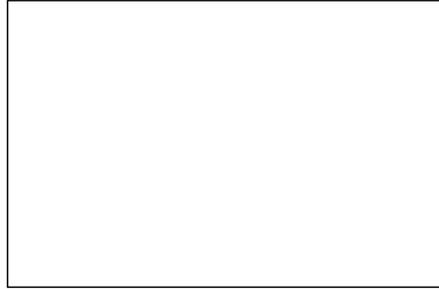


Enchantement : aura U

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

Don d'Orzhova {1}{WB}{WB}

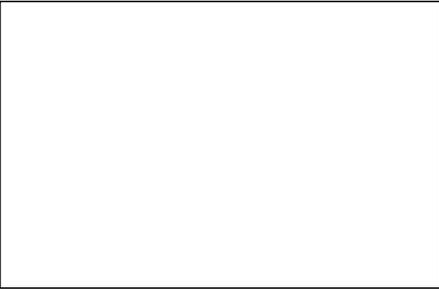


Enchantement : aura C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait défunt {1}{B}

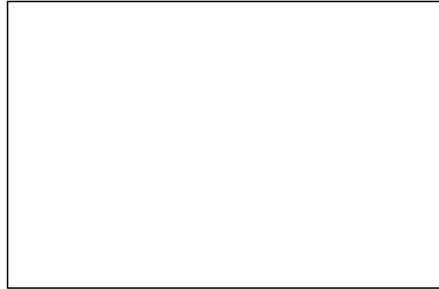


Enchantement : aura U

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

Mille coups de fouet {2}{W}{B}



Enchantement : aura U

Enchanter : créature
 La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.
 Au début de l'entretien du contrôleur de la créature enchantée, ce joueur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

