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

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

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

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

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

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

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

Srâne ostiaire {3}{B}

Créature : srâne **C**

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Srâne ostiaire {3}{B}

Créature : srâne **C**

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

2/2

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit du beffroi {3}{W}{W}

Créature : esprit U

Vol
Hantise (Quand cette créature meurt, exilez-la de la partie, hantant une créature ciblée.)
Quand l'Esprit du beffroi arrive sur le champ de bataille ou que la créature qu'il hante meurt, créez deux jetons de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurleur grotesque {2}{W}

Créature : gargouille C

Vol
Quand le Hurleur 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

Hurleur grotesque {2}{W}

Créature : gargouille C

Vol
Quand le Hurleur 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

Rusalka martyrisée {W}

Créature : esprit U

{W}, Sacrifiez une créature : Une créature ciblée ne peut pas attaquer ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Marais

Terrain de base : marais C

{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

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{W}

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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{W}

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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festival du Pacte des Guildes {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 défausse 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 défausse de deux cartes.
{B} : Régénérez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast