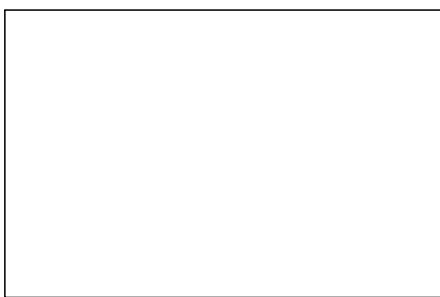


Blème des cryptes

{3}{B}



Créature : esprit

M

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.)

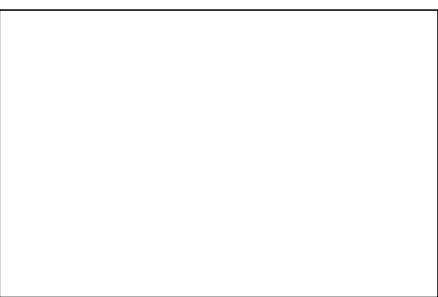
À chaque fois que vous engagez un marais pour du mana, ajoutez un {B} supplémentaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cisseur 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

Cisseur 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

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 qui un adversaire contrôle gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 par 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

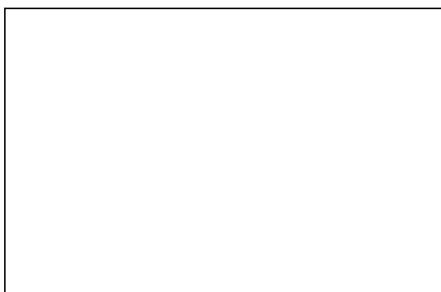
Vol
Quand l'Obscur revenant meurt, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur revenant

{3}{B}



Créature : esprit

U

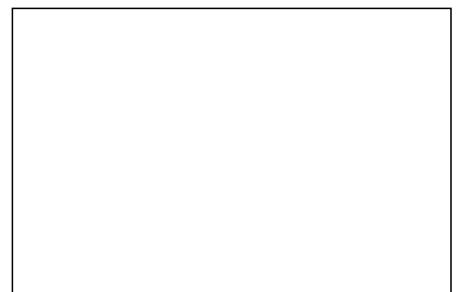
Vol
Quand l'Obscur revenant meurt, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardes de la basilique

{2}{W}



Créature : humain et soldat

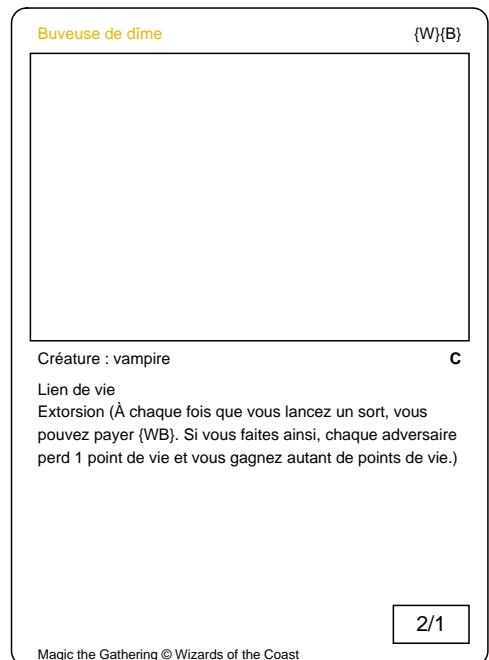
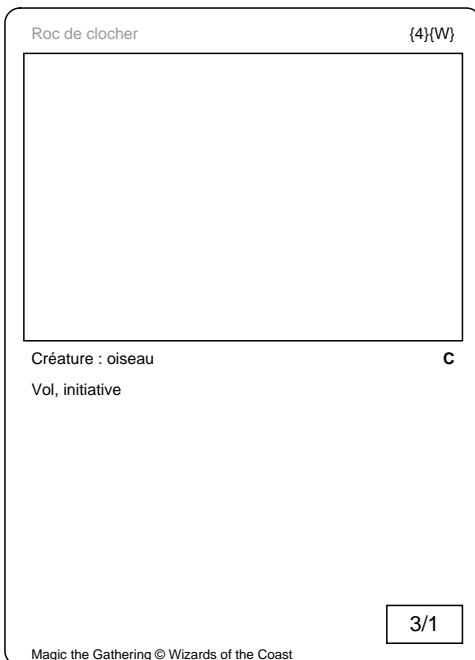
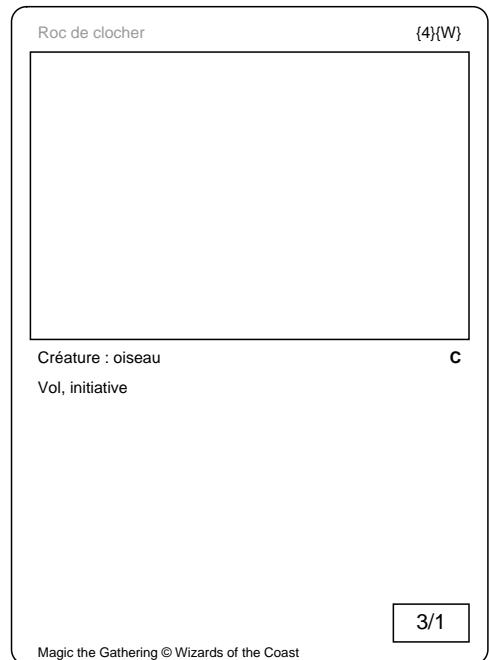
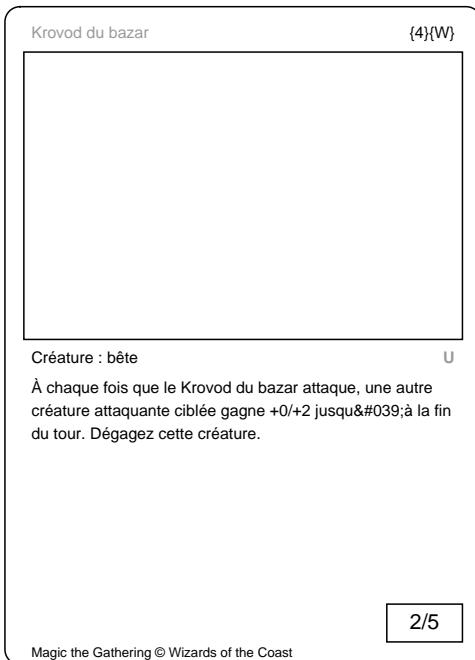
C

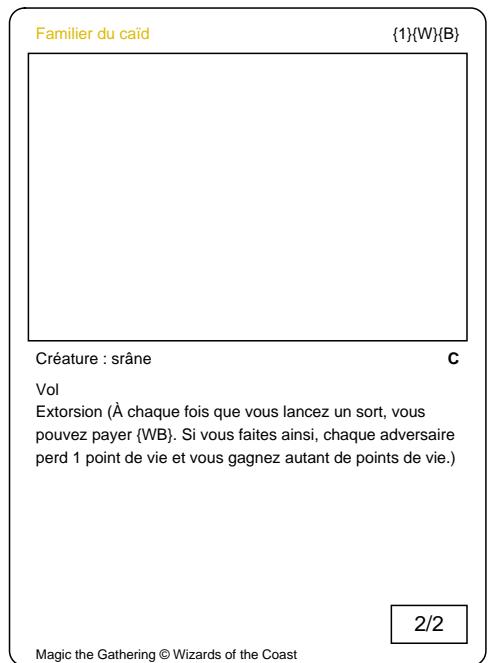
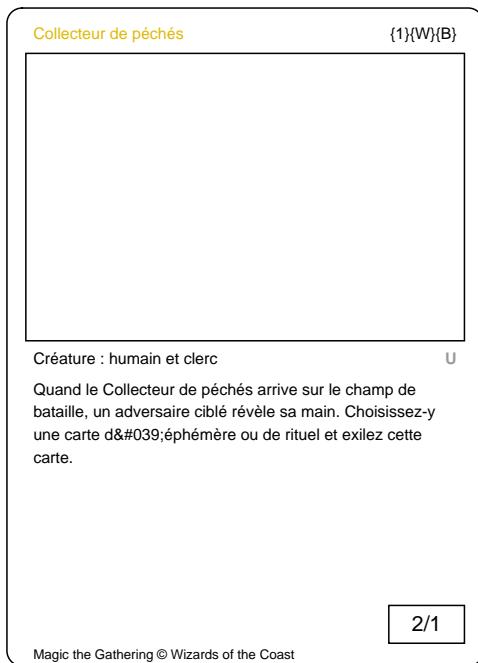
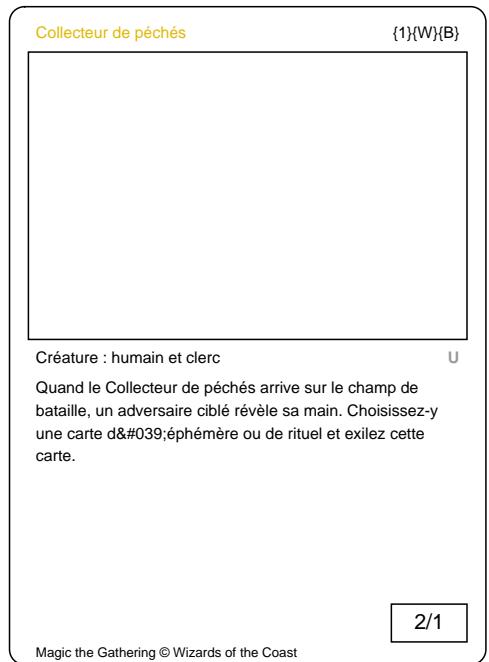
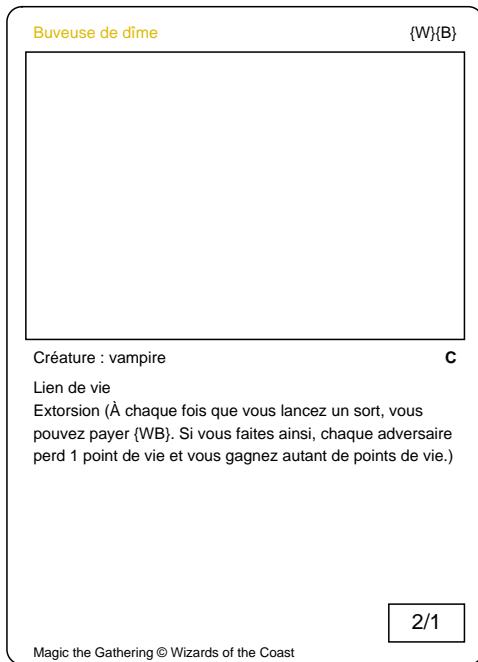
Défenseur
Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

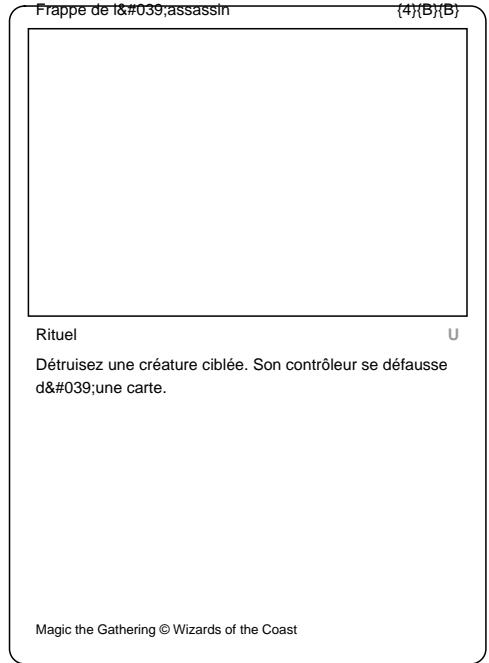
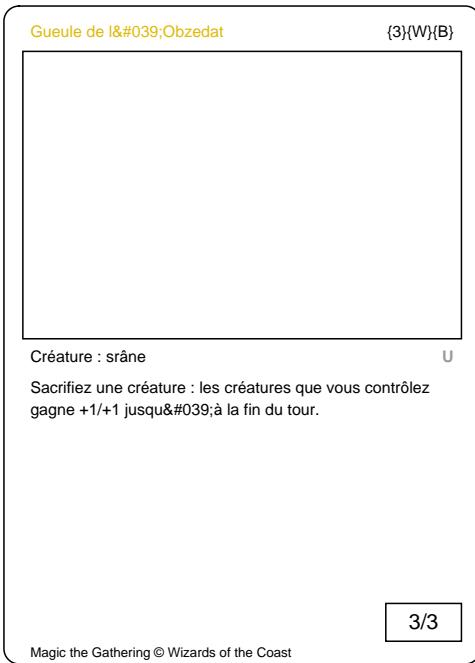
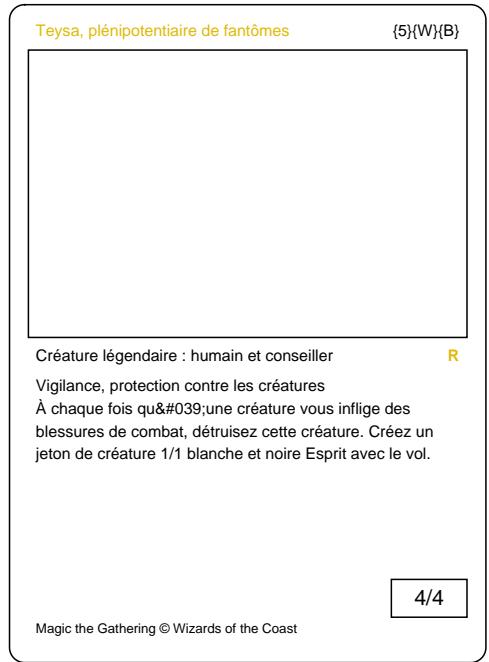
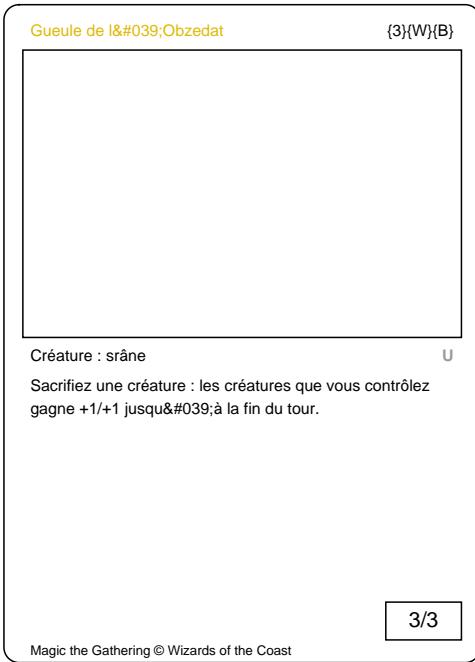
1/4

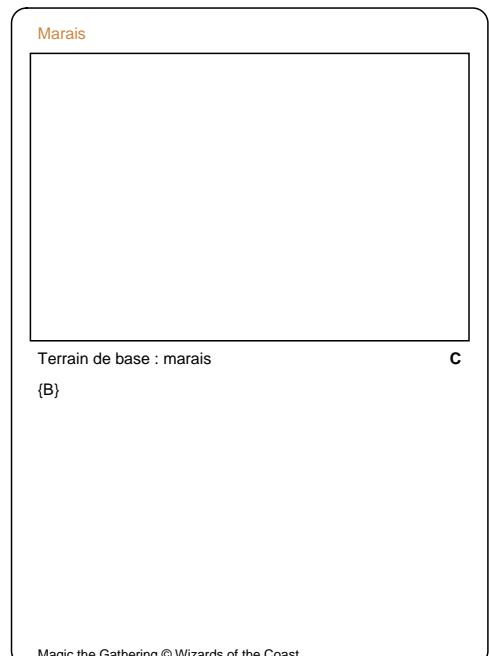
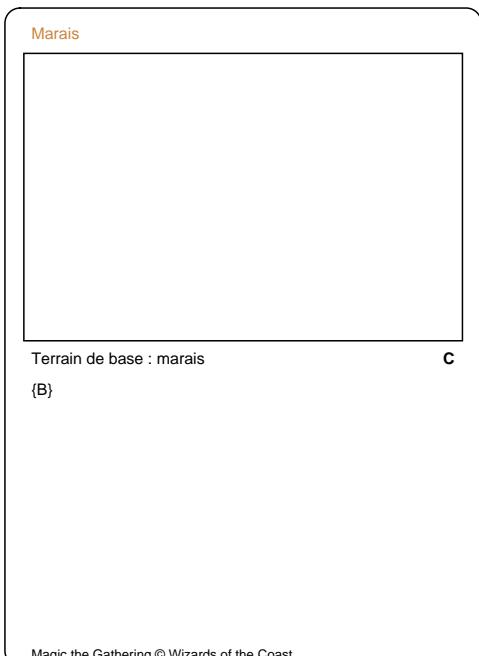
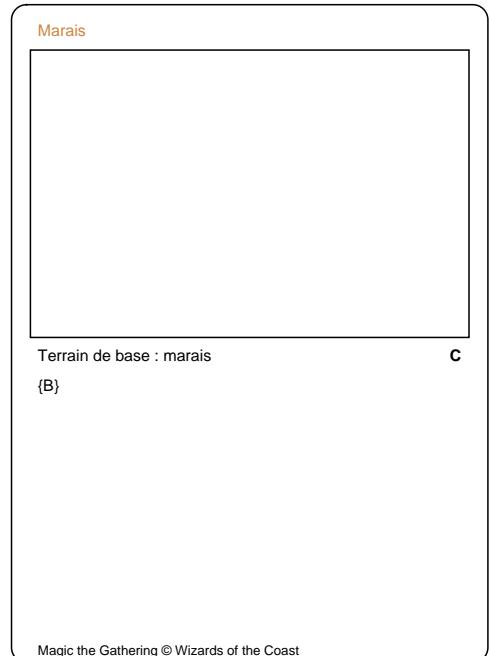
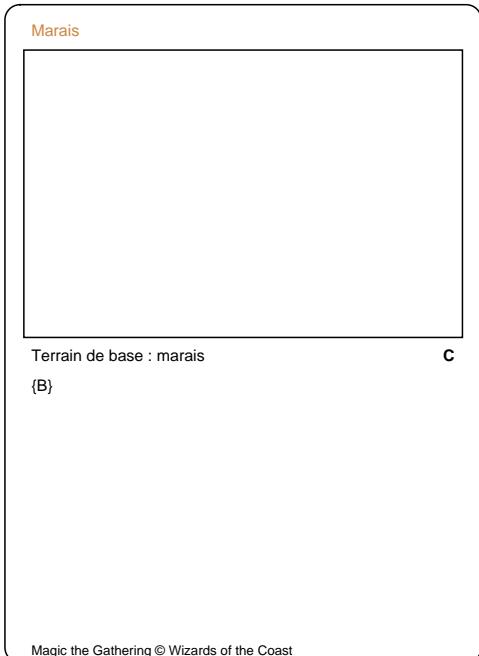
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

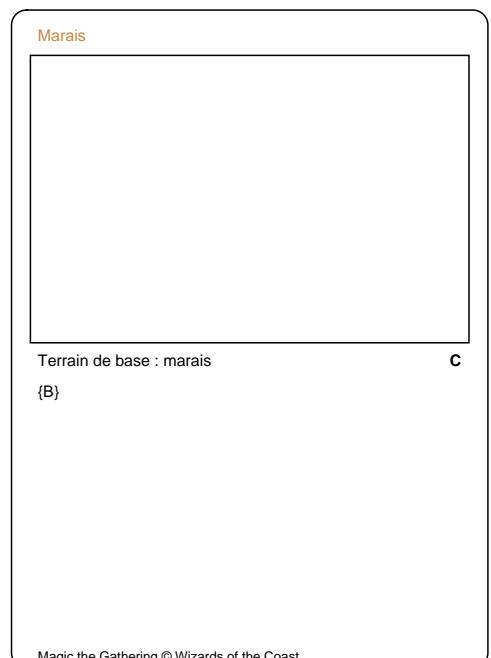
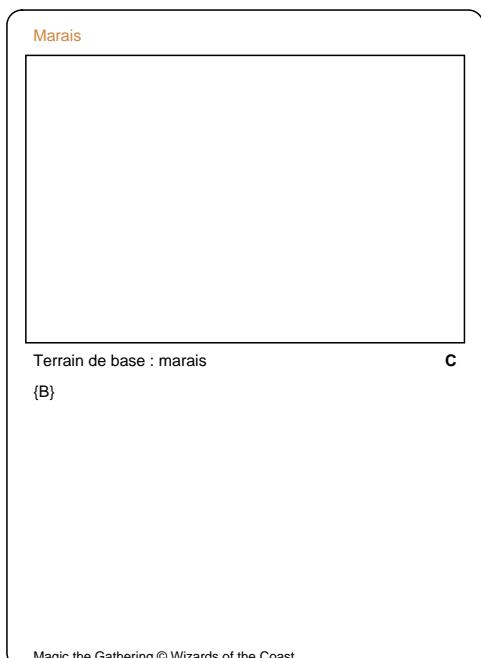
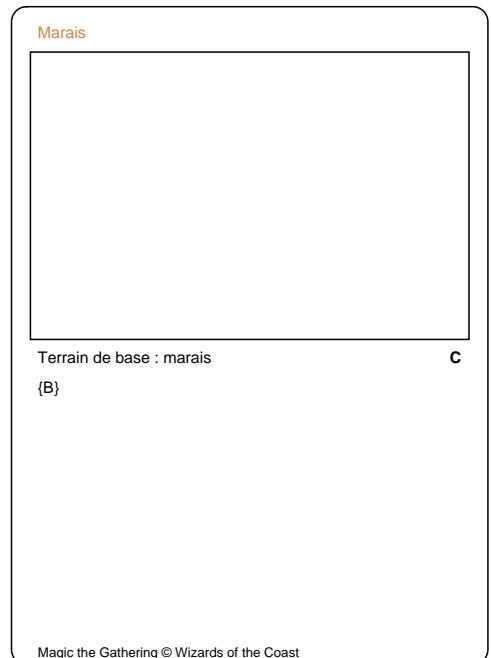
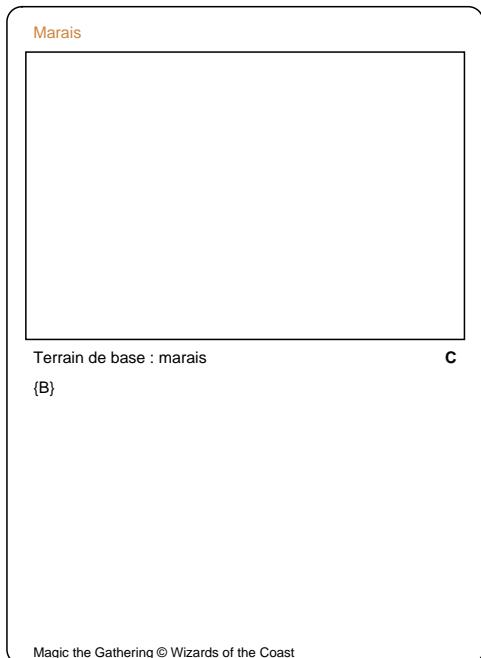
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

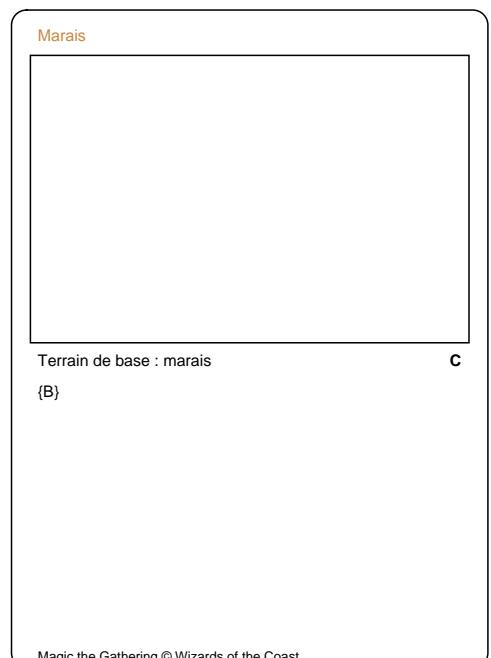
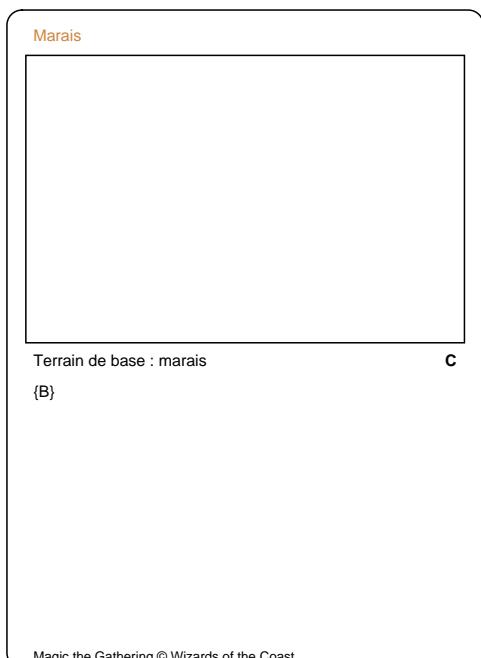
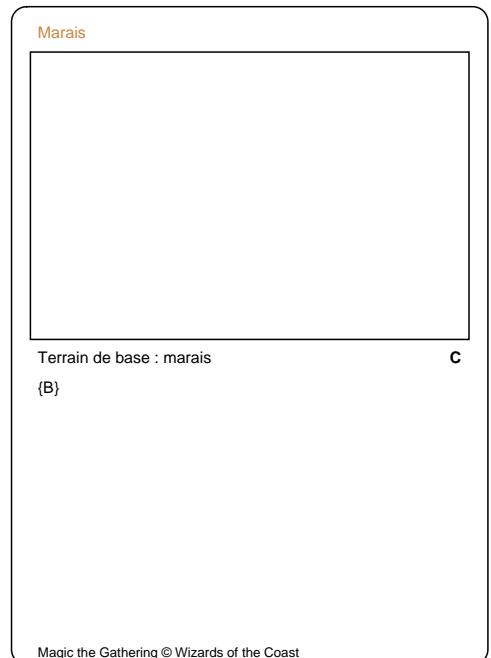
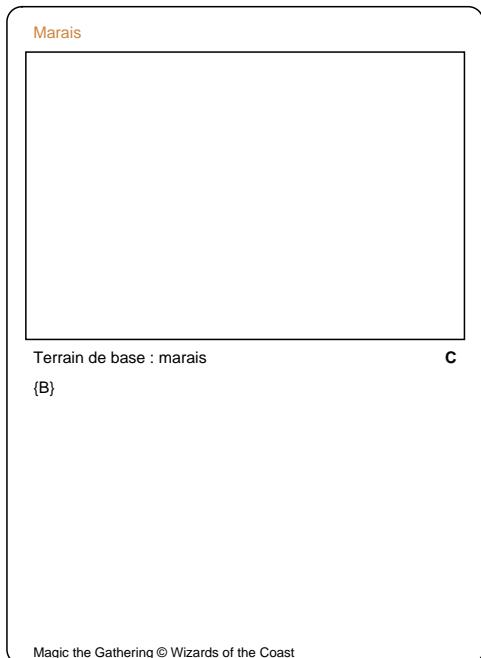




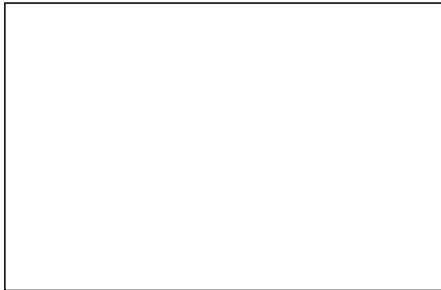








Plaine

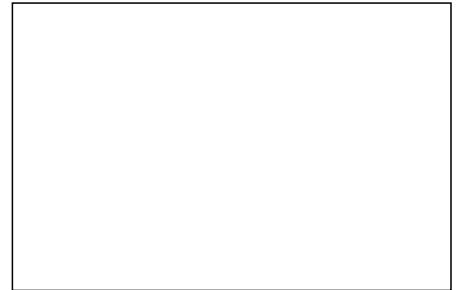


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



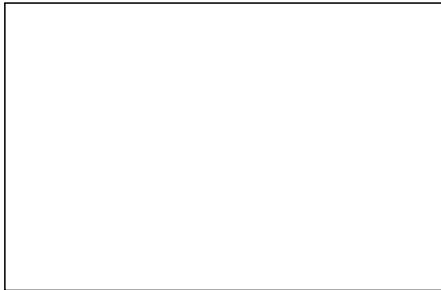
Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

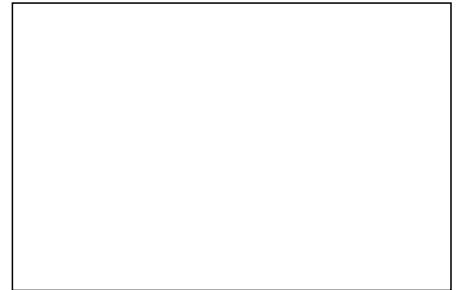


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

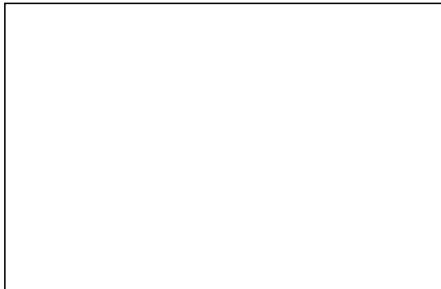


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

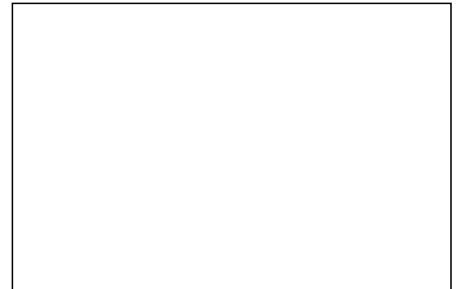


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



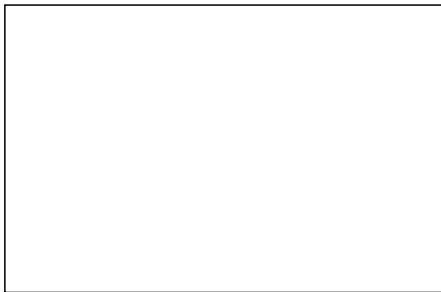
Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>
Terrain de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>
Terrain de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>
Terrain de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov



Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov

Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov

Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov

Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale d'Orzhov {3}

Artifact

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

