Assassin enivré par la tuerie {1}{B}

Créature : humain et assassin U

Contact mortel
Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin enivré par la tuerie {1}{B}

Créature : humain et assassin U

Contact mortel
Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin enivré par la tuerie {1}{B}

Créature : humain et assassin U

Contact mortel
Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)

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

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

Syndic des dîmes {1}{W}

Créature : humain et clerc **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.)

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

Syndic des dîmes {1}{W}

Créature : humain et clerc **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.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syndic des dîmes {1}{W}

Créature : humain et clerc **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.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aristocrate du cartel {W}{B}

Créature : humain et conseiller U

Sacrifiez une autre créature : L'Aristocrate du cartel acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aristocrate du cartel {W}{B}

Créature : humain et conseiller U

Sacrifiez une autre créature : L'Aristocrate du cartel acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aristocrate du cartel {W}{B}

Créature : humain et conseiller U

Sacrifiez une autre créature : L'Aristocrate du cartel acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aristocrate du cartel {W}{B}

Créature : humain et conseiller U

Sacrifiez une autre créature : L'Aristocrate du cartel acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

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 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 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

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

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

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

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

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

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

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

Obzedat, Conseil fantôme {1}{W}{W}{B}{B}

Créature légendaire : esprit et conseiller R

Quand Obzedat, Conseil fantôme arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.
Au début de votre étape de fin, vous pouvez exiler Obzedat. Si vous faites ainsi, renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de votre prochain entretien. Il acquiert la célérité.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obzedat, Conseil fantôme {1}{W}{W}{B}{B}

Créature légendaire : esprit et conseiller R

Quand Obzedat, Conseil fantôme arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.
Au début de votre étape de fin, vous pouvez exiler Obzedat. Si vous faites ainsi, renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de votre prochain entretien. Il acquiert la célérité.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servitude immortelle {X}{WB}{WB}{WB}

Rituel R

Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, chaque carte de créature avec une valeur de mana de X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obzedat, Conseil fantôme {1}{W}{W}{B}{B}

Créature légendaire : esprit et conseiller R

Quand Obzedat, Conseil fantôme arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.
Au début de votre étape de fin, vous pouvez exiler Obzedat. Si vous faites ainsi, renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de votre prochain entretien. Il acquiert la célérité.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servitude immortelle {X}{WB}{WB}{WB}

Rituel R

Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, chaque carte de créature avec une valeur de mana de X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servitude immortelle {X}{WB}{WB}{WB}

Rituel R

Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, chaque carte de créature avec une valeur de mana de X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple

Terrain : forêt et plaine R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servitude immortelle {X}{WB}{WB}{WB}

Rituel R

Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, chaque carte de créature avec une valeur de mana de X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple

Terrain : forêt et plaine R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

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

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

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant

Terrain : marais et forêt R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêt // Disposé {1}{G}{W}

Éphémère R

Prêt
{1}{G}{W}
Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Dégagez chaque créature que vous contrôlez.

Disposé
{1}{W}{B}
Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel et le lien de vie 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

Tombeau luxuriant

Terrain : marais et forêt R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêt // Disposé {1}{G}{W}

Éphémère R

Prêt
{1}{G}{W}
Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Dégagez chaque créature que vous contrôlez.

Disposé
{1}{W}{B}
Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel et le lien de vie 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêt // Disposé {1}{G}{W}

Éphémère R

Prêt
{1}{G}{W}
Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Dégagez chaque créature que vous contrôlez.

Disposé
{1}{W}{B}
Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel et le lien de vie 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

Obéissance aveugle {1}{W}

Enchantement 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.)

Les artefacts et les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêt // Disposé {1}{G}{W}

Éphémère R

Prêt
{1}{G}{W}
Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Dégagez chaque créature que vous contrôlez.

Disposé
{1}{W}{B}
Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel et le lien de vie 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

Obéissance aveugle {1}{W}

Enchantement 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.)

Les artefacts et les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obéissance aveugle {1}{W}

Enchantement 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.)

Les artefacts et les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition psalmodiante {1}{W}

Créature : esprit C

Sacrifiez l'Apparition psalmodiante : Détruisez un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obéissance aveugle {1}{W}

Enchantement 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.)

Les artefacts et les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition psalmodiante {1}{W}

Créature : esprit C

Sacrifiez l'Apparition psalmodiante : Détruisez un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition psalmodiante {1}{W}

Créature : esprit **C**

Sacrifiez l'Apparition psalmodiante : Détruisez un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expulsion impitoyable {4}{W}{B}

Rituel **R**

Choisissez l'un ?
? Exilez tous les artefacts.
? Exilez toutes les créatures.
? Exilez tous les enchantements.
? Exilez tous les planeswalkers.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expulsion impitoyable {4}{W}{B}

Rituel **R**

Choisissez l'un ?
? Exilez tous les artefacts.
? Exilez toutes les créatures.
? Exilez tous les enchantements.
? Exilez tous les planeswalkers.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Projecteur scrutateur {1}

Artefact **R**

Les créatures avec la défense talismanique que vos adversaires contrôlent peuvent être la cible de sorts ou de capacités que vous contrôlez comme si elles n'avaient pas la défense talismanique.
{3}, sacrifiez le Projecteur scrutateur : Les créatures que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique jusqu'à la fin du tour et ne peuvent pas être bloquées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Projecteur scrutateur {1}

Artefact R

Les créatures avec la défense talismanique que vos adversaires contrôlent peuvent être la cible de sorts ou de capacités que vous contrôlez comme si elles n'avaient pas la défense talismanique.
{3}, sacrifiez le Projecteur scrutateur : Les créatures que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique jusqu'à la fin du tour et ne peuvent pas être bloquées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maladie dans les rangs {B}

Enchantement U

Les jetons de créature gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maladie dans les rangs {B}

Enchantement U

Les jetons de créature gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maladie dans les rangs {B}

Enchantement U

Les jetons de créature gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repose en paix {1}{W}

Enchantement R

Quand Repose en paix arrive sur le champ de bataille, exilez tous les cimetières.
Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repose en paix {1}{W}

Enchantement R

Quand Repose en paix arrive sur le champ de bataille, exilez tous les cimetières.
Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repose en paix {1}{W}

Enchantement R

Quand Repose en paix arrive sur le champ de bataille, exilez tous les cimetières.
Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast