Détisseuse de destin {3}{B}

Créature-enchantement : mégère R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, la Détisseuse de destin inflige 1 blessure à ce joueur.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite srâne {B}

Créature : srâne U

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.)

{T}, payez 2 point de vie : Retirez un marqueur du permanent non-terrain ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détisseuse de destin {3}{B}

Créature-enchantement : mégère R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, la Détisseuse de destin inflige 1 blessure à ce joueur.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite srâne {B}

Créature : srâne U

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.)

{T}, payez 2 point de vie : Retirez un marqueur du permanent non-terrain ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite srâne {B}

Créature : srâne U

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.)

{T}, payez 2 point de vie : Retirez un marqueur du permanent non-terrain ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de douleur {1}{B}

Créature : humain et sorcier R

Inspiration ? À chaque fois que le Voyant de douleur devient dégagé, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que la valeur de mana de cette carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite srâne {B}

Créature : srâne U

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.)

{T}, payez 2 point de vie : Retirez un marqueur du permanent non-terrain ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de douleur {1}{B}

Créature : humain et sorcier R

Inspiration ? À chaque fois que le Voyant de douleur devient dégagé, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que la valeur de mana de cette carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de douleur {1}{B}

Créature : humain et sorcier R

Inspiration ? À chaque fois que le Voyant de douleur devient dégagé, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que la valeur de mana de cette carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Athréos, dieu du Passage {1}{W}{B}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au blanc et au noir est inférieure à sept, Athréos n'est pas une créature.
À chaque fois qu'une autre créature que vous possédez meurt, renvoyez-la dans votre main à moins qu'un adversaire ciblé ne paie 3 points de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de douleur {1}{B}

Créature : humain et sorcier R

Inspiration ? À chaque fois que le Voyant de douleur devient dégagé, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que la valeur de mana de cette carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Athréos, dieu du Passage {1}{W}{B}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au blanc et au noir est inférieure à sept, Athréos n'est pas une créature.
À chaque fois qu'une autre créature que vous possédez meurt, renvoyez-la dans votre main à moins qu'un adversaire ciblé ne paie 3 points de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Athréos, dieu du Passage {1}{W}{B}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au blanc et au noir est inférieure à sept, Athréos n'est pas une créature.
À chaque fois qu'une autre créature que vous possédez meurt, renvoyez-la dans votre main à moins qu'un adversaire ciblé ne paie 3 points de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête de charité {2}{W}{B}

Créature : bête R

Les créatures qui bloquent ou qui sont bloquées par la Bête de charité ont le lien de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête de charité {2}{W}{B}

Créature : bête R

Les créatures qui bloquent ou qui sont bloquées par la Bête de charité ont le lien de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête de charité {2}{W}{B}

Créature : bête R

Les créatures qui bloquent ou qui sont bloquées par la Bête de charité ont le lien de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête de charité {2}{W}{B}

Créature : bête R

Les créatures qui bloquent ou qui sont bloquées par la Bête de charité ont le lien de vie.

6/6

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

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

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

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

Lire dans les os {2}{B}

Rituel **C**

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lire dans les os {2}{B}

Rituel **C**

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lire dans les os {2}{B}

Rituel **C**

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lire dans les os {2}{B}

Rituel **C**

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lire dans les os {2}{B}

Rituel **C**

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

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

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

Porte de la guilde d'Orzhov

Terrain : porte **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov

Terrain : porte **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov

Terrain : porte **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov

Terrain : porte **C**

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

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

Temple du silence

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement {2}{W}

Enchantement **C**

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement {2}{W}

Enchantement **C**

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement {2}{W}

Enchantement **C**

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement {2}{W}

Enchantement **C**

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure trahison {B}

Éphémère U

Détruisez une créature noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure trahison {B}

Éphémère U

Détruisez une créature noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure trahison {B}

Éphémère U

Détruisez une créature noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure trahison {B}

Éphémère U

Détruisez une créature noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast