Argousin d'Ozrhov {1}{B}

Créature : humain et gredin U

Contact mortel
Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pontife du fléau {4}{B}{B}

Créature : zombie et clerc 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 autres créatures que vous contrôlez ont l'extorsion. (Si une créature a plusieurs occurrences d'extorsion, chacune d'elles se déclenche séparément.)

2/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banshee psalmodiante {2}{B}{B}

Créature : esprit U

Vol
Quand la Banshee psalmodiante arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

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

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

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

Ministre d'obligation {2}{W}

Créature : humain et clerc U

Au-delà 2 (Quand cette créature meurt, créez deux jetons de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du désespoir {3}{W}{W}{B}{B}

Créature : ange R

Vol
Quand l'Ange du désespoir arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent ciblé.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du pacte de mort {3}{W}{B}{B}

Créature : ange M

Vol
Quand l'Ange du pacte de mort meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Clerc. Il a « {3}{W}{B}{B}, {T}, sacrifiez cette créature : Renvoyez sur le champ de bataille une carte nommée Ange du pacte de mort depuis votre cimetière. »

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hanteur de cloche de la basilique {W}{W}{B}{B}

Créature : esprit U

Quand Basilica Bell-Haunt arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défausse d'une carte et vous gagnez 3 points de vie.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil fantôme d'Orzhova {W}{W}{B}{B}

Créature légendaire : esprit R

Quand le Conseil fantôme d'Orzhova arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.
{1}, sacrifiez une créature : Exilez le Conseil fantôme d'Orzhova. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oligarque impérieuse {W}{B}

Créature : humain et clerc C

Vigilance
Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oligarque impérieuse {W}{B}

Créature : humain et clerc C

Vigilance
Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pontife impitoyable {W}{B}

Créature : vampire et clerc U

{1}, sacrifiez une autre créature : Pitiless Pontiff acquiert le contact mortel et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pontife d'Orzhov {1}{W}{B}

Créature : humain et clerc R

Hantise (Quand cette créature meurt, exilez-la, hantant une créature ciblée.)
Quand le Pontife d'Orzhov arrive sur le champ de bataille ou que la créature qu'il hante meurt, choisissez l'un ?
? Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
? Les créatures que vous ne contrôlez pas gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

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

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

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

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

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

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

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

Cachet d'Orzhov {2}

Artefact **U**

{1}, {T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Orzhov {2}

Artefact U

{1}, {T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Consacrer // Consumer {1}{WB}

Éphémère / Rituel U

Consacrer {1}{WB}
Éphémère

Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.
Piochez une carte.

Consumer {2}{W}{B}
Rituel

Un joueur ciblé sacrifie une créature avec la force la plus élevée parmi les créatures qu'il contrôle. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Orzhov {W}{B}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Renvoyez une créature ciblée que vous contrôlez et toutes les auras que vous contrôlez qui lui sont attachées dans la main de son propriétaire.
? Détruisez une créature ciblée et vous perdez un nombre de points de vie égal à son endurance.
? Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dernier paiement {W}{B}

Éphémère C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez 5 points de vie ou sacrifiez une créature ou un enchantement.
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Glas des consignataires {4}{WB}{WB}{WB}

Enchantement R

Au début de votre entretien, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absolution éthérée {4}{W}{B}

Enchantement R

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1.
{2}{W}{B} : Exilez une carte ciblée du cimetière d'un adversaire. Si c'était une carte de créature, vous créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

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

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