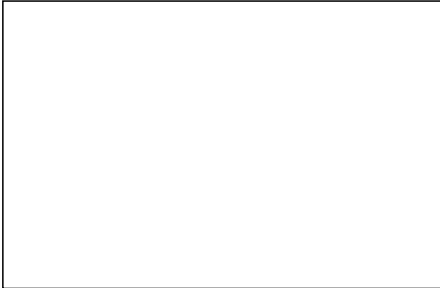


Enfant de la nuit {1}{B}

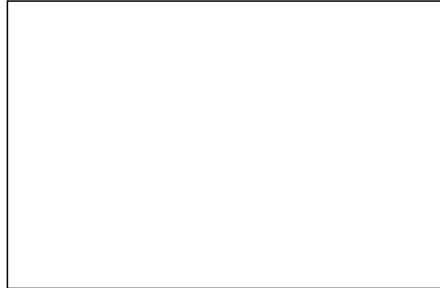


Créature : vampire **C**
Lien de vie

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit maudit {3}{B}




Créature : esprit **C**
Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfant de la nuit {1}{B}




Créature : vampire **C**
Lien de vie

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de l'envoûteuse {2}{B}

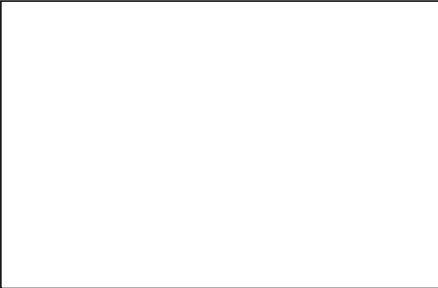


Créature : grenouille **C**

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de l'envoûteuse {2}{B}

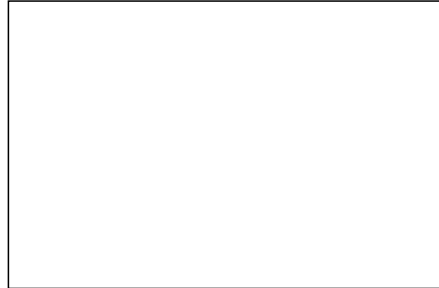


Créature : grenouille C

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de membres {2}{B}




Créature : zombie et mur U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
 À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Mur de membres.
 {5}{B}{B}, sacrifiez le Mur de membres : Le joueur ciblé perd X points de vie, X étant la force du Mur de membres.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hôte de sang {3}{B}{B}



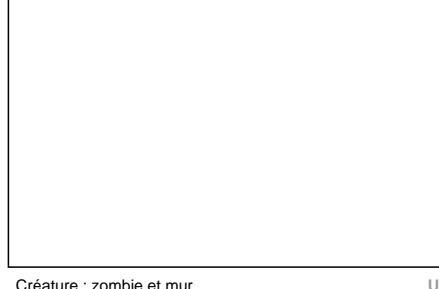
Créature : vampire U

{1}{B}, sacrifiez une autre créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hôte de sang et vous gagnez 2 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de membres {2}{B}



Créature : zombie et mur U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
 À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Mur de membres.
 {5}{B}{B}, sacrifiez le Mur de membres : Le joueur ciblé perd X points de vie, X étant la force du Mur de membres.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire ombrecape

{4}{B}

Créature : vampire

C

Payez 2 points de vie : Le Vampire ombrecape acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. (Il ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange de la résolution

{5}{W}{W}

Créature : ange

R

Vol

Quand l'Archange de la résolution arrive sur le champ de bataille, si votre total de points de vie est inférieur à votre total de points de vie de départ, il devient égal à votre total de points de vie de départ.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire ombrecape

{4}{B}

Créature : vampire

C

Payez 2 points de vie : Le Vampire ombrecape acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. (Il ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaillant de Kinsbayel

{1}{W}

Créature : sangami et soldat

C

Quand l'Assaillant de Kinsbayel arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani {1}{W}

Créature : chat et soldat U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist des landes {1}{W}{W}

Créature : esprit U

Vol

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani {1}{W}

Créature : chat et soldat U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Missionnaires infatigables {4}{W}

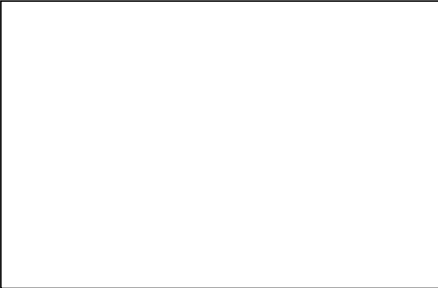
Créature : humain et clerc C

Quand les Missionnaires infatigables arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'essence {1}{W}




Créature : mur U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
À chaque fois que le Mur d'essence subit des blessures de combat, vous gagnez autant de points de vie.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pégase solgrâce {1}{W}




Créature : pégase C

Vol (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pégase solgrâce {1}{W}



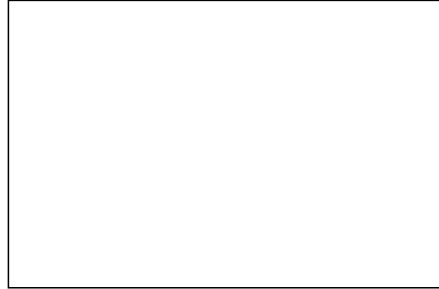
Créature : pégase C

Vol (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relieur d'âmes {W}



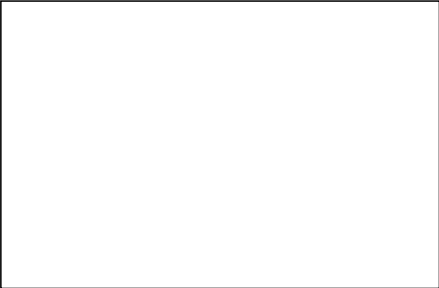
Créature : humain et clerc C

{T} : Vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relieur d'âmes {W}

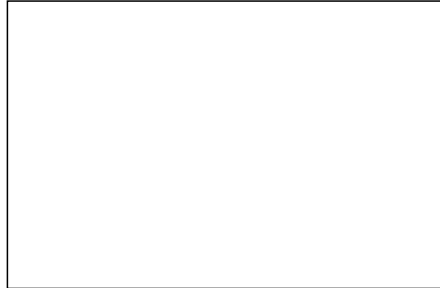


Créature : humain et clerc **C**
{T} : Vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Signature de sang {B}{B}



Rituel **C**
Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relieur d'âmes {W}




Créature : humain et clerc **C**
{T} : Vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang {B}{B}



Rituel **C**
Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang

{B}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offrande solennelle

{2}{W}



Rituel

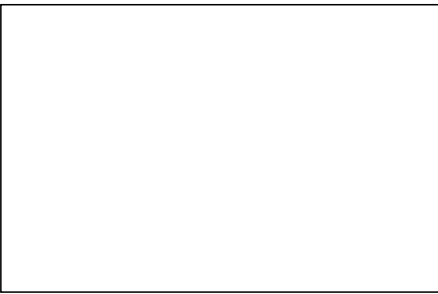
C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calcification de masse

{5}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures non-blanches.

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
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton du magus de mort

{3}



Artefact

U

À chaque fois que vous lancez un sort noir ou qu'un marais arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ulcération

{B}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour. Vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton du magus du soleil

{3}



Artefact

U

À chaque fois que vous lancez un sort blanc ou qu'une plaine arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ulcération

{B}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour. Vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier de lumière

{2}{W}

Éphémère

C

Exilez une créature ciblée d'endurance supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur divine

{1}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand la Faveur divine arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

La créature enchantée gagne +1/+3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau paralysant

{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -1/-1 et ne peut pas bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Premiers secours

{3}{W}

Enchantement

U

Au début de chaque entretien, si vous avez perdu des points de vie au dernier tour, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

