

Voltigeuse assoiffée de sang {1}{B}{B}



Créature : vampire et gremlin U

Vol

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur la Voltigeuse assoiffée de sang.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voltigeuse assoiffée de sang {1}{B}{B}



Créature : vampire et gremlin U

Vol

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur la Voltigeuse assoiffée de sang.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voltigeuse assoiffée de sang {1}{B}{B}



Créature : vampire et gremlin U

Vol

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur la Voltigeuse assoiffée de sang.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voltigeuse assoiffée de sang {1}{B}{B}



Créature : vampire et gremlin U

Vol

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur la Voltigeuse assoiffée de sang.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani {1}{W}



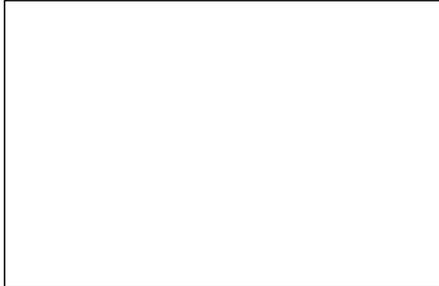
Créature : chat et soldat U

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

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

Frère de bande d'Ajani {1}{W}



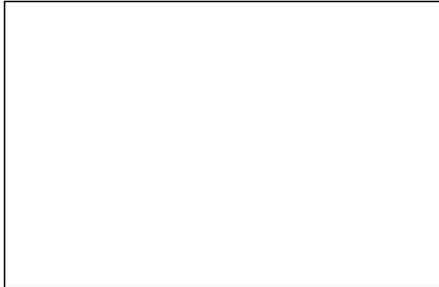
Créature : chat et soldat U

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

Frère de bande d'Ajani {1}{W}



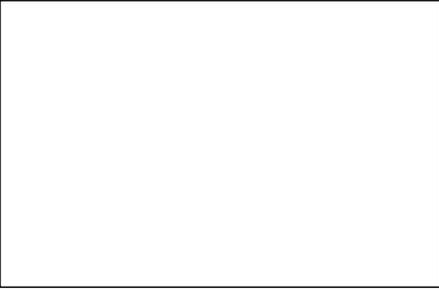
Créature : chat et soldat U

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

Landes érodées



Terrain

C

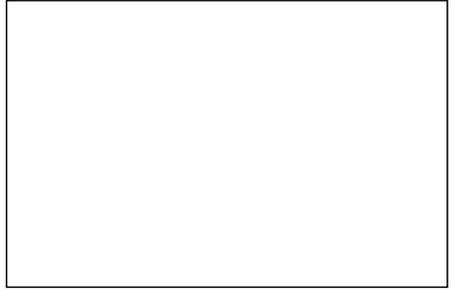
Les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes érodées



Terrain

C

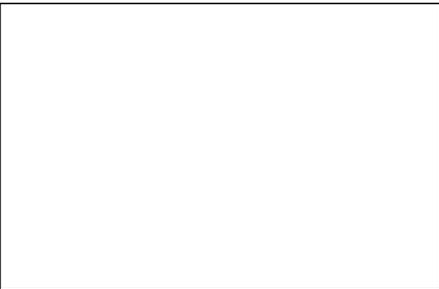
Les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes érodées



Terrain

C

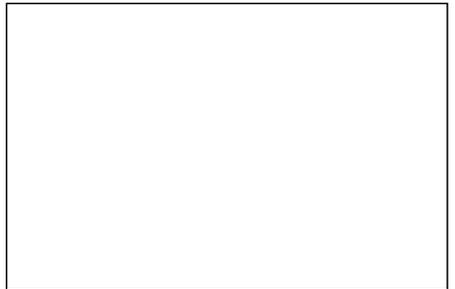
Les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes érodées



Terrain

C

Les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

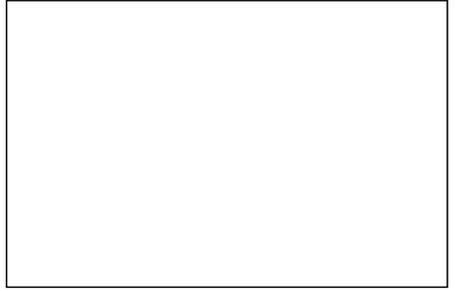


Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

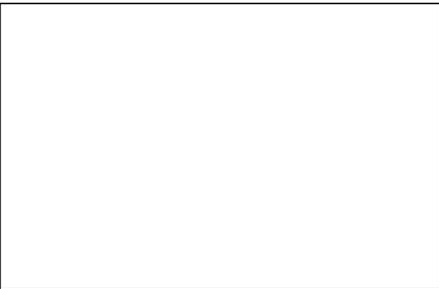


Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

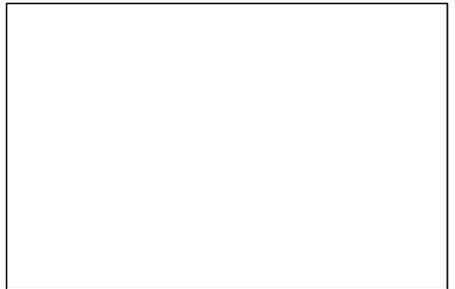


Terrain de base : marais  
{B}

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

Plaine

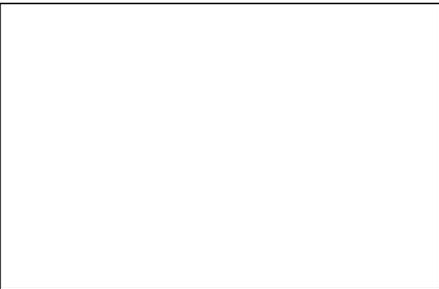


Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

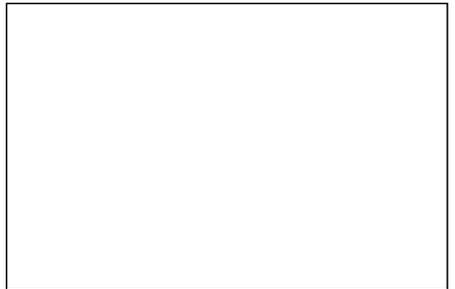


Terrain de base : marais  
{B}

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

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



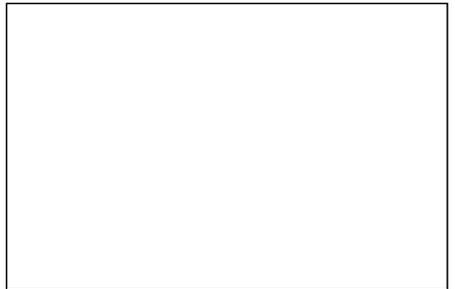
Terrain : plaine et marais

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

Temple du silence



Terrain

R

Le Temple du silence arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple du silence arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence



Terrain

R

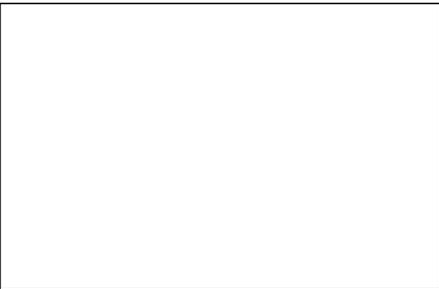
Le Temple du silence arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple du silence arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence



Terrain

R

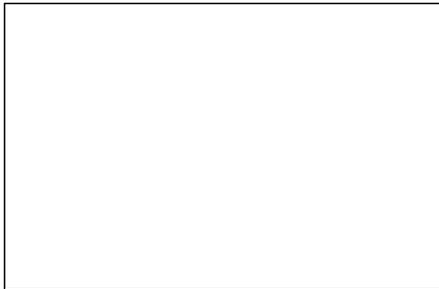
Le Temple du silence arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple du silence arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence



Terrain

R

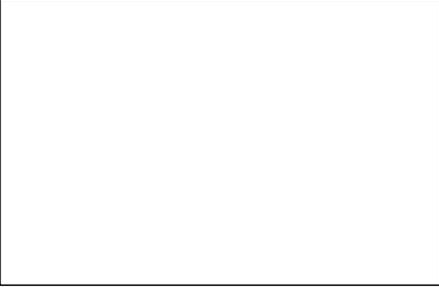
Le Temple du silence arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple du silence arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana, générale de la Horde de l'effroi {4}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana **M**

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

{+1} : Créez un jeton de créature 2/2 Zombie.

{-4} : Chaque joueur sacrifie deux créatures.

{-9} : Chaque adversaire choisit un permanent qu'il contrôle de chaque type de permanent et sacrifie le reste.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, force de la bande {2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani **M**

{+1} : Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de créatures que vous contrôlez plus le nombre de planeswalkers que vous contrôlez.

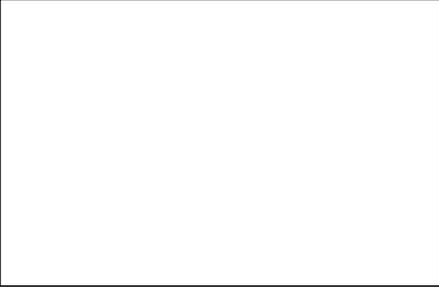
{-2} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chat et Soldat appelée Frère de bande d'Ajani avec « À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani. »

{+0} : Si vous avez au moins 15 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ, exilez Ajani, force de la bande et chaque artefact et créature que vos adversaires contrôlent.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana, générale de la Horde de l'effroi {4}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana **M**

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

{+1} : Créez un jeton de créature 2/2 Zombie.

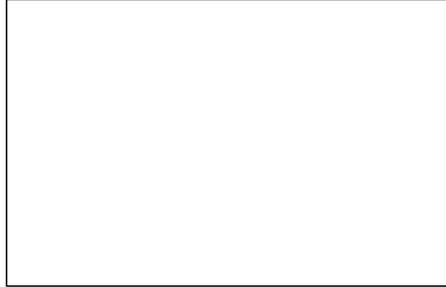
{-4} : Chaque joueur sacrifie deux créatures.

{-9} : Chaque adversaire choisit un permanent qu'il contrôle de chaque type de permanent et sacrifie le reste.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, force de la bande {2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani **M**

{+1} : Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de créatures que vous contrôlez plus le nombre de planeswalkers que vous contrôlez.

{-2} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chat et Soldat appelée Frère de bande d'Ajani avec « À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani. »

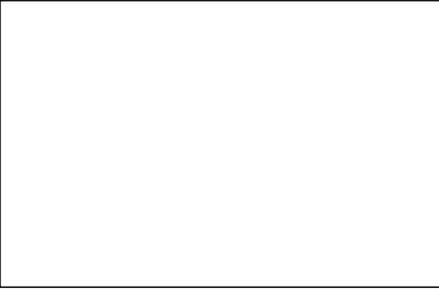
{+0} : Si vous avez au moins 15 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ, exilez Ajani, force de la bande et chaque artefact et créature que vos adversaires contrôlent.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}



Éphémère

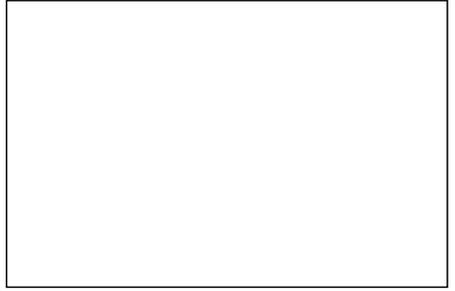
U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}



Éphémère

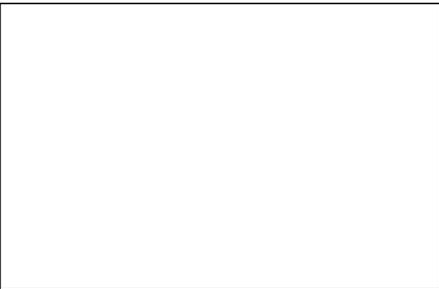
U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}



Éphémère

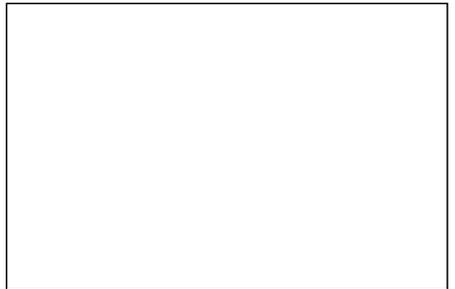
U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}



Éphémère

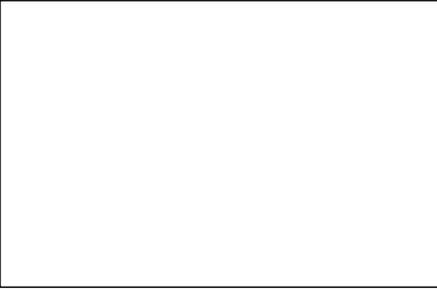
U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritage mal acquis

{3}{B}



Enchantement

C

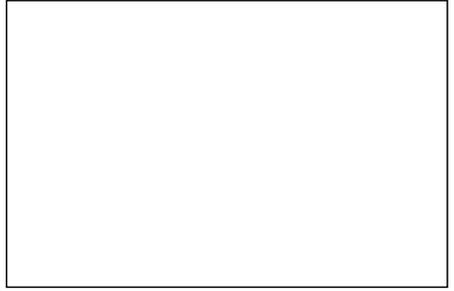
Au début de votre entretien, l'Héritage mal acquis inflige 1 blessure à chaque adversaire et vous gagnez 1 point de vie.

{5}{B}, sacrifiez l'Héritage mal acquis : Il inflige 4 blessures à l'adversaire ciblé et vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritage mal acquis

{3}{B}



Enchantement

C

Au début de votre entretien, l'Héritage mal acquis inflige 1 blessure à chaque adversaire et vous gagnez 1 point de vie.

{5}{B}, sacrifiez l'Héritage mal acquis : Il inflige 4 blessures à l'adversaire ciblé et vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritage mal acquis

{3}{B}



Enchantement

C

Au début de votre entretien, l'Héritage mal acquis inflige 1 blessure à chaque adversaire et vous gagnez 1 point de vie.

{5}{B}, sacrifiez l'Héritage mal acquis : Il inflige 4 blessures à l'adversaire ciblé et vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritage mal acquis

{3}{B}



Enchantement

C

Au début de votre entretien, l'Héritage mal acquis inflige 1 blessure à chaque adversaire et vous gagnez 1 point de vie.

{5}{B}, sacrifiez l'Héritage mal acquis : Il inflige 4 blessures à l'adversaire ciblé et vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance des corbeaux

{3}{B}



Enchantement

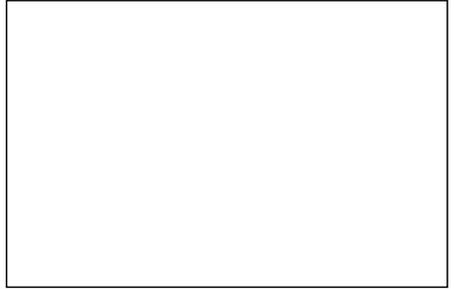
U

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, le contrôleur de cette créature perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance des corbeaux

{3}{B}



Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, le contrôleur de cette créature perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance des corbeaux

{3}{B}



Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, le contrôleur de cette créature perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance des corbeaux

{3}{B}



Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, le contrôleur de cette créature perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}

Enchantement : aura **C**  
Enchanter : créature  
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}

Enchantement : aura **C**  
Enchanter : créature  
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}

Enchantement : aura **C**  
Enchanter : créature  
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}

Enchantement : aura **C**  
Enchanter : créature  
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout ce qui brille {1}{W}



Enchantement : aura **C**  
Enchanter : créature  
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque artefact et/ou enchantement que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

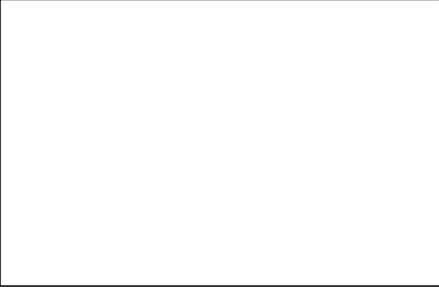
Tout ce qui brille {1}{W}



Enchantement : aura **C**  
Enchanter : créature  
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque artefact et/ou enchantement que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

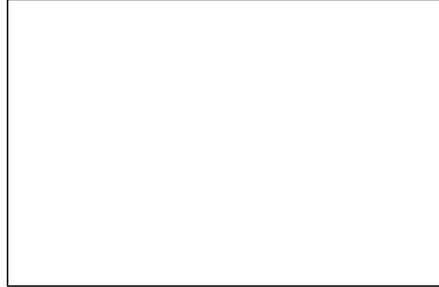
Tout ce qui brille {1}{W}



Enchantement : aura **C**  
Enchanter : créature  
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque artefact et/ou enchantement que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout ce qui brille {1}{W}



Enchantement : aura **C**  
Enchanter : créature  
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque artefact et/ou enchantement que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment de Kaya

{1}{W}{B}

Enchantement légendaire

R

Quand le Serment de Kaya arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

À chaque fois qu'un adversaire attaque un planeswalker que vous contrôlez avec au moins une créature, le Serment de Kaya inflige 2 blessures à ce joueur et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment de Kaya

{1}{W}{B}

Enchantement légendaire

R

Quand le Serment de Kaya arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

À chaque fois qu'un adversaire attaque un planeswalker que vous contrôlez avec au moins une créature, le Serment de Kaya inflige 2 blessures à ce joueur et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment de Kaya

{1}{W}{B}

Enchantement légendaire

R

Quand le Serment de Kaya arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

À chaque fois qu'un adversaire attaque un planeswalker que vous contrôlez avec au moins une créature, le Serment de Kaya inflige 2 blessures à ce joueur et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment de Kaya

{1}{W}{B}

Enchantement légendaire

R

Quand le Serment de Kaya arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

À chaque fois qu'un adversaire attaque un planeswalker que vous contrôlez avec au moins une créature, le Serment de Kaya inflige 2 blessures à ce joueur et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

