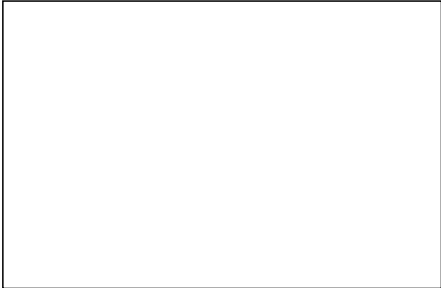


Démon vorace
{3}{B}{B}



Créature : démon
R

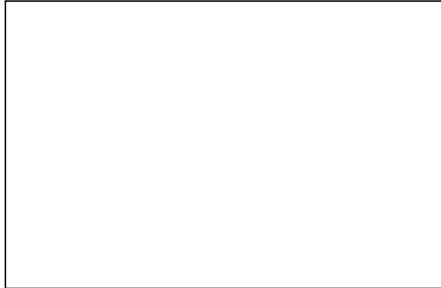
Sacrifiez un humain : Transformez le Démon vorace.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la lignée
{2}{B}{B}



Créature : vampire
R

Vol

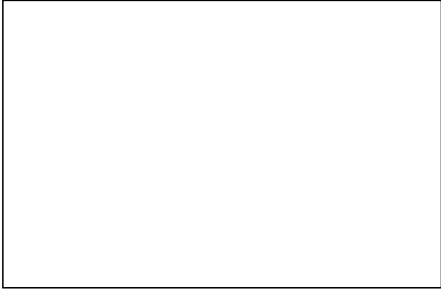
{T} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 noire Vampire avec le vol.

{B} : Transformez le Gardien de la lignée. N'activez cette capacité que si vous contrôlez au moins cinq vampires.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon vorace
{3}{B}{B}



Créature : démon
R

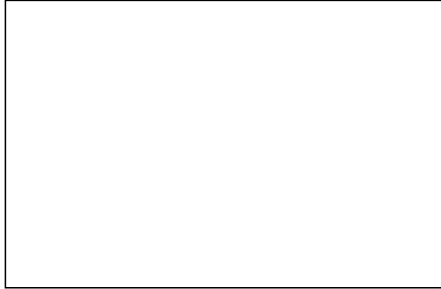
Sacrifiez un humain : Transformez le Démon vorace.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la lignée
{2}{B}{B}



Créature : vampire
R

Vol

{T} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 noire Vampire avec le vol.

{B} : Transformez le Gardien de la lignée. N'activez cette capacité que si vous contrôlez au moins cinq vampires.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la lignée

{2}{B}{B}

Créature : vampire

R

Vol

{T} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 noire Vampire avec le vol.

{B} : Transformez le Gardien de la lignée. N'activez cette capacité que si vous contrôlez au moins cinq vampires.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble Falkenrath

{3}{B}

Créature : vampire et noble

U

Vol

À chaque fois que le Noble Falkenrath ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble Falkenrath

{3}{B}

Créature : vampire et noble

U

Vol

À chaque fois que le Noble Falkenrath ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de la paroisse

{W}

Créature : humain et soldat

R

À chaque fois qu'un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Champion de la paroisse.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de la paroisse
{W}

Créature : humain et soldat
R

À chaque fois qu'un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Champion de la paroisse.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de la paroisse
{W}

Créature : humain et soldat
R

À chaque fois qu'un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Champion de la paroisse.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de la paroisse
{W}

Créature : humain et soldat
R

À chaque fois qu'un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Champion de la paroisse.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fielleux
{1}{W}{W}

Créature : humain et clerc
U

Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée. Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fielleux
{1}{W}{W}

Créature : humain et clerc

U

Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée.

Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fielleux
{1}{W}{W}

Créature : humain et clerc

U

Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée.

Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fielleux
{1}{W}{W}

Créature : humain et clerc

U

Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée.

Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisiteur d'élite
{W}{W}

Créature : humain et soldat

R

Initiative, vigilance

Protection contre les vampires, contre les loups-garous et contre les zombies

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisiteur d'élite

{W}{W}

Créature : humain et soldat

R

Initiative, vigilance

Protection contre les vampires, contre les loups-garous et contre les zombies

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisiteur d'élite

{W}{W}

Créature : humain et soldat

R

Initiative, vigilance

Protection contre les vampires, contre les loups-garous et contre les zombies

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisiteur d'élite

{W}{W}

Créature : humain et soldat

R

Initiative, vigilance

Protection contre les vampires, contre les loups-garous et contre les zombies

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thalia, gardienne de Thraben

{1}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

R

Initiative

Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thalia, gardienne de Thraben

{1}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

Initiative

Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée

Terrain

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée

Terrain

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée

Terrain

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



Terrain

R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {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

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

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

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

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

Plaine

Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin, seigneur d'Innistrad {2}{W}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin M

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 noire Vampire avec le lien de vie.

{-2} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0. »

{-6} : Détruisez jusqu'à trois cibles, créatures et/ou autres planeswalkers. Renvoyez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, chaque carte mise dans un cimetière de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin, seigneur d'Innistrad {2}{W}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin M

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 noire Vampire avec le lien de vie.

{-2} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0. »

{-6} : Détruisez jusqu'à trois cibles, créatures et/ou autres planeswalkers. Renvoyez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, chaque carte mise dans un cimetière de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victime de la nuit {B}{B}

Éphémère C

Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou, non-Zombie ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victime de la nuit

{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou, non-Zombie ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victime de la nuit

{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou, non-Zombie ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victime de la nuit

{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou, non-Zombie ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point du jour

{1}{W}

Éphémère

C

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Heure fatidique ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, ces créatures acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point du jour

{1}{W}

Éphémère

C

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Heure fatidique ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, ces créatures acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ralliement des paysans

{2}{W}

Éphémère

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point du jour

{1}{W}

Éphémère

C

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Heure fatidique ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, ces créatures acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ralliement des paysans

{2}{W}

Éphémère

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ralliement des paysans

{2}{W}

Éphémère

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jamais plus !

{1}{W}{W}

Enchantement

R

Au moment où Jamais plus ! arrive sur le champ de bataille, nommez une carte non-terrain.

La carte nommée ne peut pas être lancée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jamais plus !

{1}{W}{W}

Enchantement

R

Au moment où Jamais plus ! arrive sur le champ de bataille, nommez une carte non-terrain.

La carte nommée ne peut pas être lancée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jamais plus !

{1}{W}{W}

Enchantement

R

Au moment où Jamais plus ! arrive sur le champ de bataille, nommez une carte non-terrain.

La carte nommée ne peut pas être lancée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artiste de sang

{1}{B}

Créature : vampire

U

À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artiste de sang

{1}{B}

Créature : vampire

U

À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artiste de sang

{1}{B}

Créature : vampire

U

À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artiste de sang

{1}{B}

Créature : vampire

U

À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleuse des ombres

{3}{B}{B}

Créature : vampire et sorcier

R

Vol

À chaque fois que la Fielleuse des ombres inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile une carte de sa main. Vous pouvez jouer cette carte tant qu'elle reste exilée.

Sacrifiez un humain : Régénérez la Fielleuse des ombres.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avacyn, ange de l'espoir

{5}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol, vigilance, indestructible

Les autres permanents que vous contrôlez ont l'indestructible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleuse des ombres

{3}{B}{B}

Créature : vampire et sorcier

R

Vol

À chaque fois que la Fielleuse des ombres inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile une carte de sa main. Vous pouvez jouer cette carte tant qu'elle reste exilée.

Sacrifiez un humain : Régénérez la Fielleuse des ombres.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avacyn, ange de l'espoir

{5}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol, vigilance, indestructible

Les autres permanents que vous contrôlez ont l'indestructible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadière angélique

{3}{W}{W}

Créature : ange

M

Vol

Tant que vous contrôlez un humain, la Brigadière angélique a la défense talismanique et elle est indestructible.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadière angélique

{3}{W}{W}

Créature : ange

M

Vol

Tant que vous contrôlez un humain, la Brigadière angélique a la défense talismanique et elle est indestructible.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadière angélique

{3}{W}{W}

Créature : ange

M

Vol

Tant que vous contrôlez un humain, la Brigadière angélique a la défense talismanique et elle est indestructible.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mikaeus, le lunarque

{X}{W}

Créature légendaire : humain et clerc

M

Mikaeus, le lunarque arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur Mikaeus.

{T}, retirez un marqueur +1/+1 de Mikaeus : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mikaeus, le lunarque
{X}{W}

Créature légendaire : humain et clerc
M

Mikaeus, le lunarque arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur Mikaeus.

{T}, retirez un marqueur +1/+1 de Mikaeus : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague meurtrière
{X}{B}

Rituel
R

Pour chaque créature, son contrôleur la sacrifie à moins qu'il ne paie X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague meurtrière
{X}{B}

Rituel
R

Pour chaque créature, son contrôleur la sacrifie à moins qu'il ne paie X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast