

Blême des cryptes {3}{B}



Créature : esprit **M**

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.)

À chaque fois que vous engagez un marais pour du mana, ajoutez un {B} supplémentaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crisseur de la basilique {1}{B}



Créature : chauve-souris **C**

Vol

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.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blême des cryptes {3}{B}



Créature : esprit **M**

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.)

À chaque fois que vous engagez un marais pour du mana, ajoutez un {B} supplémentaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crisseur de la basilique {1}{B}



Créature : chauve-souris **C**

Vol

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.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crisseur de la basilique {1}{B}



Créature : chauve-souris **C**

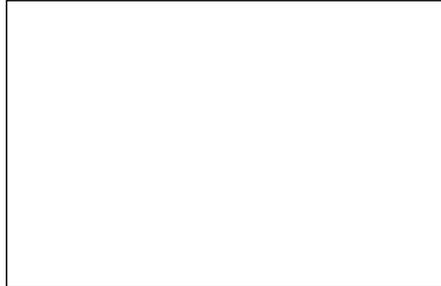
Vol

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.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de Dagedrome {1}{B}



Créature : diablotin **C**

Vol

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crisseur de la basilique {1}{B}



Créature : chauve-souris **C**

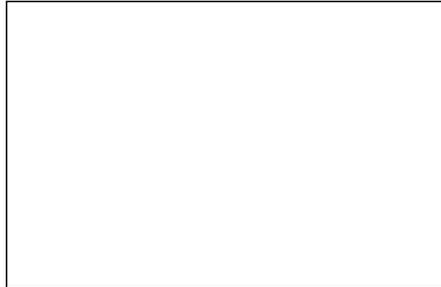
Vol

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.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de Dagedrome {1}{B}



Créature : diablotin **C**

Vol

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}



Créature : vampire et shaman

U

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

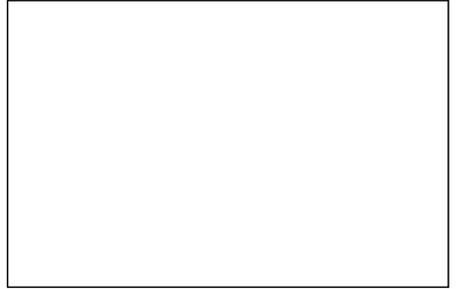
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}



Créature : vampire et shaman

U

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

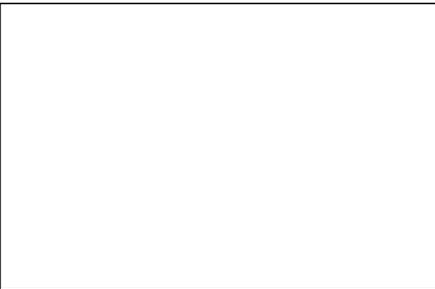
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}



Créature : vampire et shaman

U

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

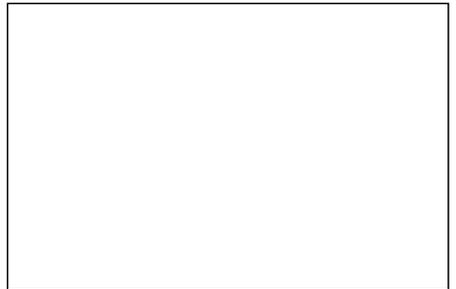
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte de la rédemption

{3}{W}{W}



Créature : archonte

R

Vol

À chaque fois que l'Archonte de la rédemption ou qu'une autre créature avec le vol arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner un nombre de points de vie égal à la force de cette créature.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de vénération {3}{W}



Créature : esprit et mur R

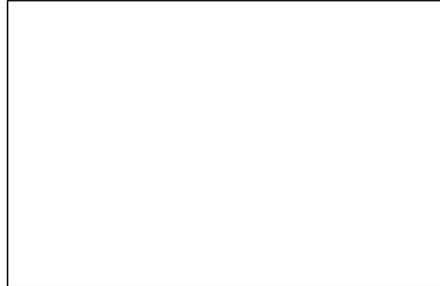
Défenseur, vol

Au début de votre étape de fin, vous pouvez gagner un nombre de points de vie égal à la force d'une créature ciblée que vous contrôlez.

1/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serra en devenir {W}



Créature : humain et moine R

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

Tant que vous avez au moins 30 points de vie, Serra en devenir gagne +5/+5 et a le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de vénération {3}{W}



Créature : esprit et mur R

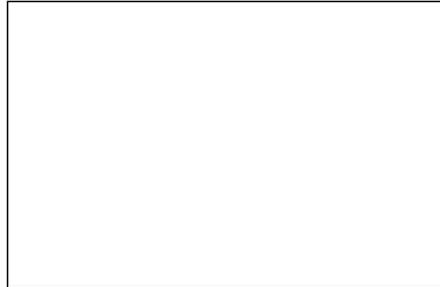
Défenseur, vol

Au début de votre étape de fin, vous pouvez gagner un nombre de points de vie égal à la force d'une créature ciblée que vous contrôlez.

1/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serra en devenir {W}



Créature : humain et moine R

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

Tant que vous avez au moins 30 points de vie, Serra en devenir gagne +5/+5 et a le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serra en devenir {W}



Créature : humain et moine **R**

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Tant que vous avez au moins 30 points de vie, Serra en devenir gagne +5/+5 et a le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du caïd {1}{W}{B}



Créature : srène **C**

Vol

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.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serra en devenir {W}



Créature : humain et moine **R**

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Tant que vous avez au moins 30 points de vie, Serra en devenir gagne +5/+5 et a le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du caïd {1}{W}{B}



Créature : srène **C**

Vol

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.)

2/2

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

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

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

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
{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



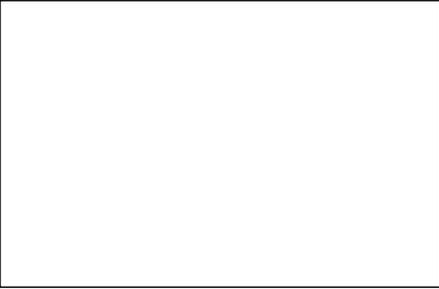
Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice de la vie

{3}



Artefact

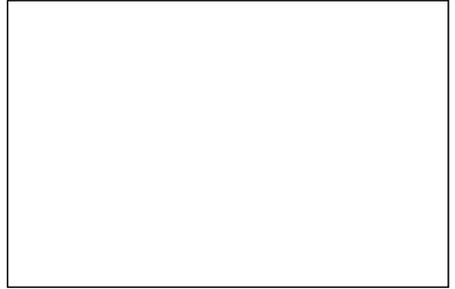
U

{T} : Vous gagnez 1 point de vie. Ensuite, si vous avez au moins 10 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ, transformez le Calice de la vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice de la vie

{3}



Artefact

U

{T} : Vous gagnez 1 point de vie. Ensuite, si vous avez au moins 10 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ, transformez le Calice de la vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice de la vie

{3}



Artefact

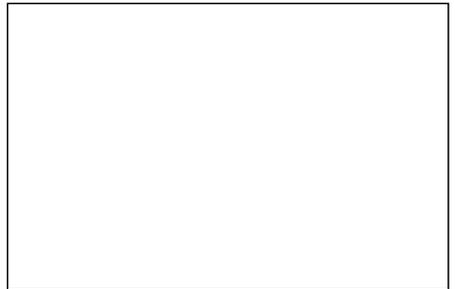
U

{T} : Vous gagnez 1 point de vie. Ensuite, si vous avez au moins 10 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ, transformez le Calice de la vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice de la vie

{3}



Artefact

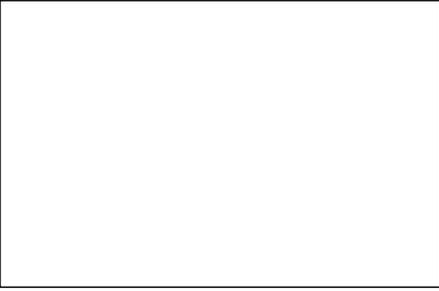
U

{T} : Vous gagnez 1 point de vie. Ensuite, si vous avez au moins 10 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ, transformez le Calice de la vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hommage à la faim

{2}{B}



Éphémère

U

Un adversaire ciblé sacrifie une créature. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hommage à la faim

{2}{B}



Éphémère

U

Un adversaire ciblé sacrifie une créature. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hommage à la faim

{2}{B}



Éphémère

U

Un adversaire ciblé sacrifie une créature. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hommage à la faim

{2}{B}



Éphémère

U

Un adversaire ciblé sacrifie une créature. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Du repos pour les misérables

{1}{W}



Éphémère

C

Un joueur ciblé gagne 4 points de vie.
Toucheterre ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, ce joueur gagne 8 points de vie à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien sanguin

{3}{B}{B}



Enchantement

R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, un adversaire ciblé perd autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Du repos pour les misérables

{1}{W}



Éphémère

C

Un joueur ciblé gagne 4 points de vie.
Toucheterre ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, ce joueur gagne 8 points de vie à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien sanguin

{3}{B}{B}



Enchantement

R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, un adversaire ciblé perd autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béatitude étendue

{2}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

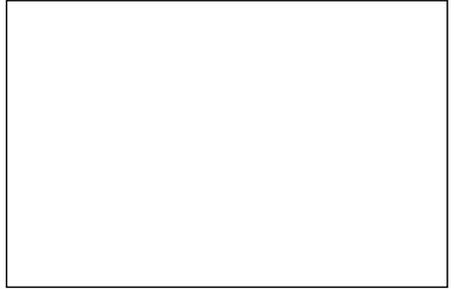
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Au début de votre entretien, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de la vitalité

{3}{W}



Enchantement

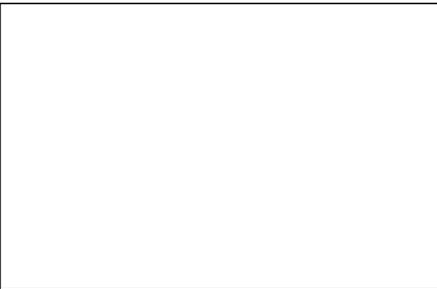
R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {1}{W}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée pour chaque 1 point de vie que vous avez gagné.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béatitude étendue

{2}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

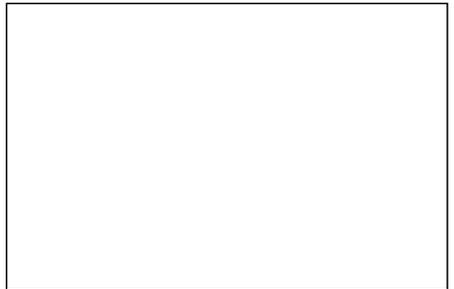
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Au début de votre entretien, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de la vitalité

{3}{W}



Enchantement

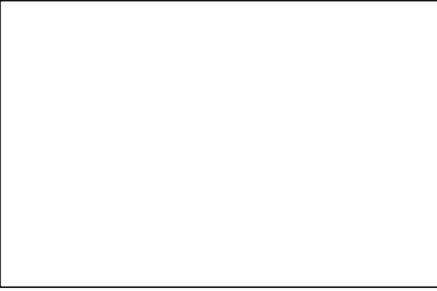
R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {1}{W}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée pour chaque 1 point de vie que vous avez gagné.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

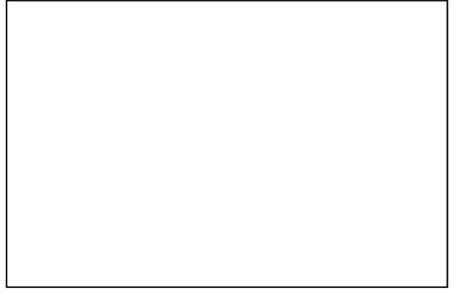
U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mantra d'Ajani

{1}{W}



Enchantement

C

Au début de votre entretien, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mantra d'Ajani

{1}{W}



Enchantement

C

Au début de votre entretien, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ravauteur de foi Rhox {3}{W}

Créature : rhinocéros et moine R

Lien de vie
Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez deux fois ce nombre de points de vie à la place.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divinité de la Fierté {WB}{WB}{WB}{WB}

Créature : esprit et avatar R

Vol, lien de vie
La Divinité de la Fierté gagne +4/+4 tant que vous avez au moins 25 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ravauteur de foi Rhox {3}{W}

Créature : rhinocéros et moine R

Lien de vie
Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez deux fois ce nombre de points de vie à la place.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Strâne en deuil {1}{WB}

Créature : srâne C

{WB} peut être payé au choix avec {W} ou {B}.
Vol
À chaque fois que le Strâne en deuil inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Créature : srâne {1}{WB}

Créature : srâne C

{{WB} peut être payé au choix avec {W} ou {B}.
Vol
À chaque fois que le Srâne en deuil inflige des blessures,
vous gagnez autant de points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

Éphémère C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

Éphémère C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mander l'apparition {WB}

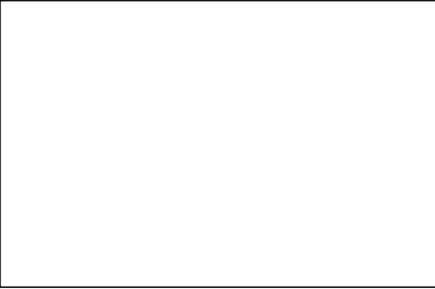
Éphémère C

Exilez une carte ciblée d'un cimetière. Créez un jeton de
créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mander l'apparition

{WB}



Éphémère

C

Exilez une carte ciblée d'un cimetière. Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang délectable

{4}{B}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang délectable

{4}{B}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du lumarque

{1}{W}



Enchantement

R

Au début de l'étape de fin de chaque adversaire, si vous n'avez pas perdu de points de vie ce tour-ci, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du lumarque. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

{1}{W} : Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. N'activez que si l'Ascension du lumarque a au moins quatre marqueurs « quête » sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du luminarque

{1}{W}

Enchantement

R

Au début de l'étape de fin de chaque adversaire, si vous n'avez pas perdu de points de vie ce tour-ci, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du luminarque. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

{1}{W} : Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. N'activez que si l'Ascension du luminarque a au moins quatre marqueurs « quête » sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obéissance aveugle

{1}{W}

Enchantement

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 artefacts et les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obéissance aveugle

{1}{W}

Enchantement

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 artefacts et les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast