

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}

Créature : vampire et shamanes

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 shamanes

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 shamanes

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

Archange de Thiune

{3}{W}{W}

Créature : ange

M

Vol, lien de vie

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange de Thiune

{3}{W}{W}

Créature : ange

M

Vol, lien de vie

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/4

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

Garde des âmes

{W}

Créature : humain et clerc

C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde des âmes

{W}

Créature : humain et clerc

C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde des âmes

{W}

Créature : humain et clerc

C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

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

Athréos, dieu du Passage {1}{W}{B}

Créature-enchantement légendaire : dieu M
 Indestructible
 Tant que votre dévotion au blanc et au noir est inférieure à sept, Athréos n'est pas une créature.
 À chaque fois qu'une autre créature que vous possédez meurt, renvoyez-la dans votre main à moins qu'un adversaire ciblé ne paie 3 points de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Athréos, dieu du Passage

{1}{W}{B}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc et au noir est inférieure à sept, Athréos n'est pas une créature.

À chaque fois qu'une autre créature que vous possédez meurt, renvoyez-la dans votre main à moins qu'un adversaire ciblé ne paie 3 points de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier maudit par le sang

{1}{W}{B}

Créature : vampire et chevalier

U

Tant que vous contrôlez un enchantement, le Chevalier maudit par le sang gagne +1/+1 et a le lien de vie. (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier maudit par le sang

{1}{W}{B}

Créature : vampire et chevalier

U

Tant que vous contrôlez un enchantement, le Chevalier maudit par le sang gagne +1/+1 et a le lien de vie. (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier maudit par le sang

{1}{W}{B}

Créature : vampire et chevalier

U

Tant que vous contrôlez un enchantement, le Chevalier maudit par le sang gagne +1/+1 et a le lien de vie. (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divinité de la Fierté

{WB}{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

Divinité de la Fierté

{WB}{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

Divinité de la Fierté

{WB}{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

Récolte d'essence

{2}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récolte d'essence

{2}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récolte d'essence

{2}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

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



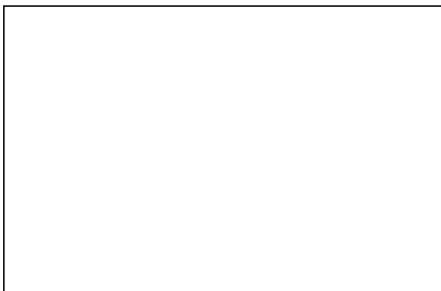
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



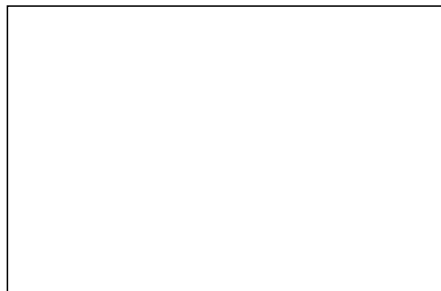
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width=&quot;65&quot;align=&quot;center&quot;src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&gt;&lt;/center&p&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



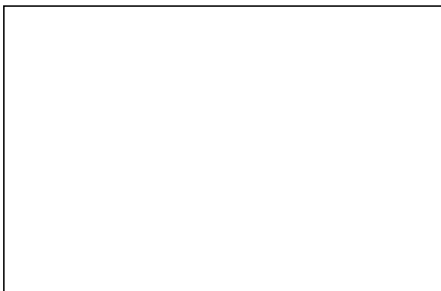
Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width=&quot;65&quot;align=&quot;center&quot;src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&gt;&lt;/center&p&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



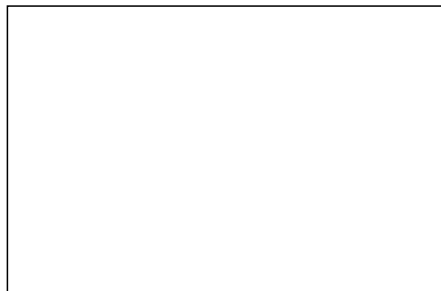
Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
</center
>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
</center
>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
</center
>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

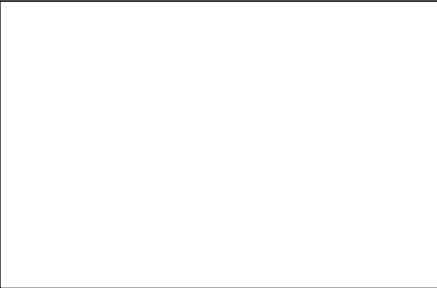
C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
</center
>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

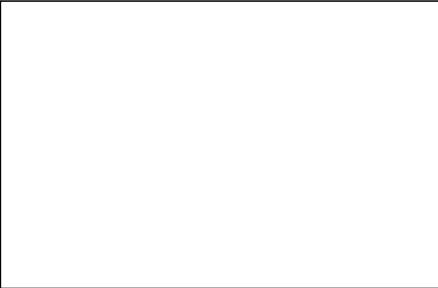
Terrain de base : plaineC



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cacher // Chercher{R}{W}

ÉphémèreR



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaineC



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cacher // Chercher{R}{W}

ÉphémèreR



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cacher // Chercher {R}{W}

Éphémère R

Cacher

{R}{W}

Mettez un artefact ou un enchantement ciblé au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

Chercher

{W}{B}

Cherchez une carte dans la bibliothèque d'un adversaire ciblé et exilez-la. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana. Puis ce joueur mélange.

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

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

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

Accord angélique

{3}{W}

Enchantement

U

Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné au moins 4 points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin de la bravoure

{2}{W}

Enchantement

R

Tant que votre total de points de vie est supérieur ou égal à votre total de points de vie de départ, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez attaque, vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de créatures attaquantes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accord angélique

{3}{W}

Enchantement

U

Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné au moins 4 points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin de la bravoure

{2}{W}

Enchantement

R

Tant que votre total de points de vie est supérieur ou égal à votre total de points de vie de départ, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez attaque, vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de créatures attaquantes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin de la bravoure

{2}{W}

Enchantement

R

Tant que votre total de points de vie est supérieur ou égal à votre total de points de vie de départ, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez attaque, vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de créatures attaquantes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve d'Épée;Héliode

{1}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve d'Épée;Héliode.

Quand vous sacrifiez l'Épreuve d'Épée;Héliode, vous gagnez 10 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve d'Épée;Héliode

{1}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve d'Épée;Héliode.

Quand vous sacrifiez l'Épreuve d'Épée;Héliode, vous gagnez 10 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve d'Épée;Héliode

{1}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve d'Épée;Héliode.

Quand vous sacrifiez l'Épreuve d'Épée;Héliode, vous gagnez 10 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

