

Opportuniste vampire {1}{B}



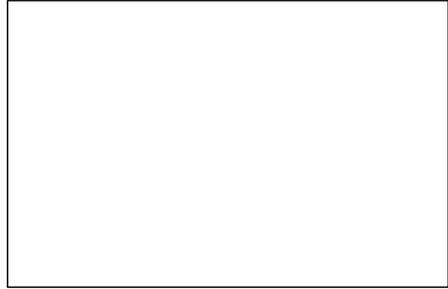
Créature : vampire **C**

{6}{B} : Chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bataillon improvisé {2}{W}



Créature : humain et soldat **C**

À chaque fois que le Bataillon improvisé et au moins deux autres créatures attaquent, mettez un marqueur +1/+1 sur le Bataillon improvisé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bataillon improvisé {2}{W}



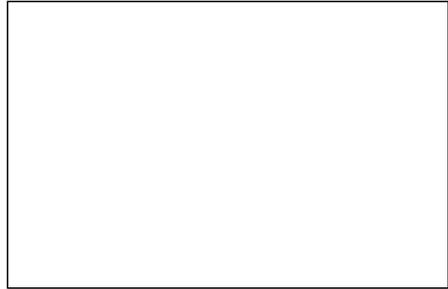
Créature : humain et soldat **C**

À chaque fois que le Bataillon improvisé et au moins deux autres créatures attaquent, mettez un marqueur +1/+1 sur le Bataillon improvisé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bataillon improvisé {2}{W}



Créature : humain et soldat **C**

À chaque fois que le Bataillon improvisé et au moins deux autres créatures attaquent, mettez un marqueur +1/+1 sur le Bataillon improvisé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat de gouttière enchanté {W}



Créature : chat C

Lien de vie
Quand le Chat de gouttière enchanté arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez appelée Chat de gouttière enchanté.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat de gouttière enchanté {W}



Créature : chat C

Lien de vie
Quand le Chat de gouttière enchanté arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez appelée Chat de gouttière enchanté.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat de gouttière enchanté {W}



Créature : chat C

Lien de vie
Quand le Chat de gouttière enchanté arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez appelée Chat de gouttière enchanté.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat de gouttière enchanté {W}



Créature : chat C

Lien de vie
Quand le Chat de gouttière enchanté arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez appelée Chat de gouttière enchanté.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnie de Gideon {3}{W}

Créature : humain et soldat U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez deux marqueurs +1/+1 sur la Compagnie de Gideon.

{3}{W} : Mettez un marqueur « loyauté » sur un planeswalker Gideon ciblé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnie de Gideon {3}{W}

Créature : humain et soldat U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez deux marqueurs +1/+1 sur la Compagnie de Gideon.

{3}{W} : Mettez un marqueur « loyauté » sur un planeswalker Gideon ciblé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnie de Gideon {3}{W}

Créature : humain et soldat U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez deux marqueurs +1/+1 sur la Compagnie de Gideon.

{3}{W} : Mettez un marqueur « loyauté » sur un planeswalker Gideon ciblé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crisseur de guerre {1}{W}

Créature : oiseau C

Vol

{5}{W}, {T} : Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani {1}{W}



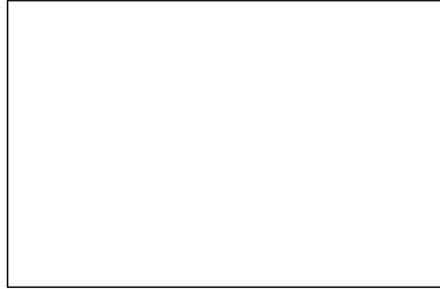
Créature : chat et soldat U

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}



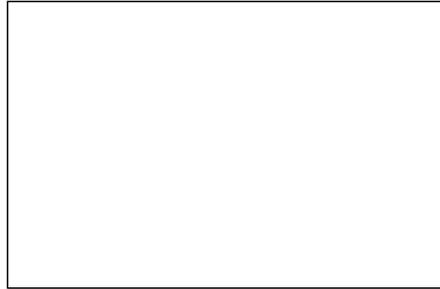
Créature : chat et soldat U

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

Griffon argousin {4}{W}



Créature : griffon C

Vol

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon argousin {4}{W}



Créature : griffon C
Vol

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pégase fidèle {2}{W}



Créature : pégase C
Vol
À chaque fois que le Pégase fidèle attaque, une créature attaquante sans le vol ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pégase fidèle {2}{W}



Créature : pégase C
Vol
À chaque fois que le Pégase fidèle attaque, une créature attaquante sans le vol ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Officiante cruelle {W}{B}



Créature : vampire U
À chaque fois que l'Officiante cruelle ou qu'une autre créature ou qu'un planeswalker que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Officiante cruelle

{W}{B}



Créature : vampire

U

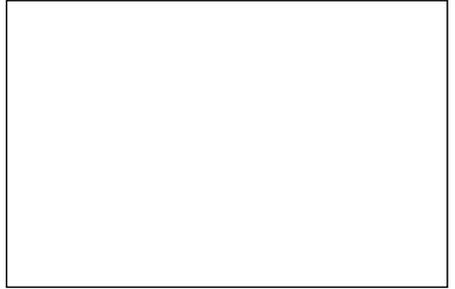
À chaque fois que l'Officiante cruelle ou qu'une autre créature ou qu'un planeswalker que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commander la Horde de l'effroi

{4}{B}{B}



Rituel

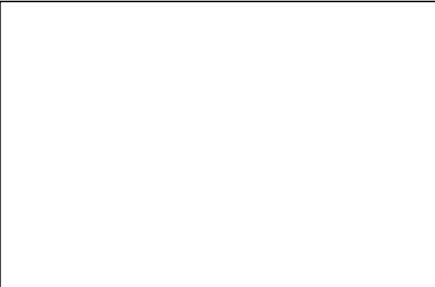
R

Choisissez n'importe quel nombre de cartes de créature et/ou de planeswalker ciblées dans les cimetières. Commander la Horde de l'effroi vous inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana totale de ces cartes. Mettez-les sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Officiante cruelle

{W}{B}



Créature : vampire

U

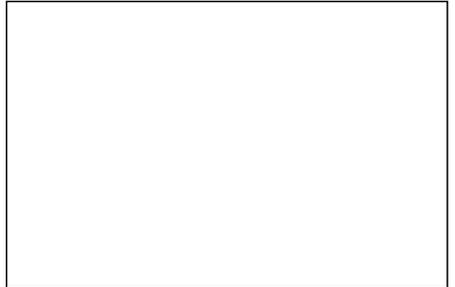
À chaque fois que l'Officiante cruelle ou qu'une autre créature ou qu'un planeswalker que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cri de guerre de Gideon

{2}{W}{W}



Rituel

R

Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Gideon, l'assermenté, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cri de guerre de Gideon

{2}{W}{W}

Rituel

R

Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Gideon, l'assermenté, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien de discipline

{4}{W}

Rituel

U

Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent. Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

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

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

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

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon, l'assermenté

{4}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Gideon

M

À chaque fois que vous attaquez avec au moins deux créatures non-Gideon, mettez un marqueur +1/+1 sur chacune de ces les créatures.

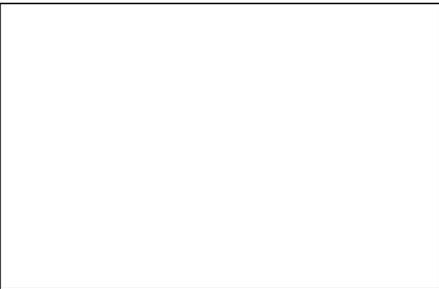
+2

Jusqu'à la fin du tour, Gideon, l'assermenté devient une créature 5/5 blanche Soldat qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci. (Il ne peut pas attaquer s'il a été lancé ce tour-ci.)

{-9} : Exilez Gideon, l'assermenté et chaque créature que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov



Terrain : porte

C

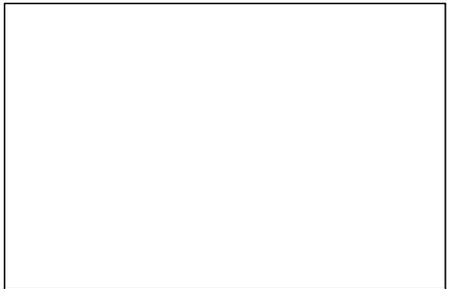
La Porte de la guilde d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaya, fléau des morts

{3}{WB}{WB}{WB}



Planeswalker légendaire : Kaya

U

Vos adversaires et les permanents avec la défense talismanique que vos adversaires contrôlent peuvent être la cible de sorts et de capacités que vous contrôlez comme s'ils n'avaient pas la défense talismanique.

{-3} : Exilez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongeon désespéré

{1}{W}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongeon désespéré

{1}{W}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongeon désespéré

{1}{W}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongeon désespéré

{1}{W}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. 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