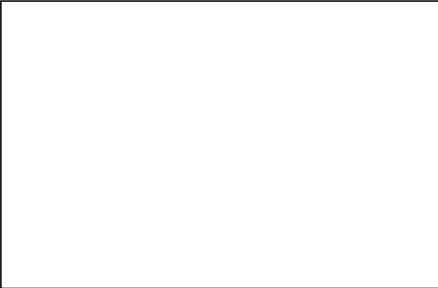


Chauve-souris chassesang {3}{B}



Créature : chauve-souris C

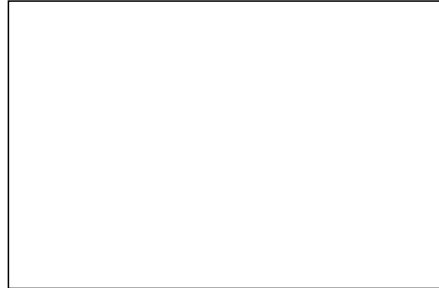
Vol

Quand la Chauve-souris chassesang arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'infamie {1}{B}



Créature : humain et chevalier U


Protection contre le blanc (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc.)

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauve-souris chassesang {3}{B}



Créature : chauve-souris C


Vol

Quand la Chauve-souris chassesang arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'infamie {1}{B}



Créature : humain et chevalier U

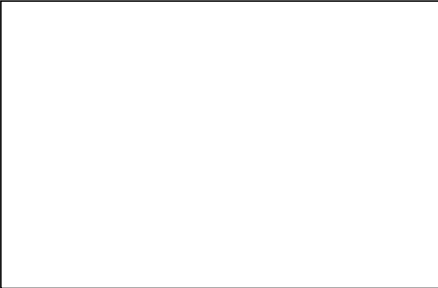
Protection contre le blanc (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc.)

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort redevable {B}



Créature : squelette C

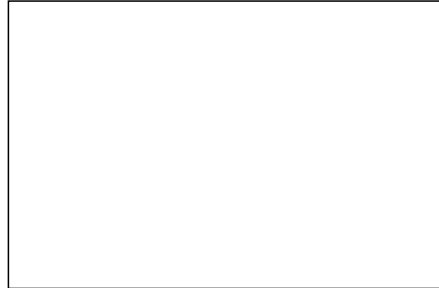
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

{3}{B} : Régénérez le Mort redevable. (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite ce tour-ci, elle ne l'est pas. À la place, engagez-la, retirez-lui toutes ses blessures et retirez-la du combat.)

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nefarox, suzerain de Grixis {4}{B}{B}



Créature légendaire : démon R

Vol


Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois que Nefarox, suzerain de Grixis attaque seul, le joueur défenseur sacrifie une créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort redevable {B}



Créature : squelette C


Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

{3}{B} : Régénérez le Mort redevable. (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite ce tour-ci, elle ne l'est pas. À la place, engagez-la, retirez-lui toutes ses blessures et retirez-la du combat.)

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de Liliana {2}{B}{B}



Créature : ombre C

Quand l'Ombre de Liliana arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de marais, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

{B} : L'Ombre de Liliana gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur de Manteaubrunne

{3}{B}

Créature : vampire et gremlin

U

Célérité (Cette créature peut attaquer et (T) dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la gloire

{1}{W}

Créature : humain et chevalier

U

Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de noir.)

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur de Manteaubrunne

{3}{B}

Créature : vampire et gremlin

U

Célérité (Cette créature peut attaquer et (T) dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyer avemain

{1}{W}

Créature : oiseau et soldat

C

Vol

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyer avemain

{1}{W}

Créature : oiseau et soldat

C

Vol

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigiles d'Akrasa

{2}{W}

Créature : humain et soldat

C

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

0/4

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

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

Frémissant de peur

{1}{B}{B}



Éphémère

C

Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frémissant de peur

{1}{B}{B}

Éphémère

C

Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide

{1}{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide

{1}{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement du sang

{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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marque du vampire

{3}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le lien 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

Oraison angélique

{3}{W}

Enchantement

U

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, vous pouvez engager une créature ciblée.

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

