Faucon de nuit vampire {1}{B}{B}

Créature : vampire et shamane 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 shamane 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 shamane 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 shamane 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfants de Korlis {W}

Créature : humain et rebelle et clerc **C**

Sacrifiez les Enfants de Korlis : Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie que vous avez perdu ce tour-ci. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfants de Korlis {W}

Créature : humain et rebelle et clerc **C**

Sacrifiez les Enfants de Korlis : Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie que vous avez perdu ce tour-ci. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfants de Korlis {W}

Créature : humain et rebelle et clerc **C**

Sacrifiez les Enfants de Korlis : Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie que vous avez perdu ce tour-ci. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfants de Korlis {W}

Créature : humain et rebelle et clerc **C**

Sacrifiez les Enfants de Korlis : Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie que vous avez perdu ce tour-ci. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Précepteur diabolique {1}{B}

Rituel R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani Crinièredor {2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani M

{+1} : Vous gagnez 2 points de vie.

{-1} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature blanche Avatar avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale à votre total de points de vie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ad Nauseam {3}{B}{B}

Éphémère R

Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana. Vous pouvez répéter ce processus autant de fois que vous le souhaitez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ad Nauseam {3}{B}{B}

Éphémère R

Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana. Vous pouvez répéter ce processus autant de fois que vous le souhaitez.

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

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

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

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

Retour au pays {W}

Éphémère **U**

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

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

Retour au pays {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

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

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

Expédition de Solsource {W}

Enchantement C

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Expédition de Solsource. Retirez trois marqueurs « quête » de l'Expédition de Solsource et sacrifiez-la : Vous gagnez 8 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

Expédition de Solsource {W}

Enchantement C

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Expédition de Solsource. Retirez trois marqueurs « quête » de l'Expédition de Solsource et sacrifiez-la : Vous gagnez 8 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédition de Solsource {W}

Enchantement C

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Expédition de Solsource. Retirez trois marqueurs « quête » de l'Expédition de Solsource et sacrifiez-la : Vous gagnez 8 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fers de la foi {3}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : permanent
Quand les Fers de la foi arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.
Le permanent enchanté ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédition de Solsource {W}

Enchantement C

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Expédition de Solsource. Retirez trois marqueurs « quête » de l'Expédition de Solsource et sacrifiez-la : Vous gagnez 8 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fers de la foi {3}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : permanent
Quand les Fers de la foi arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.
Le permanent enchanté ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sigille du trône vacant {3}{W}{W}

Enchantement R

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyage vers le néant {1}{W}

Enchantement C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.
Quand le Voyage vers le néant 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

Voyage vers le néant {1}{W}

Enchantement C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.
Quand le Voyage vers le néant 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

Voyage vers le néant {1}{W}

Enchantement C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.
Quand le Voyage vers le néant 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast