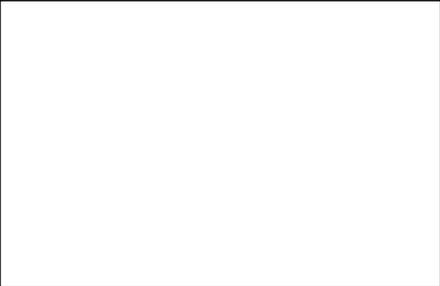


Enfant de la nuit {1}{B}

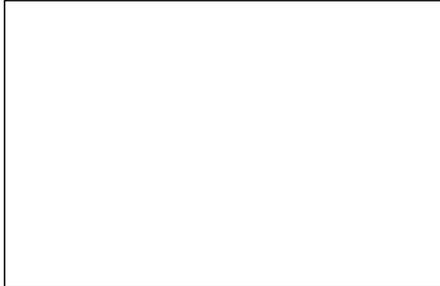


Créature : vampire C
Lien de vie

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfant de la nuit {1}{B}

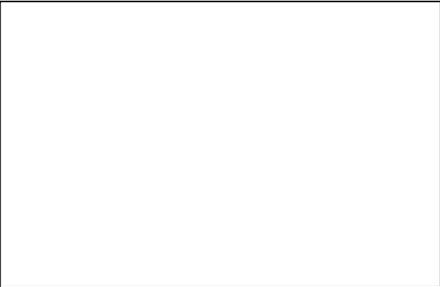


Créature : vampire C
Lien de vie

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfant de la nuit {1}{B}

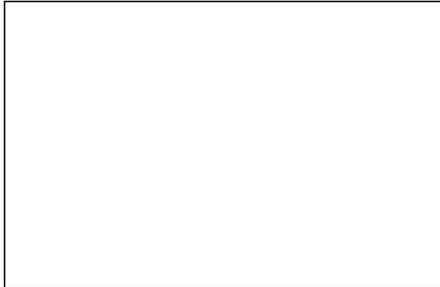


Créature : vampire C
Lien de vie

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfant de la nuit {1}{B}



Créature : vampire C
Lien de vie

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse cloaquebouillon

{3}{B}

Créature : humain et sorcier

R

{2}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appelée Triton à pustules ou Chaudron bouillonnant et mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse cloaquebouillon

{3}{B}

Créature : humain et sorcier

R

{2}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appelée Triton à pustules ou Chaudron bouillonnant et mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse cloaquebouillon

{3}{B}

Créature : humain et sorcier

R

{2}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appelée Triton à pustules ou Chaudron bouillonnant et mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse cloaquebouillon

{3}{B}

Créature : humain et sorcier

R

{2}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appelée Triton à pustules ou Chaudron bouillonnant et mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triton à pustules

{B}



Créature : salamandre

C

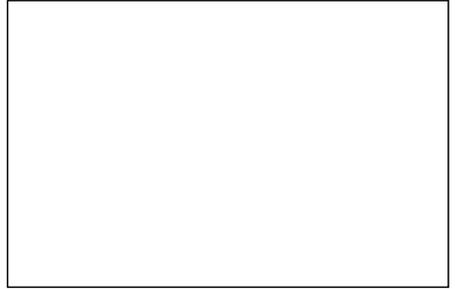
Quand le Triton à pustules meurt, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Cette créature gagne -4/-4 à la place si vous contrôlez une créature appelée Envoûteuse cloaquebouillon.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triton à pustules

{B}



Créature : salamandre

C

Quand le Triton à pustules meurt, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Cette créature gagne -4/-4 à la place si vous contrôlez une créature appelée Envoûteuse cloaquebouillon.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triton à pustules

{B}



Créature : salamandre

C

Quand le Triton à pustules meurt, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Cette créature gagne -4/-4 à la place si vous contrôlez une créature appelée Envoûteuse cloaquebouillon.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triton à pustules

{B}



Créature : salamandre

C

Quand le Triton à pustules meurt, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Cette créature gagne -4/-4 à la place si vous contrôlez une créature appelée Envoûteuse cloaquebouillon.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relieur d'âmes {W}

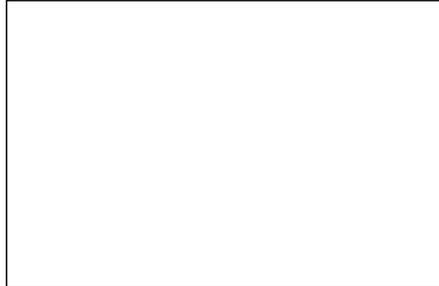


Créature : humain et clerc **C**
{T} : Vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relieur d'âmes {W}



Créature : humain et clerc **C**
{T} : Vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relieur d'âmes {W}

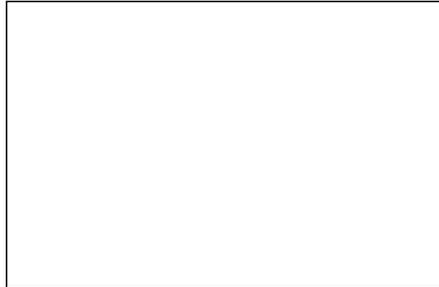


Créature : humain et clerc **C**
{T} : Vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relieur d'âmes {W}



Créature : humain et clerc **C**
{T} : Vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

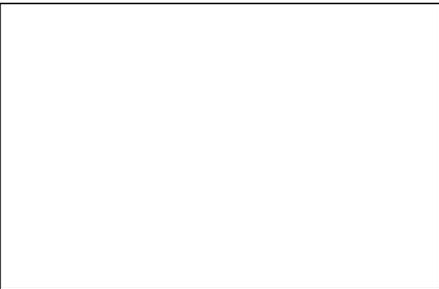


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

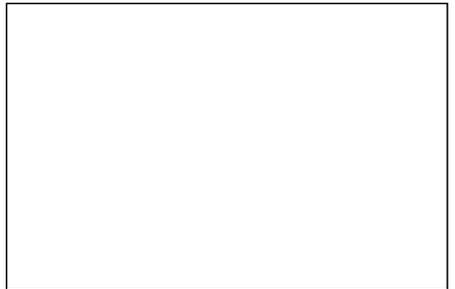


Terrain de base : marais
{B}

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

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

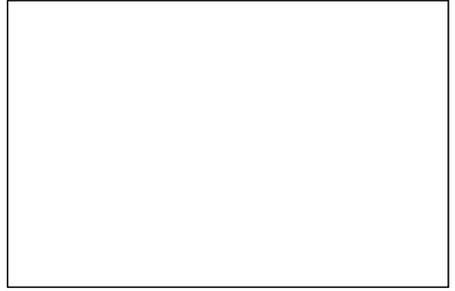


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

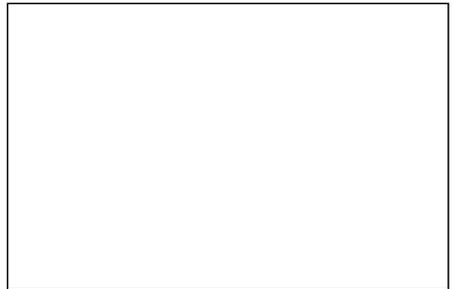


Terrain de base : plaine
{W}

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

Plaine

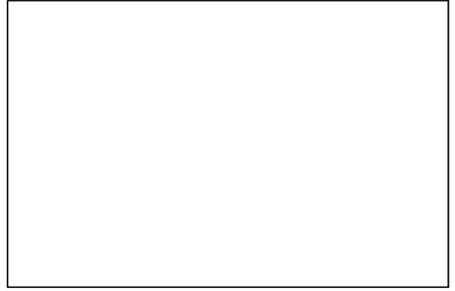


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

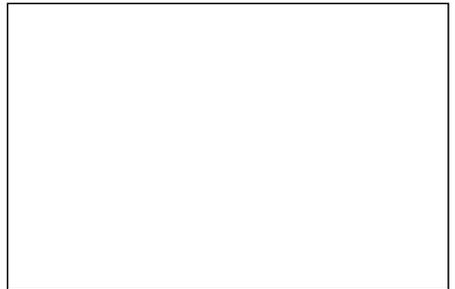


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudron bouillonnant

{2}



Artefact

U

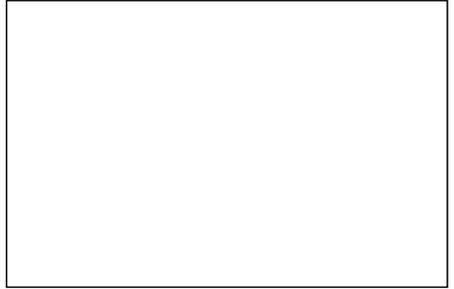
{1}, {T}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 4 points de vie.

{1}, {T}, sacrifiez une créature appelée Triton à pustules : Chaque adversaire perd 4 points de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudron bouillonnant

{2}



Artefact

U

{1}, {T}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 4 points de vie.

{1}, {T}, sacrifiez une créature appelée Triton à pustules : Chaque adversaire perd 4 points de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudron bouillonnant

{2}



Artefact

U

{1}, {T}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 4 points de vie.

{1}, {T}, sacrifiez une créature appelée Triton à pustules : Chaque adversaire perd 4 points de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudron bouillonnant

{2}



Artefact

U

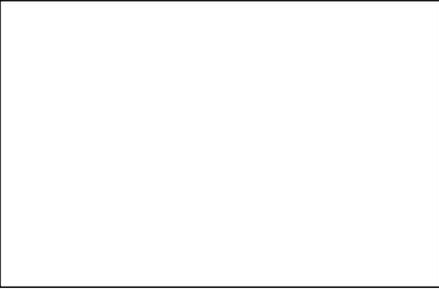
{1}, {T}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 4 points de vie.

{1}, {T}, sacrifiez une créature appelée Triton à pustules : Chaque adversaire perd 4 points de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résonateur strionique

{2}



Artefact

R

{2}, {T} : Copiez une capacité déclenchée ciblée que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résonateur strionique

{2}



Artefact

R

{2}, {T} : Copiez une capacité déclenchée ciblée que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résonateur strionique

{2}



Artefact

R

{2}, {T} : Copiez une capacité déclenchée ciblée que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résonateur strionique

{2}



Artefact

R

{2}, {T} : Copiez une capacité déclenchée ciblée que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien sanguin

{3}{B}{B}



Enchantement

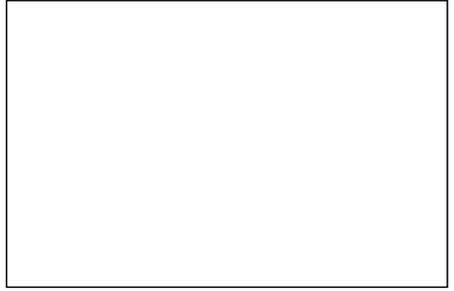
R

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

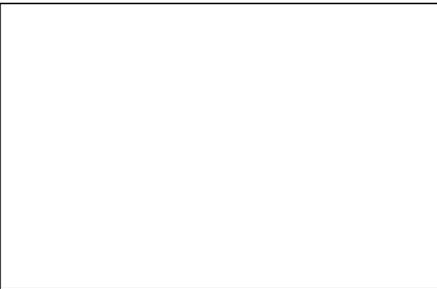
R

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

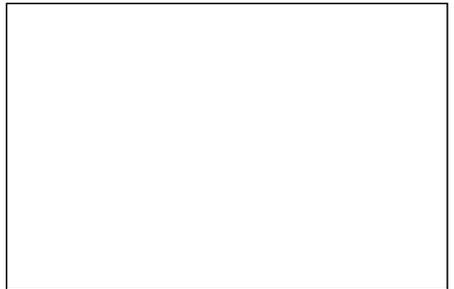
R

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

Lien sanguin

{3}{B}{B}



Enchantement

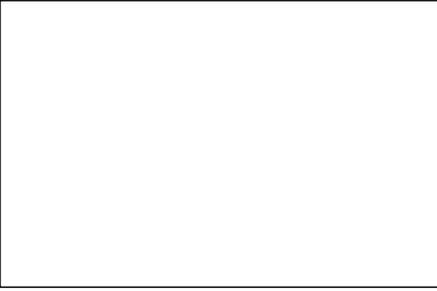
R

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

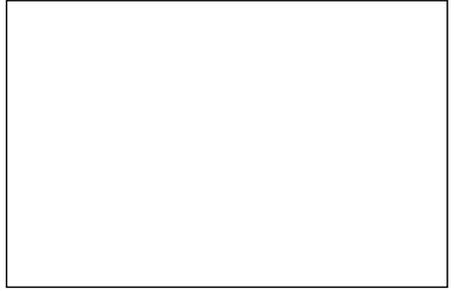
U

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

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

Accord angélique

{3}{W}



Enchantement

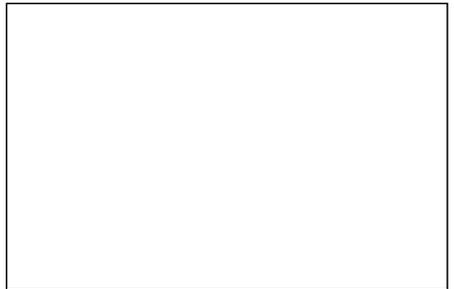
U

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

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

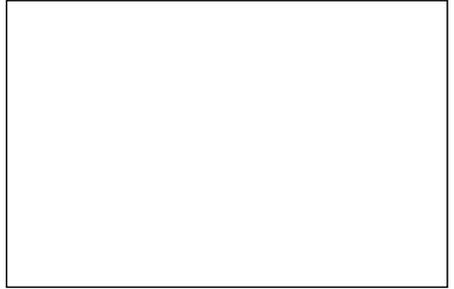
Tant que votre total de points de vie est supérieur ou égal à votre total de points de vie de départ, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

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

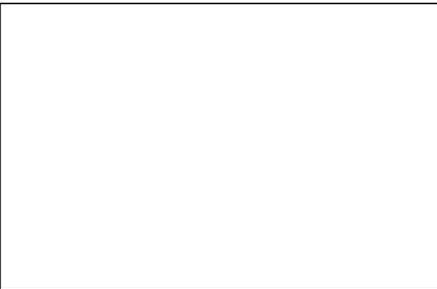
Tant que votre total de points de vie est supérieur ou égal à votre total de points de vie de départ, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

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

Chemin de la bravoure

{2}{W}



Enchantement

R

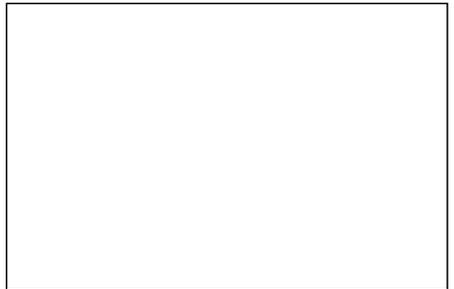
Tant que votre total de points de vie est supérieur ou égal à votre total de points de vie de départ, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

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

