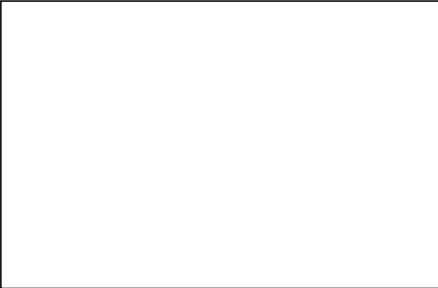


Sentinelle dorée {4}

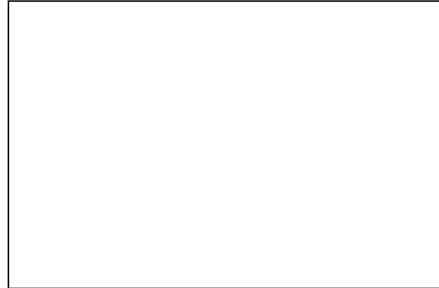


Créature-artefact : golem C

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancien immortel {4}{B}{B}



Créature : vampire et chevalier U


Vol

Engagez trois vampires dégagés que vous contrôlez :
Renvoyez l'Ancien immortel depuis votre cimetière dans votre main.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle dorée {4}




Créature-artefact : golem C

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion du crépuscule {3}{B}{B}



Créature : vampire et chevalier R

Quand le Champion du crépuscule arrive sur le champ de bataille, vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de vampires que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne vampire

{3}{B}



Créature : vampire et soldat

C

Contact mortel (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne vampire

{3}{B}



Créature : vampire et soldat

C

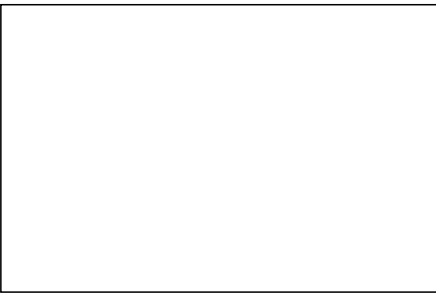
Contact mortel (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne vampire

{3}{B}



Créature : vampire et soldat

C

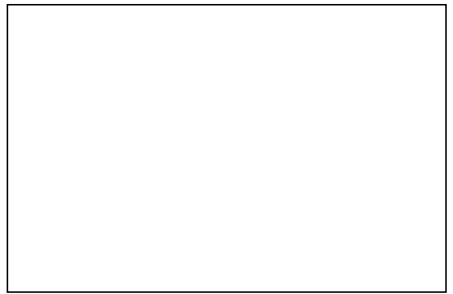
Contact mortel (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne vampire

{3}{B}



Créature : vampire et soldat


C

Contact mortel (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conquistador de Vraska {1}{B}




Créature : vampire et soldat U

À chaque fois que le Conquistador de Vraska attaque ou bloque, si vous contrôlez un planeswalker Vraska, un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conquistador de Vraska {1}{B}




Créature : vampire et soldat U

À chaque fois que le Conquistador de Vraska attaque ou bloque, si vous contrôlez un planeswalker Vraska, un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conquistador de Vraska {1}{B}




Créature : vampire et soldat U

À chaque fois que le Conquistador de Vraska attaque ou bloque, si vous contrôlez un planeswalker Vraska, un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conquistador vicieux {B}



Créature : vampire et soldat U

À chaque fois que le Conquistador vicieux attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évêque des Sanguinolents

{3}{B}{B}

Créature : vampire et clerc

U

Quand l'Évêque des Sanguinolents arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé perd 1 point de vie pour chaque vampire que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gravesang marcheciel

{2}{B}

Créature : vampire et soldat

C

Vol

Quand le Gravesang marcheciel arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gravesang marcheciel

{2}{B}

Créature : vampire et soldat

C

Vol

Quand le Gravesang marcheciel arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldate de la Baie de la reine

{1}{B}

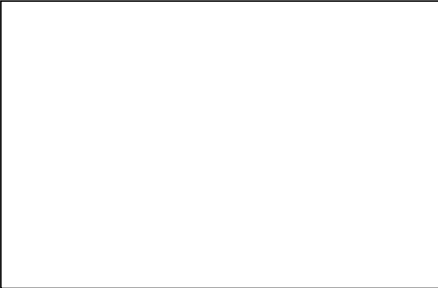
Créature : vampire et soldat

C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldate de la Baie de la reine {1}{B}

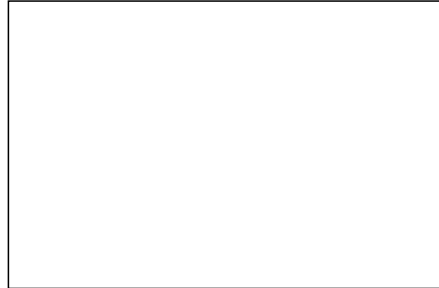


Créature : vampire et soldat C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc inspiratrice {2}{W}




Créature : vampire et clerc U

Quand la Clerc inspiratrice arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélateur de la Légion du crépuscule {1}{B}




Créature : vampire et soldat C

Quand le Zélateur de la Légion du crépuscule arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc inspiratrice {2}{W}



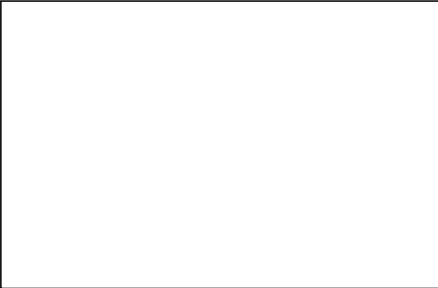
Créature : vampire et clerc U

Quand la Clerc inspiratrice arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lameciel de la Légion {1}{W}

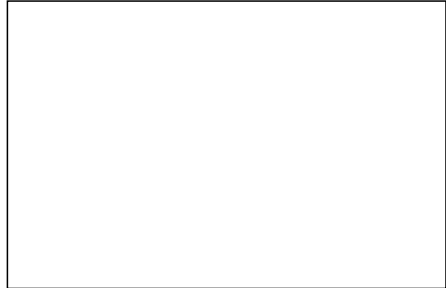


Créature : vampire et soldat C
vol

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheciel exultante {1}{W}{W}




Créature : vampire et soldat C
Vol

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lameciel de la Légion {1}{W}




Créature : vampire et soldat C
vol

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin affamé {1}{W}



Créature : vampire et chevalier U

Le Paladin affamé ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, dégagez le Paladin affamé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin affamé

{1}{W}



Créature : vampire et chevalier

U

Le Paladin affamé ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, dégagez le Paladin affamé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieutenante de la Légion

{W}{B}



Créature : vampire et chevalier

U

Les autres vampires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de l'expiation

{1}{W}



Créature : vampire et chevalier

R

Au début de chaque entretien, si vous avez perdu des points de vie au dernier tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Paladin de l'expiation.

Quand le Paladin de l'expiation meurt, vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dédain de Vraska

{2}{B}{B}



Rituel

R

Un adversaire ciblé perd 4 points de vie. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Vraska, gorgone intrigante, 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

Dédain de Vraska

{2}{B}{B}

Rituel

R

Un adversaire ciblé perd 4 points de vie. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Vraska, gorgone intrigante, 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

Recouvrement

{2}{B}

Rituel

C

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
Piochez une carte.

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

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

Sanctuaire abandonné



Terrain

U

Le Sanctuaire abandonné arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire abandonné



Terrain

U

Le Sanctuaire abandonné arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire abandonné



Terrain

U

Le Sanctuaire abandonné arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vraska, gorgone rusée

{4}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Vraska

M

{+2} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

{-3} : Détruisez la créature ciblée.

{-10} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un adversaire, ce joueur perd la partie. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire abandonné



Terrain

U

Le Sanctuaire abandonné arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'envie

{1}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'envie

{1}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Consécration

{W}



Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Consécration

{W}



Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représaille brillante

{4}{W}



Éphémère

U

Détruisez une créature attaquante ciblée. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

