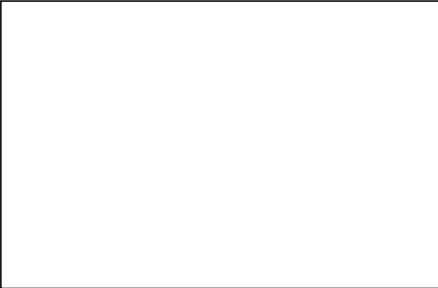


Sentinelle dorée {4}

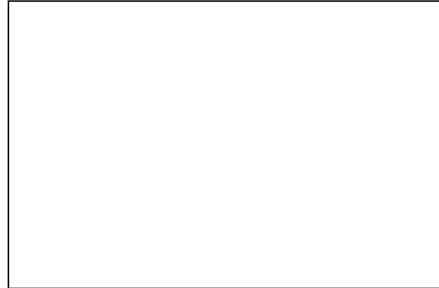


Créature-artefact : golem C

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

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

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

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

Marcheciel exultante {1}{W}{W}




Créature : vampire et soldat C

Vol

2/3

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

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}



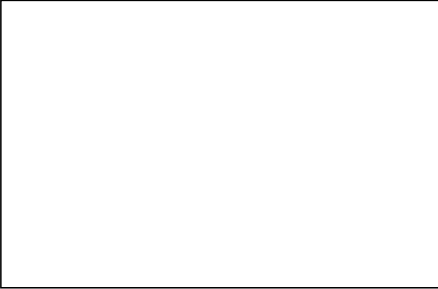
Créature : vampire et chevalier U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de l'expiation {1}{W}



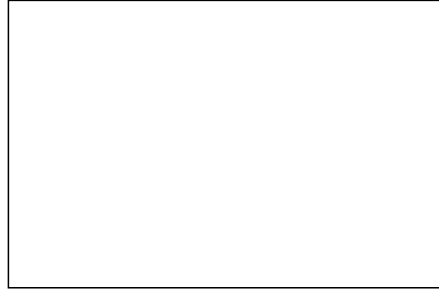
Créature : vampire et chevalier R

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

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

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

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

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

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



Représaille brillante

{4}{W}



Éphémère

U

Détruisez une créature attaquante ciblée.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast