

Drana, la dernière chef de sang

{3}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et clerc

M

Vol

À chaque fois que Drana, la dernière chef de sang attaque, le joueur défenseur choisit une carte de créature non-légendaire dans votre cimetière. Vous renvoyez cette carte sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle. La créature est un vampire en plus de ses autres types.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vito, Épine de la Rose du crépuscule

{2}{B}

Créature légendaire : vampire et clerc

R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, l'adversaire ciblé perd autant de points de vie.

{3}{B}{B} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vito, Épine de la Rose du crépuscule

{2}{B}

Créature légendaire : vampire et clerc

R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, l'adversaire ciblé perd autant de points de vie.

{3}{B}{B} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vito, Épine de la Rose du crépuscule

{2}{B}

Créature légendaire : vampire et clerc

R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, l'adversaire ciblé perd autant de points de vie.

{3}{B}{B} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la Destinée

{3}{W}{W}



Créature : ange et cleric

M

Vol, double initiative

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur et vous gagnez chacun autant de points de vie.

Au début de votre étape de fin, si vous avez au moins 15 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ, chaque joueur que l'Ange de la Destinée a attaqué ce tour-ci perd la partie.

2/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspirante lumarque

{1}{W}



Créature : humain et cleric

R

Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la Destinée

{3}{W}{W}



Créature : ange et cleric

M

Vol, double initiative

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur et vous gagnez chacun autant de points de vie.

Au début de votre étape de fin, si vous avez au moins 15 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ, chaque joueur que l'Ange de la Destinée a attaqué ce tour-ci perd la partie.

2/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Officiante kor

{2}{W}



Créature : kor et cleric


C

À chaque fois que l'Officiante kor ou une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Officiante kor {2}{W}




Créature : kor et clerc **C**

À chaque fois que l'Officiante kor ou une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Officiante kor {2}{W}




Créature : kor et clerc **C**

À chaque fois que l'Officiante kor ou une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Officiante kor {2}{W}




Créature : kor et clerc **C**

À chaque fois que l'Officiante kor ou une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisseglyphe dévoué {2}{W}



Créature : humain et clerc **R**

Exilez le Tisseglyphe dévoué : Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisseglyphe dévoué

{2}{W}



Créature : humain et clerc

R

Exilez le Tisseglyphe dévoué : Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisseglyphe dévoué

{2}{W}



Créature : humain et clerc

R

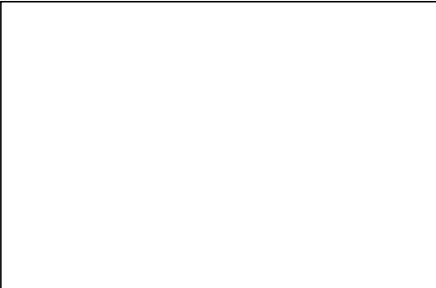
Exilez le Tisseglyphe dévoué : Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisseglyphe dévoué

{2}{W}



Créature : humain et clerc

R

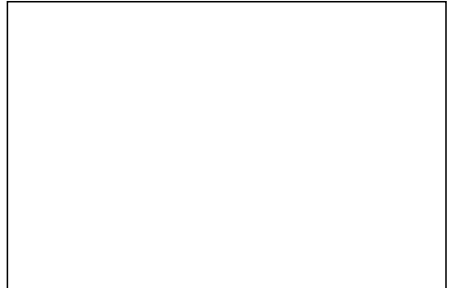
Exilez le Tisseglyphe dévoué : Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vaikyrie juste

{2}{W}



Créature : ange et clerc

R

Vol


À chaque fois qu'un autre ange ou clerc arrive sur le champ de bataille, sous votre contrôle, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Tant que vous avez au moins 7 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valkyrie juste {2}{W}



Créature : ange et cleric R

Vol


À chaque fois qu'un autre ange ou cleric arrive sur le champ de bataille, sous votre contrôle, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Tant que vous avez au moins 7 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valkyrie juste {2}{W}



Créature : ange et cleric R

Vol


À chaque fois qu'un autre ange ou cleric arrive sur le champ de bataille, sous votre contrôle, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Tant que vous avez au moins 7 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valkyrie juste {2}{W}



Créature : ange et cleric R

Vol


À chaque fois qu'un autre ange ou cleric arrive sur le champ de bataille, sous votre contrôle, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Tant que vous avez au moins 7 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc du lien de vitalité {W}{B}



Créature : vampire et cleric U

À chaque fois qu'un autre cleric arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

À chaque fois que vous gagnez des points de vie pour la première fois à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Clerc du lien de vitalité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc du lien de vitalité

{W}{B}



Créature : vampire et clerc

U

À chaque fois qu'un autre clerc arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.  
À chaque fois que vous gagnez des points de vie pour la première fois à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Clerc du lien de vitalité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc du lien de vitalité

{W}{B}



Créature : vampire et clerc

U

À chaque fois qu'un autre clerc arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.  
À chaque fois que vous gagnez des points de vie pour la première fois à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Clerc du lien de vitalité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc du lien de vitalité

{W}{B}



Créature : vampire et clerc

U

À chaque fois qu'un autre clerc arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.  
À chaque fois que vous gagnez des points de vie pour la première fois à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Clerc du lien de vitalité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacis luminombre



Terrain

R

Au moment où le Lacis luminombre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis luminombre arrive sur le champ de bataille engagé.  
(T) : Ajoutez (W) ou (B).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacis luminombre



Terrain

R

Au moment où le Lacis luminombre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis luminombre arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes érodées



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.  
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.  
{T} : Ajoutez {W} ou {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  
{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

Passage de Hisseclair



Terrain  
{T} : Ajoutez {W}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Hisseclair



Terrain  
{T} : Ajoutez {W}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Hisseclair



Terrain

R

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Hisseclair



Terrain

R

{T} : Ajoutez {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  
{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

Acte cruel

{1}{B}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

- ? Détruisez une créature ciblée sans marqueur sur elle.
- ? Retirez jusqu'à trois marqueurs d'une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte cruel

{1}{B}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Détruisez une créature ciblée sans marqueur sur elle.

? Retirez jusqu'à trois marqueurs d'une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lueur d'espoir

{W}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Vous gagnez 4 points de vie.

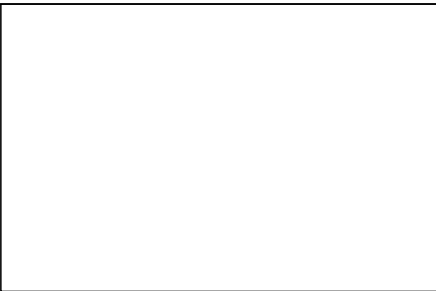
? Détruisez un enchantement ciblé.

? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte cruel

{1}{B}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Détruisez une créature ciblée sans marqueur sur elle.

? Retirez jusqu'à trois marqueurs d'une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lueur d'espoir

{W}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

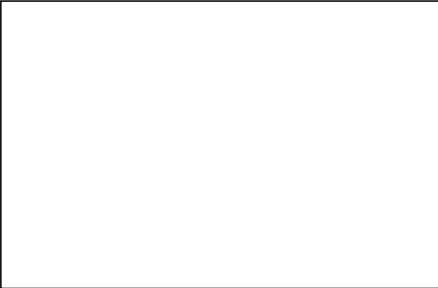
? Vous gagnez 4 points de vie.

? Détruisez un enchantement ciblé.

? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revitaliser {1}{W}

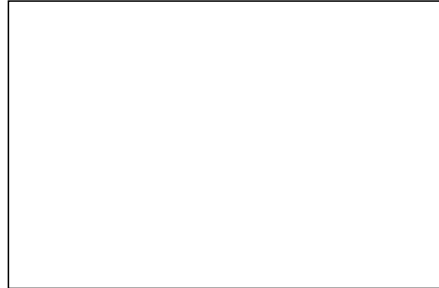


Éphémère C

Vous gagnez 3 points de vie.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déclaration finale {3}{W}{B}




Éphémère U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer pendant votre étape de fin.  
Détruisez une cible, créature ou planeswalker, que vous ne contrôlez pas. Ciblez jusqu'à une créature que vous contrôlez. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déclaration finale {3}{W}{B}




Éphémère U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer pendant votre étape de fin.  
Détruisez une cible, créature ou planeswalker, que vous ne contrôlez pas. Ciblez jusqu'à une créature que vous contrôlez. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verset disparaissant {W}{B}



Éphémère R

Exilez un permanent monochrome ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verset disparaissant

{W}{B}

Éphémère

R

Exilez un permanent monochrome ciblé.

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

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

Lumière de bannissement

{2}{W}

Enchantement

C

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement

{2}{W}

Enchantement

C

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héliode, Souverain du soleil

{2}{W}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc est inférieure à cinq, Héliode n'est pas une créature.

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur une cible, créature ou enchantement, que vous contrôlez.

{1}{W} : Une autre créature ciblée acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement

{2}{W}

Enchantement

C

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héliode, Souverain du soleil

{2}{W}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc est inférieure à cinq, Héliode n'est pas une créature.

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur une cible, créature ou enchantement, que vous contrôlez.

{1}{W} : Une autre créature ciblée acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Soif de la chef de sang

{B}

Rituel

U

Kick {2}{B} (Vous pouvez payer {2}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)  
Détruisez une cible, créature ou planeswalker, avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. Si ce sort a été kické, à la place détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de la chef de sang

{B}

Rituel

U

Kick {2}{B} (Vous pouvez payer {2}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)  
Détruisez une cible, créature ou planeswalker, avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. Si ce sort a été kické, à la place détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de la chef de sang

{B}

Rituel

U

Kick {2}{B} (Vous pouvez payer {2}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)  
Détruisez une cible, créature ou planeswalker, avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. Si ce sort a été kické, à la place détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domeskar

{3}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures.  
Prédiction {1}{W}{W} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domeskar {3}{W}{W}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures.

Prédiction {1}{W}{W} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien de discipline {4}{W}

Rituel U

Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent. Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien de discipline {4}{W}

Rituel U

Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent. Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien de discipline {4}{W}

Rituel U

Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent. Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien de discipline

{4}{W}



Rituel

U

Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent. Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de la Flamme d'argent

{3}{W}



Rituel

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.  
&lt;i>Inflexible</i> ? Si au moins trois manas blancs ont été dépensés pour lancer ce sort, les créatures que vous contrôlez acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de la Flamme d'argent

{3}{W}



Rituel

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.  
&lt;i>Inflexible</i> ? Si au moins trois manas blancs ont été dépensés pour lancer ce sort, les créatures que vous contrôlez acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast