

Fauteurs de troubles de la croisée

{5}{B}

Créature : vampire

R

Les vampires attaquant que vous contrôlez ont le contact mortel et le lien de vie. (Le nombre de blessures qu'ils infligent à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire. Les blessures infligées par ces créatures font aussi gagner autant de points de vie à leur contrôleur.)
À chaque fois qu'un vampire que vous contrôlez meurt, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancien de la lignée

{4}{B}

Créature : vampire et sorcier

U

Lien de vie
Quand le Nécromancien de la lignée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de créature Vampire ou Sorcier ciblée depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse des rites noirs

{B}

Créature : vampire et clerc

R

{T}, sacrifiez une autre créature : Ajoutez {B}{B}{B}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de vampire, de clerc et/ou de démon.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble Falkenrath

{3}{B}

Créature : vampire et noble

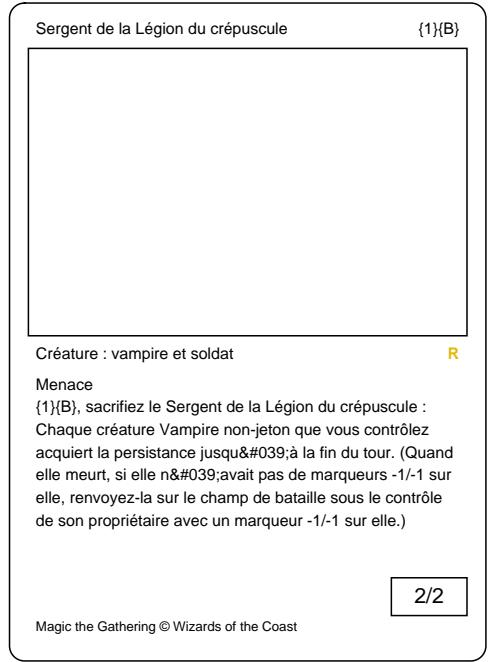
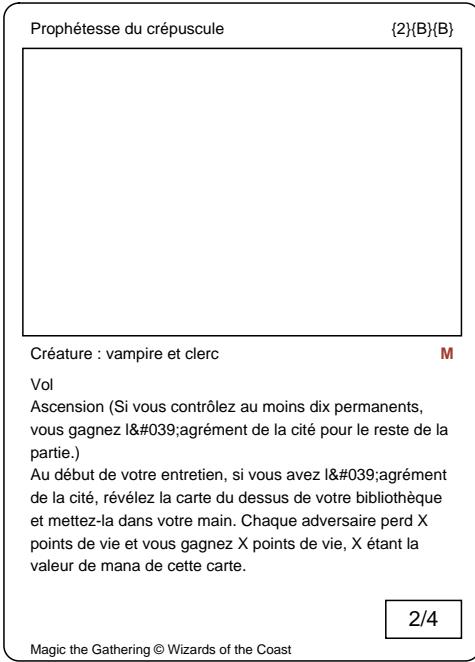
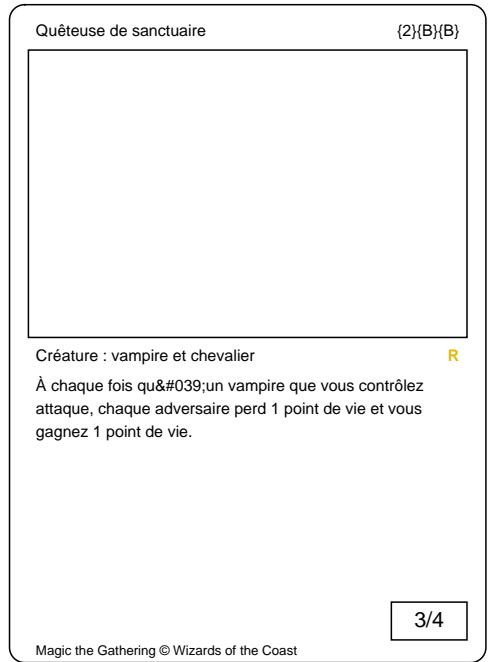
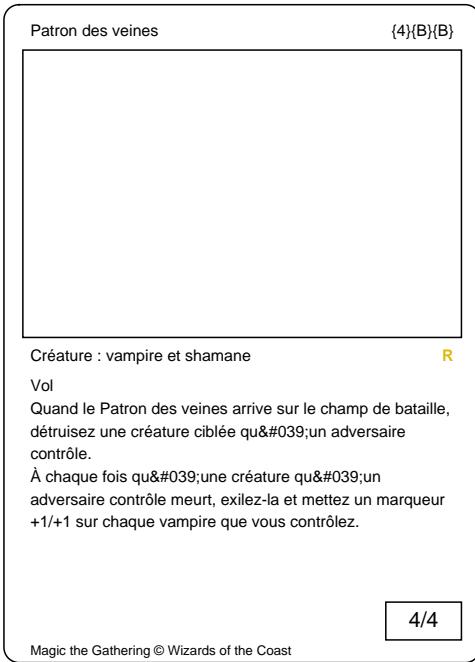
U

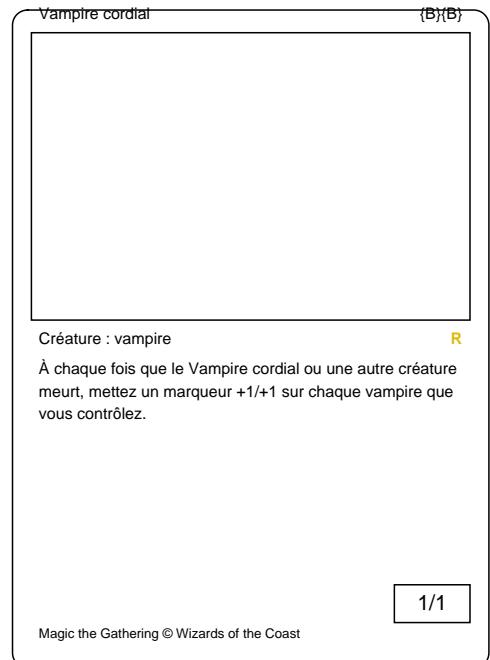
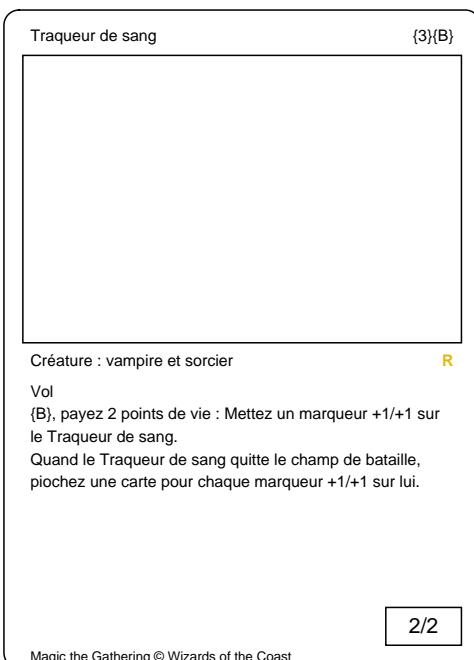
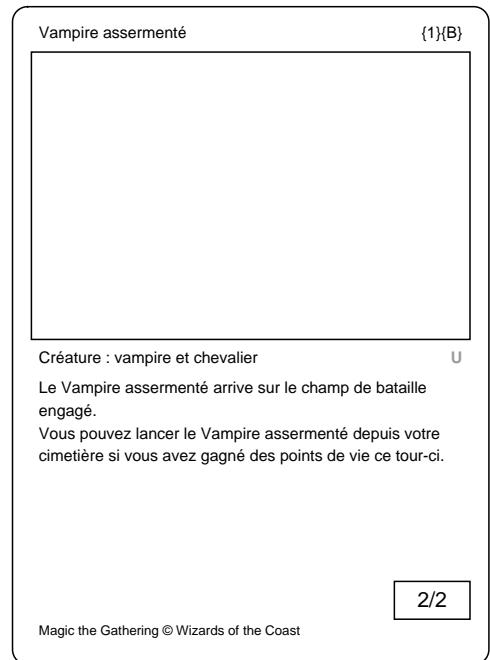
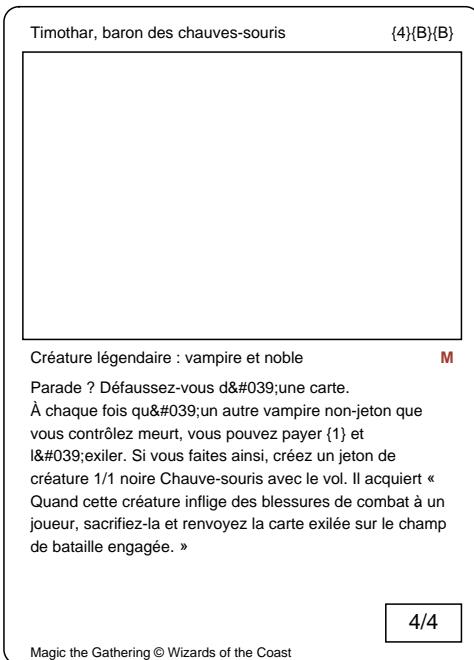
Vol
À chaque fois que le Noble Falkenrath ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

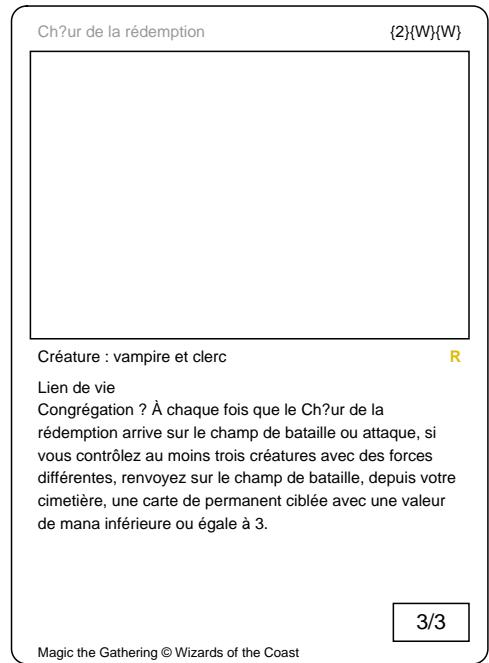
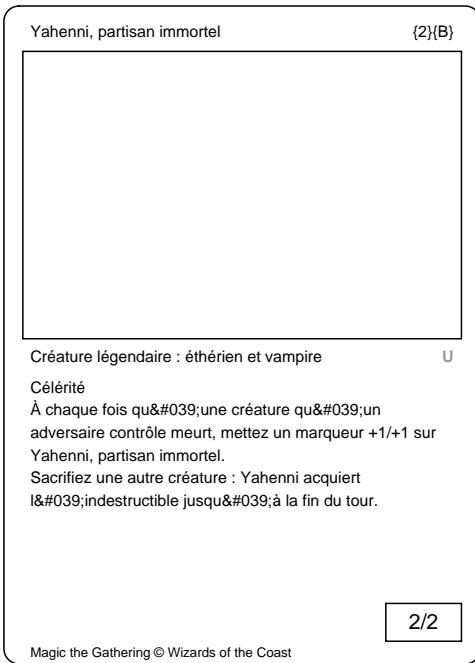
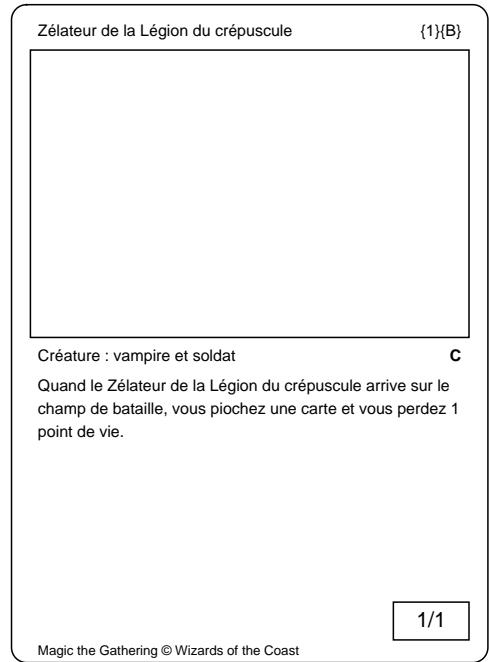
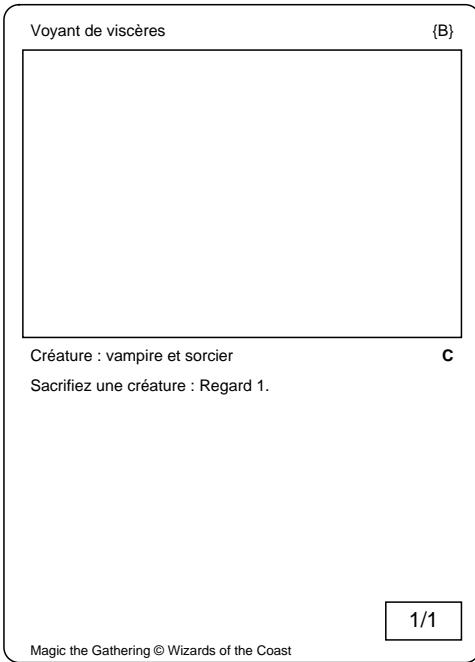
2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Conquérant charismatique

{1}{W}



Créature : vampire et soldat

R

Vigilance

À chaque fois qu'un artefact ou une créature arrive sur le champ de bataille dégagée sous le contrôle d'un adversaire, il peut engager ce permanent. Si il ne le fait pas, vous créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Martyre du crépuscule

{1}{W}



Créature : vampire et soldat

C

Quand le martyre du crépuscule meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hiérophante d'Elenda

{2}{W}



Créature : vampire et clerc

R

Vol

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur la Hiérophante d'Elenda. Quand la Hiérophante d'Elenda meurt, créez X jetons de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie, X étant sa force.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mavren Fein, Apôtre du crépuscule

{2}{W}



Créature légendaire : vampire et clerc

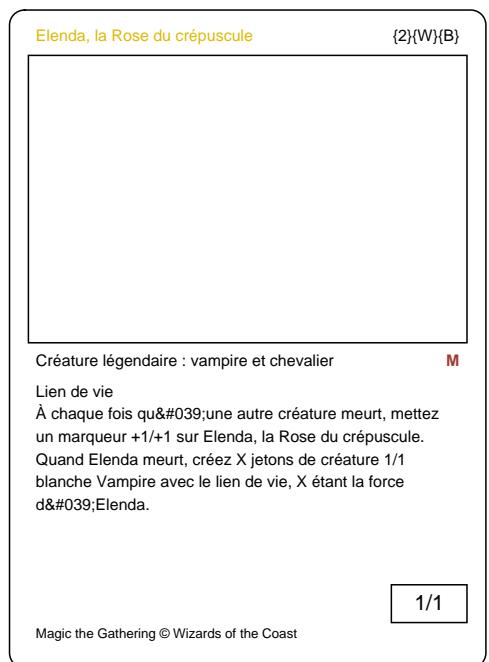
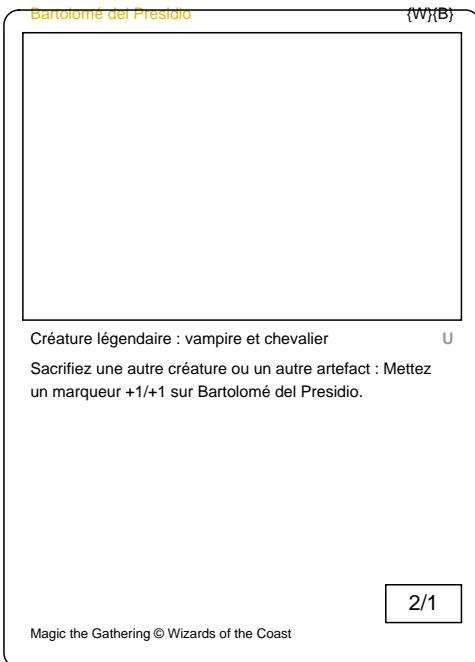
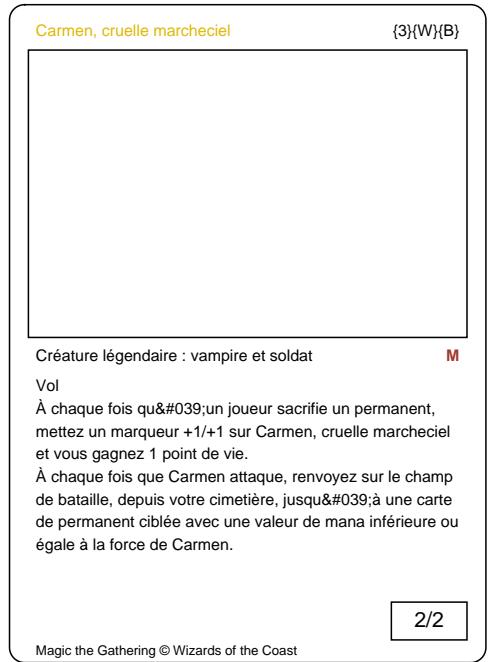
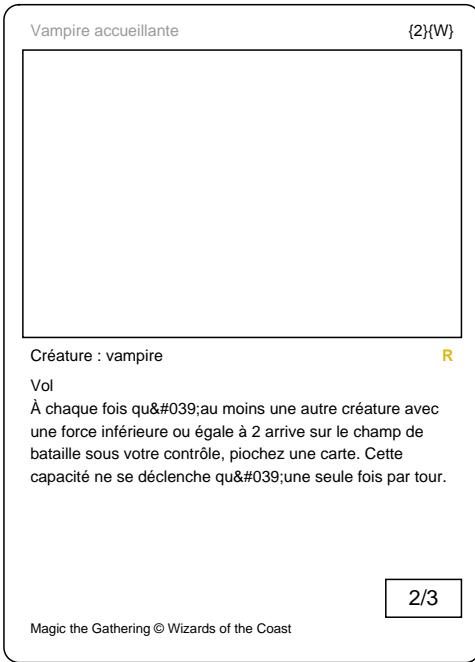
R

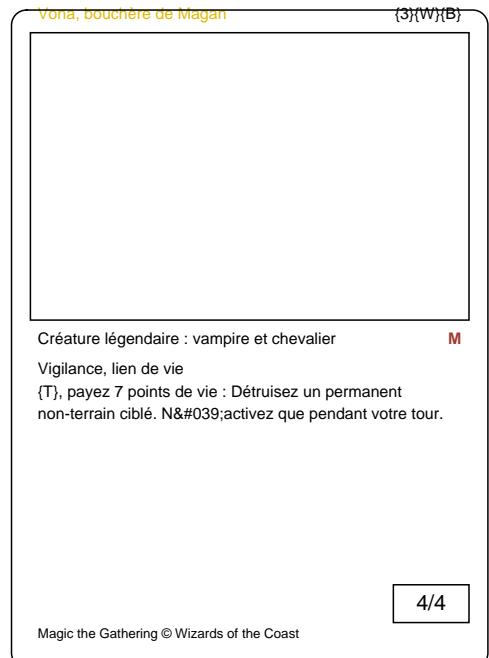
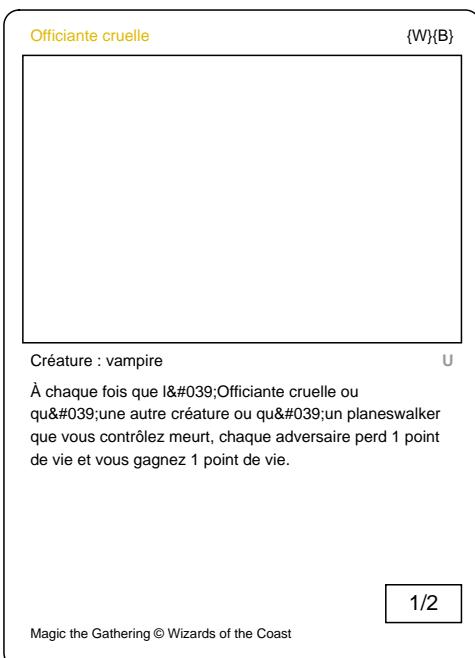
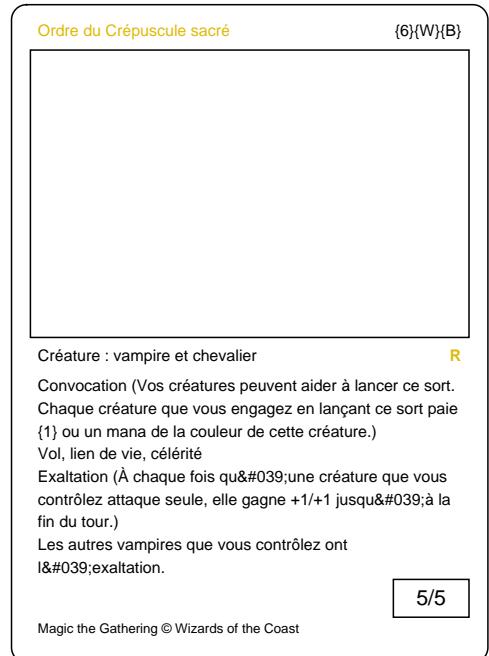
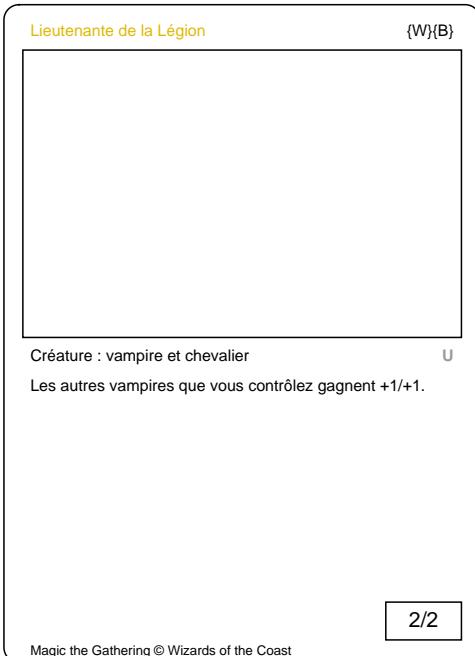
À chaque fois qu'au moins un vampire non-jeton que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.

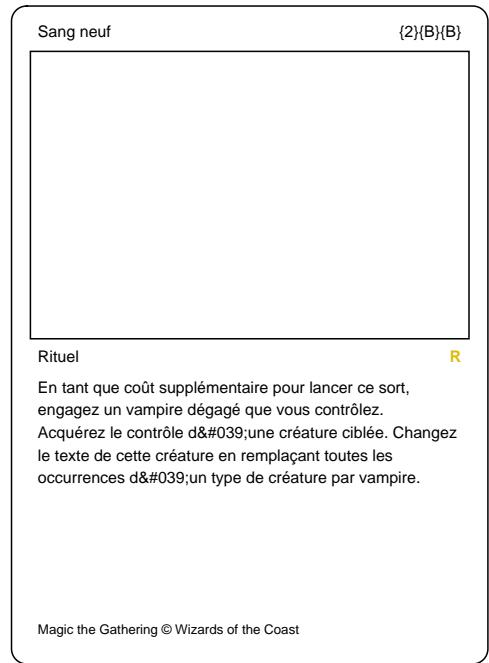
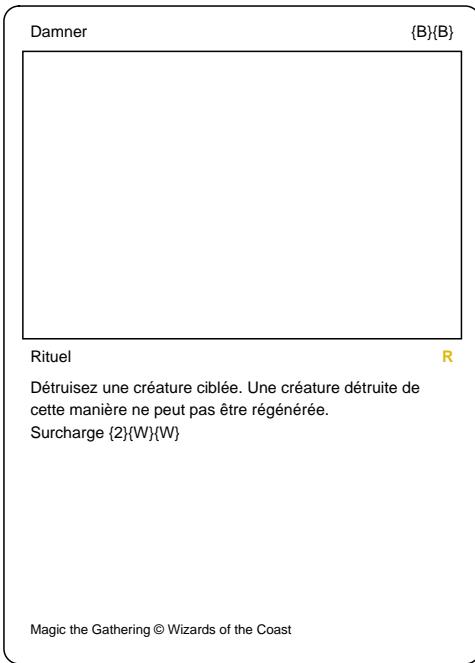
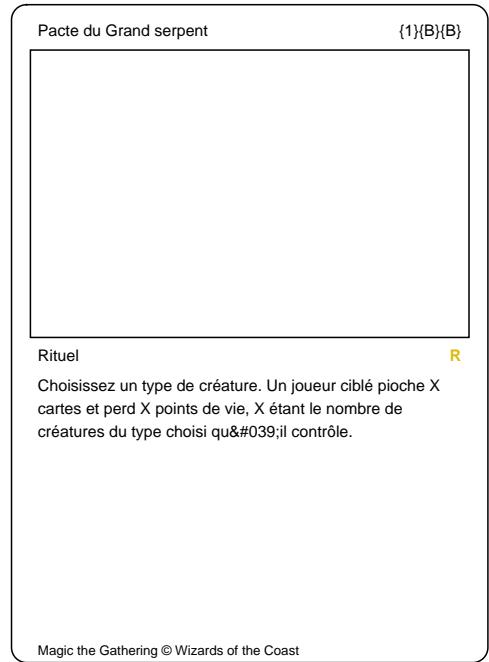
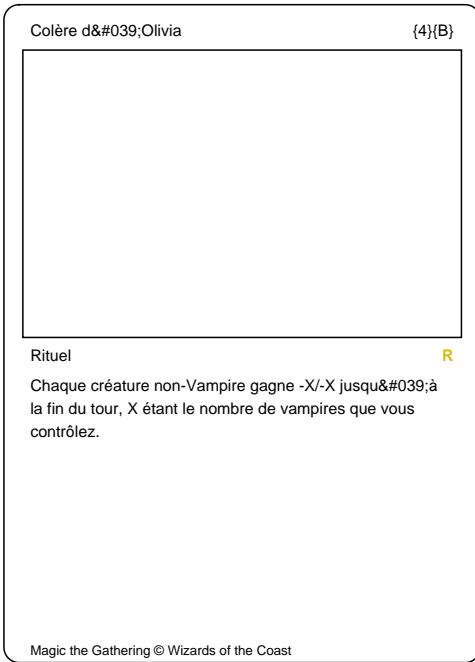
2/2

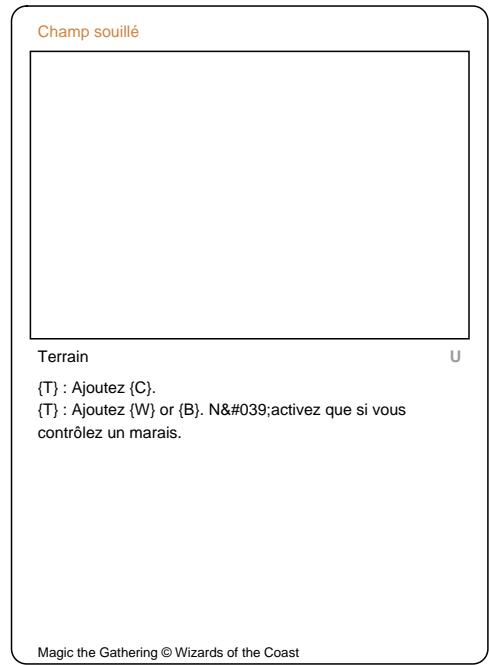
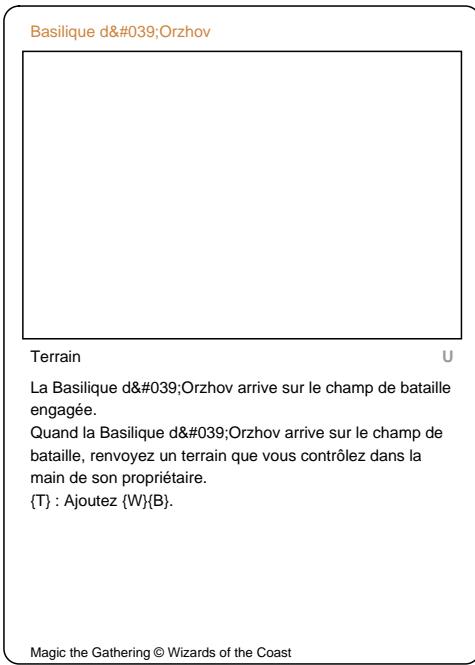
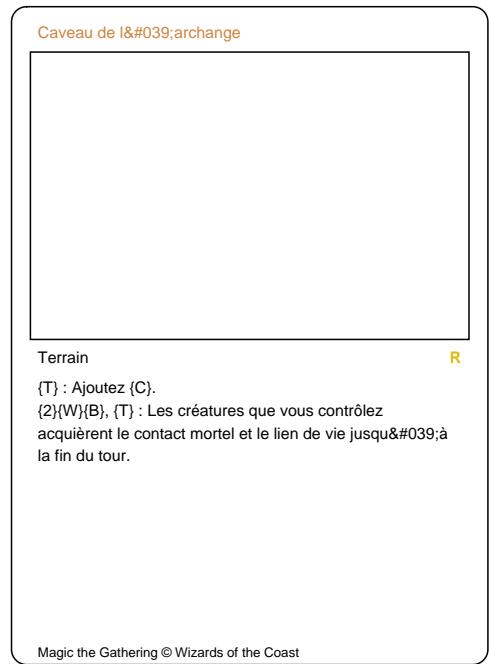
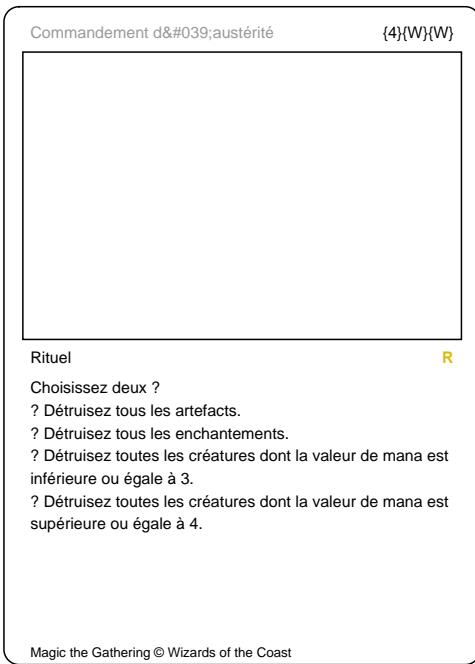
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Chapelle isolée

Terrain

R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domaine Voldaren

Terrain

R

{T} : Ajoutez (C).
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de vampire.
(5), {T} : Créez un jeton Sang. Cette capacité coûte (1) de moins à activer pour chaque vampire que vous contrôlez.
(C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour retirée

Terrain

U

Au moment où ce terrain arrive, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez (C).
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi ou pour activer une capacité d'une source créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hauts de Ventabrupt

Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Les Hauts de Ventabrupt arrivent sur le champ de bataille engagés.
{T} : Ajoutez {W}.
{W}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si vous avez attaqué avec au moins trois créatures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



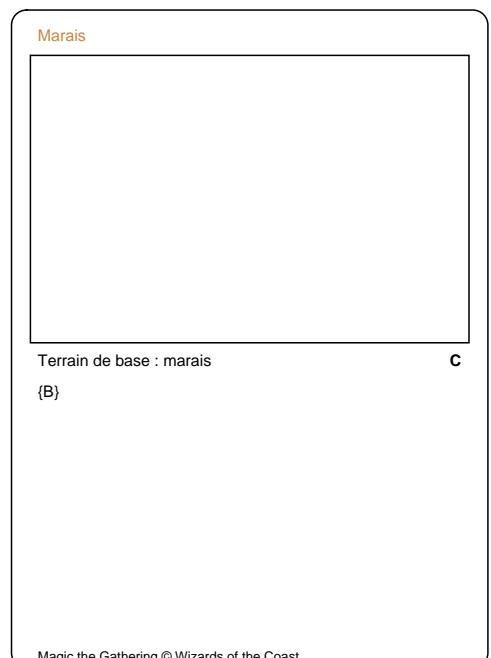
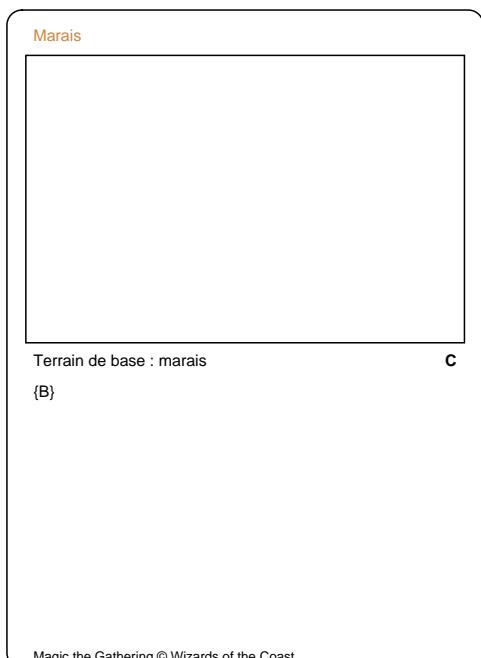
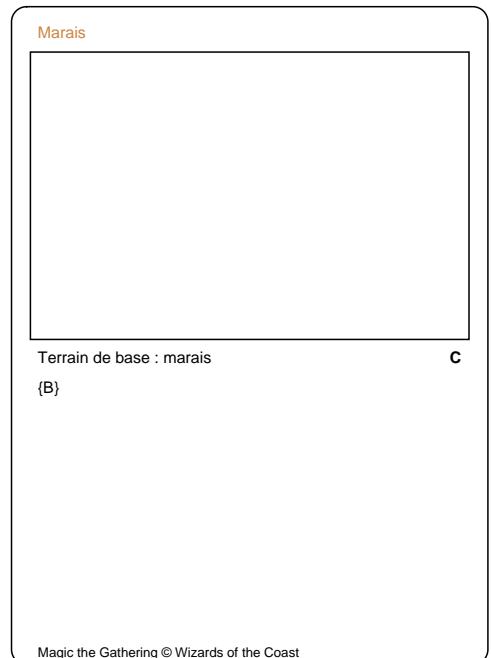
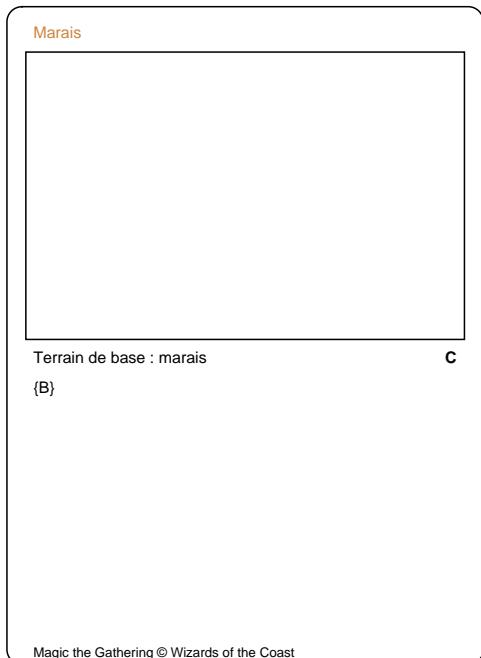
Terrain de base : marais

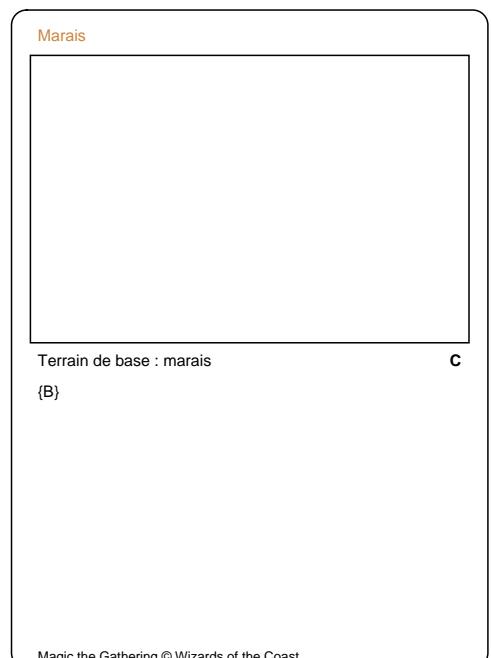
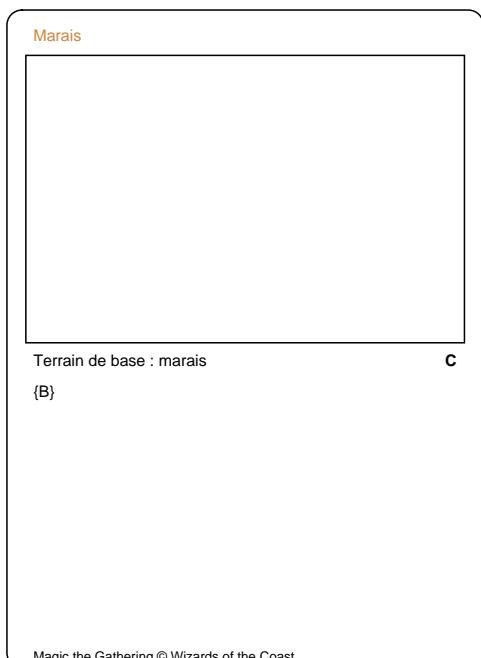
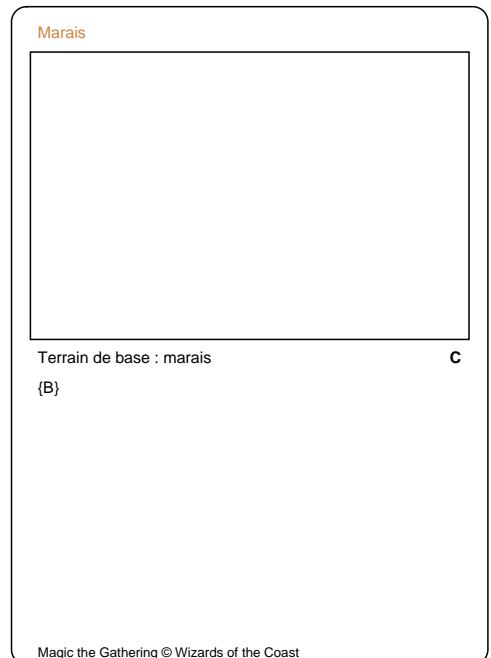
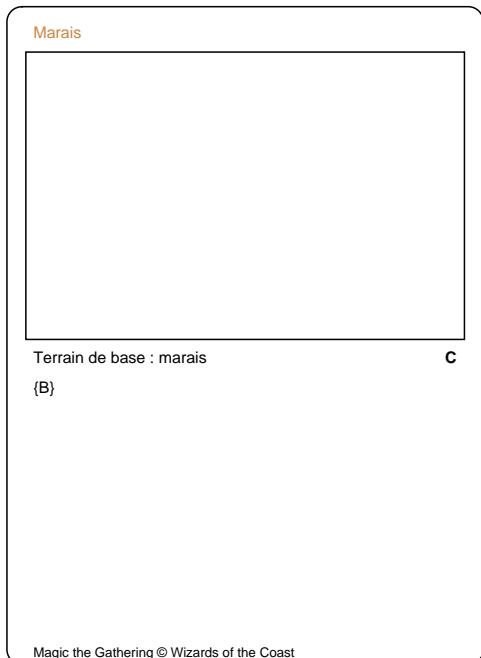
C

{B}

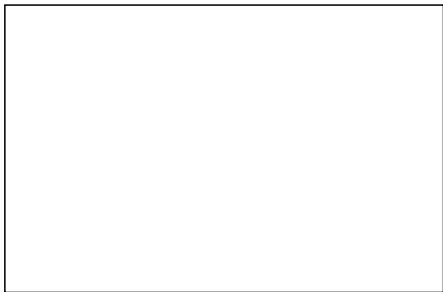
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins



Terrain

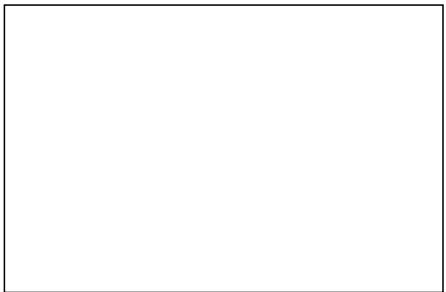
U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



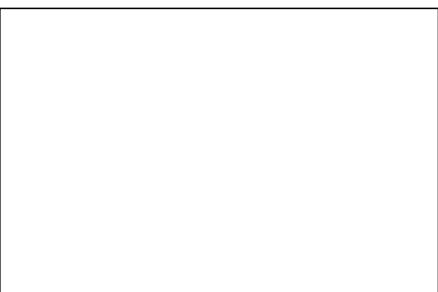
Terrain de base : plaine

C

</center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

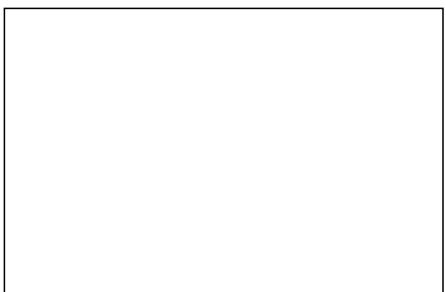
Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

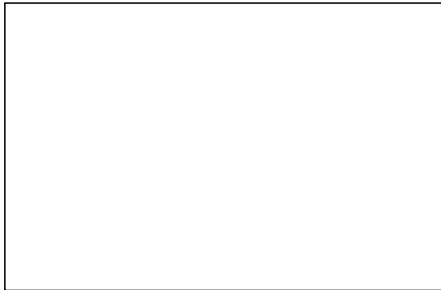
C

</center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

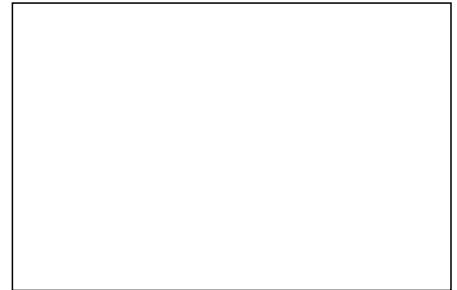


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

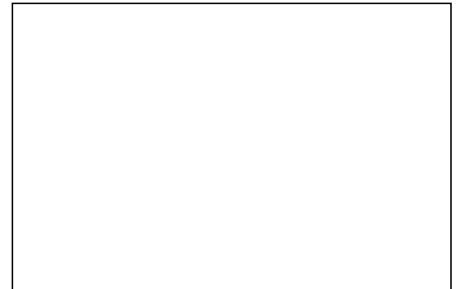


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regardez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius

Terrain

U

Au moment où la Terra nullius arrive, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance

Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement

Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}

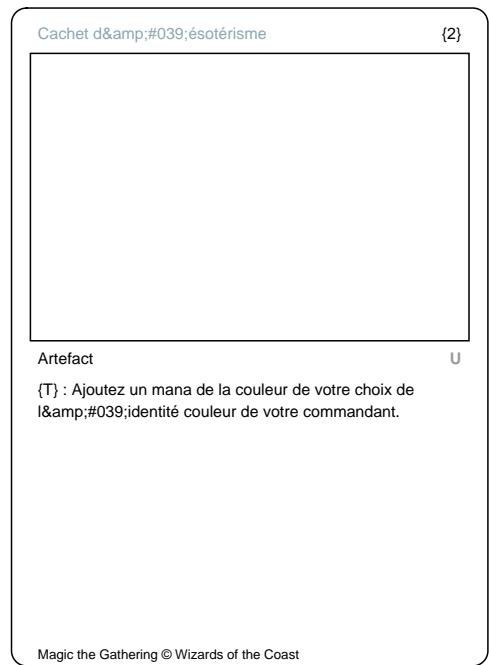
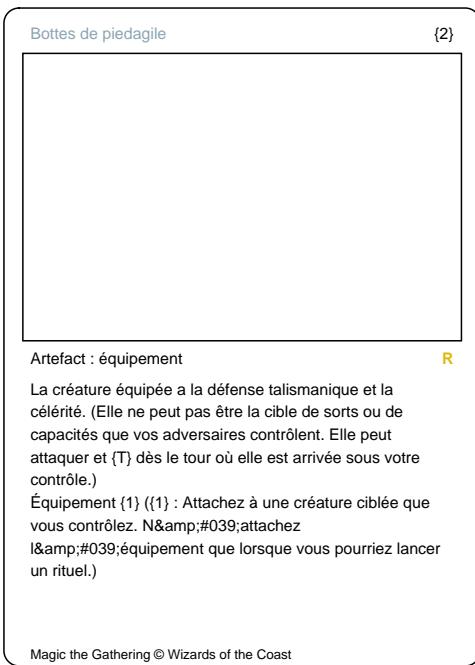
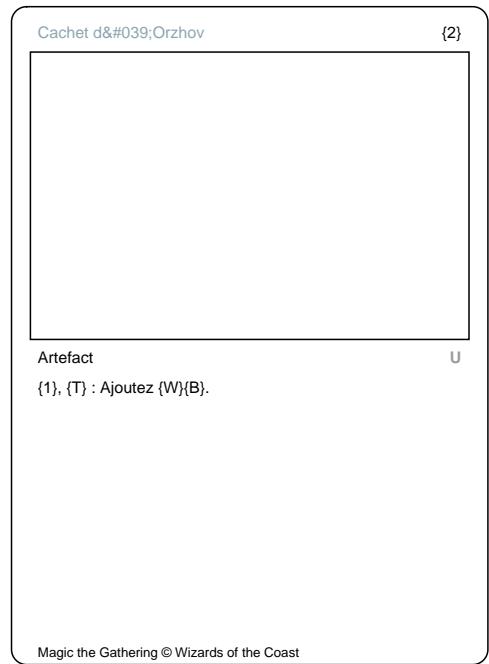
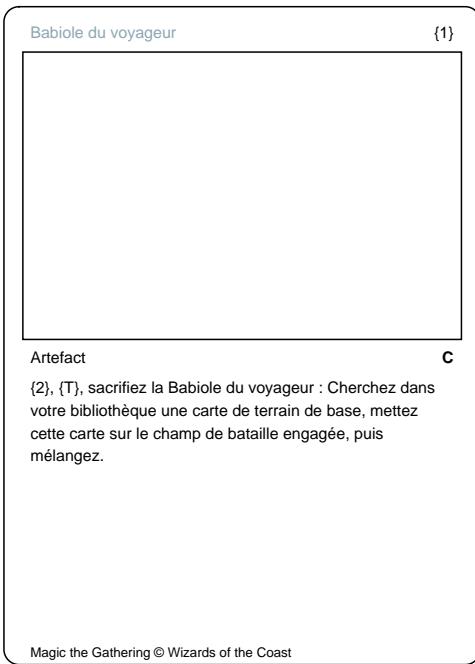
Artifact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

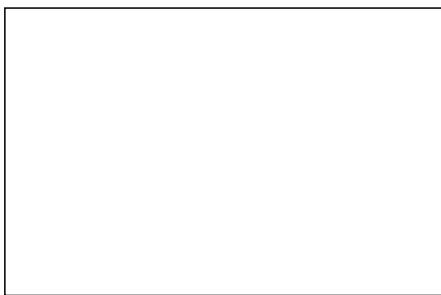
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Lame d'héritage

{3}



Artifact : équipement

U

La créature équipée gagne +3/+1.

À chaque fois que la créature équipée meurt, vous pouvez révéler les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révélez une carte de créature qui partage un type de créature avec elle. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit

{2}



Artifact

U

{T} : Ajoutez (C).

{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du chef de sang

{1}



Artifact : équipement

R

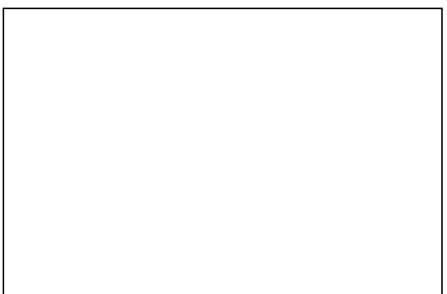
À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée. Si la créature équipée est un vampire, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la place.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}



Artifact

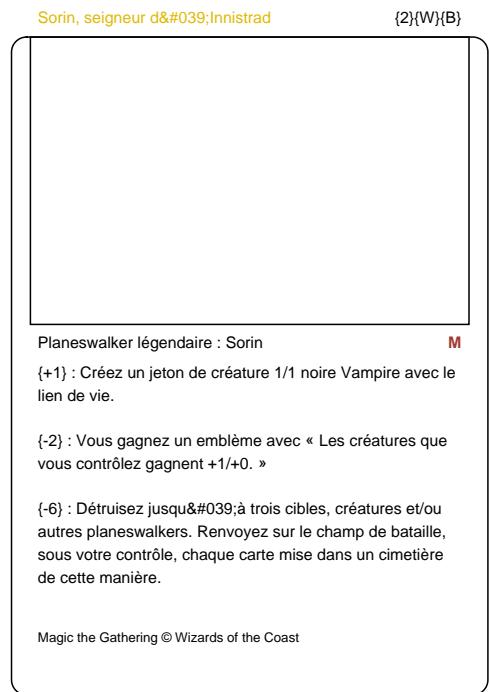
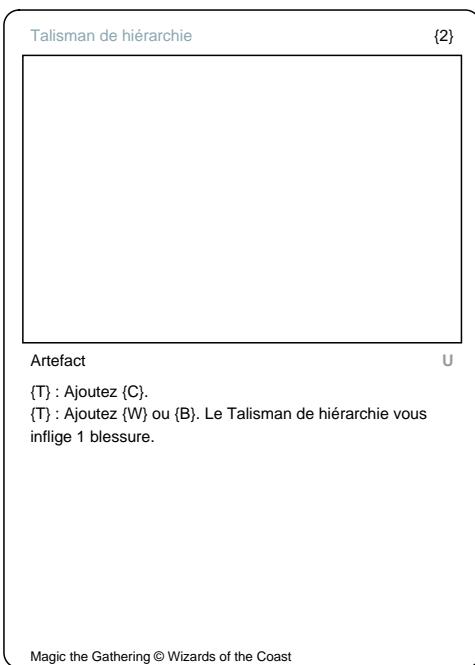
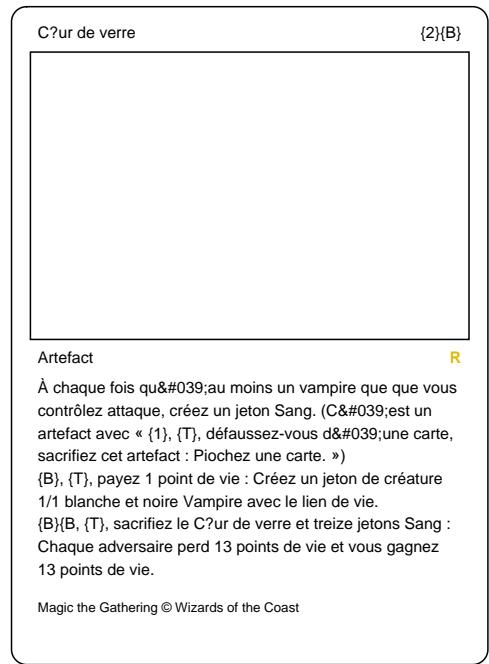
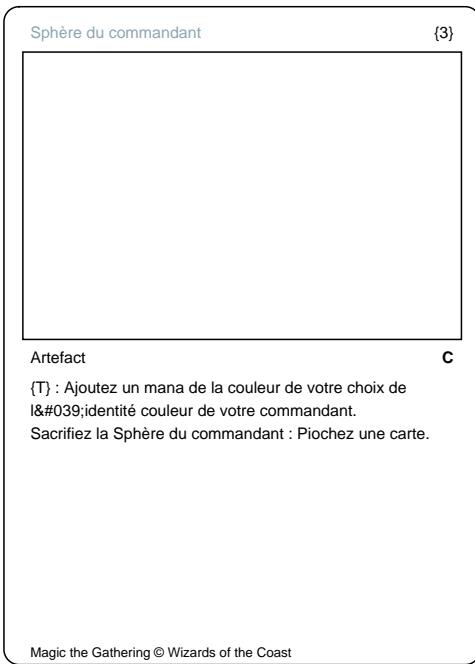
C

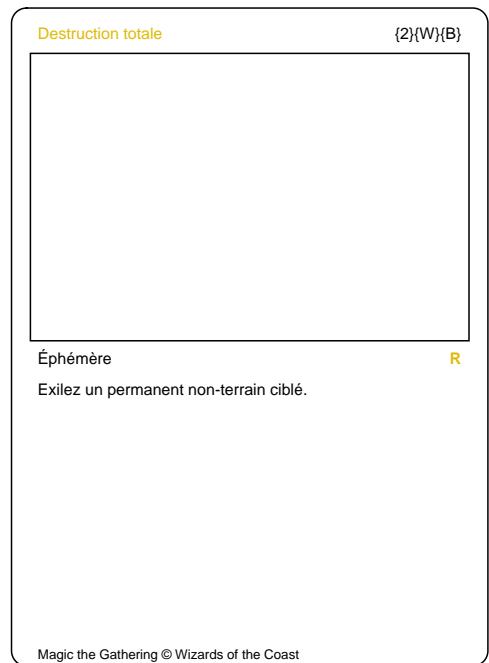
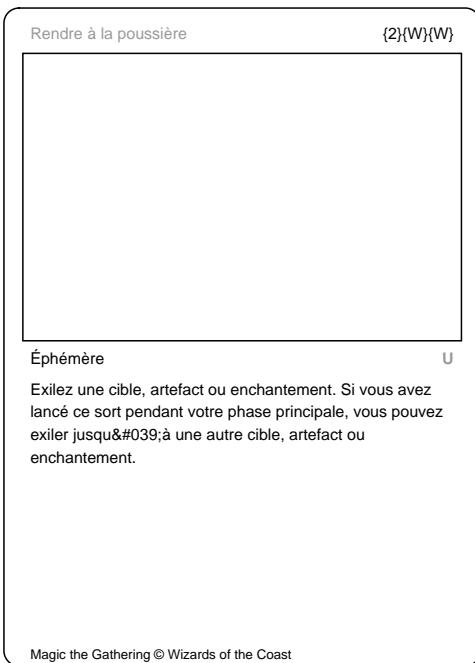
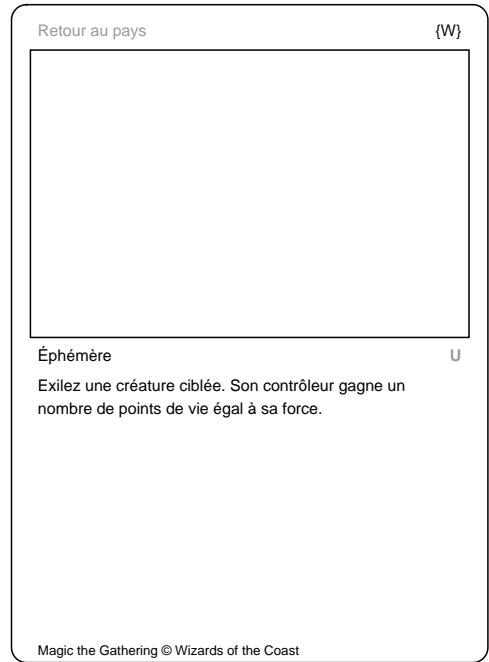
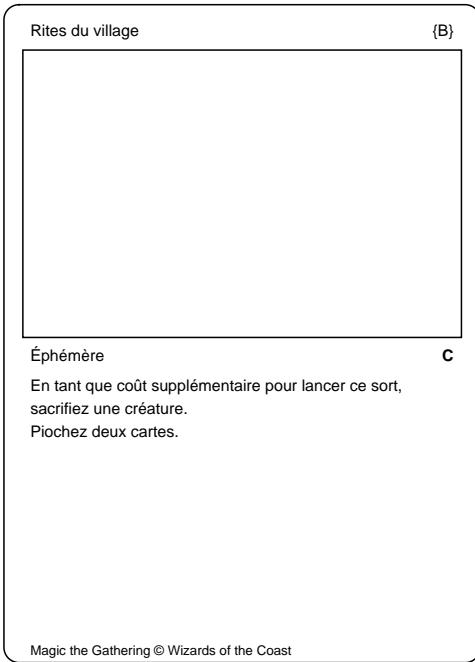
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Promesse d'Aclazotz

{1}{B}

Enchantement

R

Au début de votre étape de fin, vous pouvez sacrifiez une créature non-Démon. Si vous faites ainsi, peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Renaissance infâme {2}{B}

Rituel : aventure

Sacrifiez une créature non-Démon. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 4/3 blanche et noire Vampire et Démon avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destinée radieuse

{2}{W}

Enchantement

R

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)

Au moment où la Destinée radieuse arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1. Tant que vous avez l'agrément de la cité, elles ont aussi la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang délectable

{4}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur de congénères

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Au moment où la Faveur de congénères arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{1}{W} : Mettez un marqueur « divinité » sur une créature ciblée du type choisi que vous contrôlez.

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur « divinité » sur elle a l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche des canonisés

{X}{W}{W}



Enchantement

R

Quand la Marche des canonisés arrive sur le champ de bataille, créez X jetons de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.

Au début de votre entretien, si votre dévotion au blanc et au noir est supérieure ou égale à sept, créez un jeton de créature 4/3 blanche et noire Vampire et Démon avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gravures des Élus

{1}{W}{B}



Enchantement

U

Au moment où les Gravures des Élus arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{1}, sacrifiez une créature du type choisi : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast