

Artiste de sang

{1}{B}

Créature : vampire

U

À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cultiste de la mort

{B}

Créature : humain et sorcier

C

Sacrifiez le Cultiste de la mort : Un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celui-qui-accueille-la-mort

{B}

Créature : humain et shaman

C

À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érébos, dieu des Morts

{3}{B}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible
Tant que votre dévotion au noir est inférieure à cinq, Érébos n'est pas une créature.
Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie.
{1}{B}, payez 2 points de vie : Piochez une carte.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}

Créature : vampire et shamanes

U

Vol

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

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Larve à phlyctène

{2}{B}

Créature : phyrexian et horreur

C

Traversée des marais

Quand la Larve à phlyctène meurt, chaque adversaire perd 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la porte de Malakir

{B}{B}

Créature : vampire et guerrier

U

Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, un joueur ciblé sacrifie une créature de son choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représentante des vampires

{2}{B}

Créature : vampire et clerc et allié

C

Vol

À chaque fois que la Représentante des vampires devient engagée, vous gagnez 1 point de vie.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de sang provocateur

{5}{B}{B}

Créature : vampire

R

Vol

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

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueur de pouls

{B}

Créature : vampire et gredin

C

À chaque fois que cette créature attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur de Zulaport

{1}{B}

Créature : humain et gredin et allié

U

À chaque fois que le Surineur de Zulaport ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne aurioko

{W}{W}

Créature : humain et clerc

R

Protection contre le noir et contre le rouge

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc d'Arashin

{1}{W}

Créature : humain et clerc

C

Quand le Clerc d'Arashin arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappesoleil d'Ajani

{W}{W}

Créature : chat et clerc

C

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exarque inquisiteur

{W}{W}

Créature : phyrexian et clerc

U

Quand l'Exarque inquisiteur arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?

- ? Vous gagnez 2 points de vie.
- ? Un adversaire ciblé perd 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide solaire d'Oreskos

{1}{W}

Créature : chat et moine

C

Inspiration ? À chaque fois que le Guide solaire d'Oreskos devient dégagé, vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur de feu kor
{W}{W}

Créature : kor et soldat
U

Protection contre le rouge

À chaque fois qu'un joueur joue un sort rouge, vous pouvez gagner 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secoureur aérien
{1}{W}{W}

Créature : nain et soldat
U

Vol, vigilance, lien de vie

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin tueur de perfides
{1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier
R

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

Le Paladin tueur de perfides ne peut pas être la cible de sorts noirs ou rouges que vos adversaires contrôlent.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souverain félidar
{4}{W}{W}

Créature : chat et bête
R

Vigilance, lien de vie

Au début de votre entretien, si vous avez au moins 40 points de vie, vous gagnez la partie.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âmes des vertueux

{W}{B}{B}

Créature : esprit

U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

À chaque fois que les Âmes des vertueux subissent des blessures de combat, vous gagnez autant de points de vie et le joueur attaquant perd autant de points de vie.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ayli, pèlerine éternelle

{W}{B}

Créature légendaire : kor et clerc

R

Contact mortel (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)
{1}, sacrifiez une autre créature : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de la créature sacrifiée.
{1}{W}{B}, sacrifiez une autre créature : Exilez un permanent non-terrain ciblé. N'activez que si vous avez au moins 10 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Athréos, dieu du Passage

{1}{W}{B}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc et au noir est inférieure à sept, Athréos n'est pas une créature.

À chaque fois qu'une autre créature que vous possédez meurt, renvoyez-la dans votre main à moins qu'un adversaire ciblé ne paie 3 points de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buveuse de dîme

{W}{B}

Créature : vampire

C

Lien de vie

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier maudit par le sang

{1}{W}{B}



Créature : vampire et chevalier

U

Tant que vous contrôlez un enchantement, le Chevalier maudit par le sang gagne +1/+1 et a le lien de vie. (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Drana

{1}{W}{B}



Créature : vampire et clerc et allié

U

Vol

Au début de votre entretien, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dominateur de Vectis

{1}{W}{B}



Créature-artefact : humain et sorcier

C

{T} : Engagez une créature ciblée à moins que son contrôleur ne paie 2 points de vie.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du caïd

{1}{W}{B}



Créature : srène

C

Vol

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Vizkopa

{W}{B}

Créature : humain et sorcier

U

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

{1}{W}{B} : À chaque fois que vous gagnez des points de vie ce tour-ci, chaque adversaire perd autant de points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karlov du Conseil fantôme

{W}{B}

Créature légendaire : esprit et conseiller

M

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez deux marqueurs +1/+1 sur Karlov du Conseil fantôme.

{W}{B}, retire six marqueurs +1/+1 de Karlov du Conseil fantôme : Exilez la créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kambal, consul de l'attribution

{1}{W}{B}

Créature légendaire : humain et conseiller

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, ce joueur perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monnayeuse du monde souterrain

{W}{B}

Créature-enchantement : humain et clerc

U

Constellation ? À chaque fois que la Monnayeuse du monde souterrain ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

{W}{B}, payez 1 point de vie : Chaque adversaire perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obzedat, Conseil fantôme

{1}{W}{W}{B}{B}



Créature légendaire : esprit et conseiller

R

Quand Obzedat, Conseil fantôme arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Au début de votre étape de fin, vous pouvez exiler Obzedat. Si vous faites ainsi, renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de votre prochain entretien. Il acquiert la célérité.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Teysa, plénipotentiaire de fantômes

{5}{W}{B}



Créature légendaire : humain et conseiller

R

Vigilance, protection contre les créatures

À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures de combat, détruisez cette créature. Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restauratrice mécanique

{2}{W}{B}



Créature : humain et artificier

U

Quand la Restauratrice mécanique arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de créature ou d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triade des Moires

{2}{W}{B}



Créature légendaire : humain et sorcier

R

{1}, {T} : Mettez un marqueur « destin » sur une autre créature ciblée.

{W}, {T} : Exilez la créature ciblée qui a un marqueur « destin » sur elle, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

{B}, {T} : Exilez la créature ciblée qui a un marqueur « destin » sur elle. Son contrôleur pioche deux cartes.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire d'Havrefalaise

{2}{W}{B}

Créature : vampire et guerrier et allié

U

Vol

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, chaque adversaire perd 1 point de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chagrin accablant

{1}{B}{B}

Rituel

C

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de l'esprit

{X}{1}{B}

Rituel

U

Ne dépensez que du mana noir pour X.

L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin désastreux

{1}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Éveil 4 ? {5}{B}{B} (Si vous lancez ce sort pour {5}{B}{B}, mettez aussi quatre marqueurs +1/+1 sur le terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes

{1}{B}



Rituel

C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fragments d'os

{B}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Curiosité morbide

{1}{B}{B}



Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact ou une créature.
Piochez un nombre de cartes égal à la valeur de mana du permanent sacrifié.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lire dans les os

{2}{B}



Rituel

C

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}

Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov

Terrain

U

La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justification

{1}{W}{B}

Rituel

R

Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos

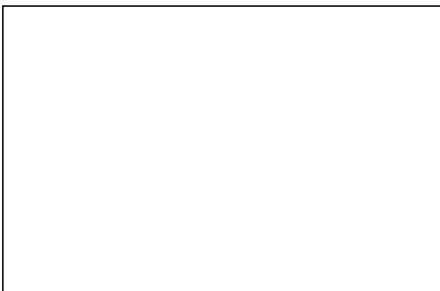
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



Terrain

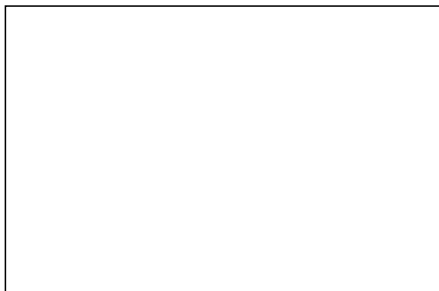
R

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

Fumerolles titubantes



Terrain

R

Les Fumerolles titubantes arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

{1}{W}{B} : Les Fumerolles titubantes deviennent une créature 2/3 blanche et noire Élémental avec le lien de vie jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour dissimulée



Terrain

R

La Cour dissimulée arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {W} ou {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

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

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

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



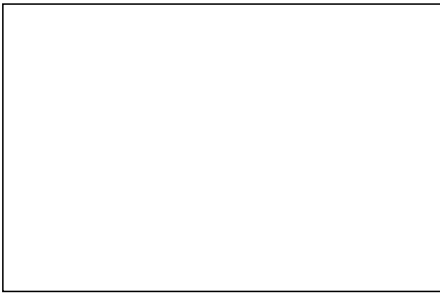
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



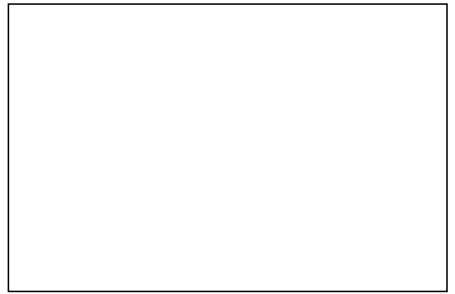
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier des Paruns



Terrain

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

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

C

{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

C

{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

C

{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

C

{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

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive 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

Temple du silence



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 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

Autel du carnage

{2}



Artefact

U

{3}, sacrifiez une créature : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archives d'Alhammarret

{5}



Artefact légendaire

M

Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez deux fois ce nombre de points de vie à la place.

Si vous deviez piocher une carte, excepté la première que vous piochez pendant chacune de vos étapes de pioche, piochez deux cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Casse-tête du tourneur sur métal

{2}



Artefact

C

Quand le Casse-tête du tourneur sur métal arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

{2}{B}. sacrifiez le Casse-tête du tourneur sur métal : Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corne de démon

{2}

Artefact

U

À chaque fois qu'un joueur lance un sort noir, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plume d'ange

{2}

Artefact

U

À chaque fois qu'un joueur lance un sort blanc, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Journal de Tamiyo

{5}

Artefact légendaire

R

Au début de votre entretien, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

{T}, sacrifiez trois indices : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réservoir de flux éthérique

{4}

Artefact

R

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie pour chaque sort que vous avez lancé ce tour-ci. Payez 50 points de vie : Le Réservoir de flux éthérique inflige 50 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souvenir profane
{1}

Artefact

U

À chaque fois qu'une carte de créature est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin, némésis sinistre
{4}{W}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin

M

{+1} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

{-X} : Sorin, némésis sinistre inflige X blessures à une cible, créature ou planeswalker, et vous gagnez X points de vie.

{-9} : Créez un nombre de jetons de créature 1/1 noire Vampire et Chevalier avec le lien de vie égal au total de points de vie le plus élevé de tous les joueurs.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani Crinièredor
{2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani

M

{+1} : Vous gagnez 2 points de vie.

{-1} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature blanche Avatar avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale à votre total de points de vie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'autel
{1}{B}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récompense de l'acolyte

{1}{W}

Éphémère

U

Prévenez, ce tour-ci, les prochaines X blessures qui devraient être infligées à une créature ciblée, X étant votre dévotion au blanc. Si des blessures sont prévenues de cette manière, la Récompense de l'acolyte inflige autant de blessures à n'importe quelle cible. (Chaque {W} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au blanc.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persécution zélée

{W}{B}

Éphémère

U

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annulation angoissée

{1}{W}{B}

Éphémère

R

Exilez un permanent non-terrain ciblé. Vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du chef de sang

{B}

Enchantement

R

Au début de chaque étape de fin, si un adversaire a perdu au moins 2 points de vie ce tour-ci, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du chef de sang. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)
À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, si l'Ascension du chef de sang a au moins trois marqueurs « quête » sur elle, vous pouvez faire que ce joueur perde 2 points de vie. Si vous faites ainsi, vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connexions avec la pègre

{1}{B}{B}

Enchantement : aura

R

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {T}, payez 1 point de vie : Piochez une carte. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacres vampiriques

{B}

Enchantement

U

{1}{B}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 1 point de vie et vous piochez une carte.

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

Campagne de vengeance

{3}{W}{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, le joueur défenseur perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

