

Aristocrate indulgent {B}



Créature : vampire et noble U

Lien de vie
 {2}, sacrifiez une créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque vampire que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher de Malakir {5}{B}{B}



Créature : vampire et guerrier R

Vol
 À chaque fois que le Boucher de Malakir ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire sacrifie une créature.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Charognard faucon de nuit

{1}{B}{B}

Créature : vampire et gremlin

R

Vol, contact mortel, lien de vie

La force du Charognard faucon de nuit est égale à 1 plus le nombre de types de carte parmi les cartes dans les cimetières de vos adversaires.

1+*/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang

{B}{B}

Créature : vampire et esprit

R

L'Exécration de sang ne peut pas bloquer

L'Exécration de sang a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer l'Exécration de sang depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drana, libératrice de Malakir

{1}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et allié

M

Vol, initiative

À chaque fois que Drana, libératrice de Malakir inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature attaquante que vous contrôlez.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fauteurs de troubles de la croisée

{5}{B}

Créature : vampire

R

Les vampires attaquants que vous contrôlez ont le contact mortel et le lien de vie.

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

Maitresse 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

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

Patron des veines

{4}{B}{B}

Créature : vampire et shaman

R

Vol

Quand le Patron des veines arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, exiliez-la et mettez un marqueur +1/+1 sur chaque vampire que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prophétesse du crépuscule

{2}{B}{B}

Créature : vampire et clerc

M

Vol

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

Au début de votre entretien, si vous avez l'agrément de la cité, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Chaque adversaire perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant la valeur de mana de cette carte.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sergent de la Légion du crépuscule

{1}{B}

Créature : vampire et soldat

R

Menace

{1}{B}, sacrifiez le Sergent de la Légion du crépuscule : Chaque créature Vampire non-jeton que vous contrôlez acquiert la persistance jusqu'à la fin du tour. (Quand elle meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quêteuse de sanctuaire

{2}{B}{B}

Créature : vampire et chevalier

R

À chaque fois qu'un vampire que vous contrôlez attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Timothar, baron des chauves-souris

{4}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et noble

M

Parade ? Défaussez-vous d'une carte.

À chaque fois qu'un autre vampire non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez payer {1} et l'exiler. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol. Il acquiert « Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, sacrifiez-la et renvoyez la carte exilée sur le champ de bataille engagée. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueur de sang {3}{B}



Créature : vampire et sorcier **R**

Vol

{B}, payez 2 points de vie : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Traqueur de sang.

Quand le Traqueur de sang quitte le champ de bataille, piochez une carte pour chaque marqueur +1/+1 sur lui.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire cordial {B}{B}



Créature : vampire **R**

À chaque fois que le Vampire cordial ou une autre créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque vampire que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire assermenté {1}{B}



Créature : vampire et chevalier **U**

Le Vampire assermenté arrive sur le champ de bataille engagé.

Vous pouvez lancer le Vampire assermenté depuis votre cimetière si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de viscères {B}



Créature : vampire et sorcier **C**

Sacrifiez une créature : Regard 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yahenni, partisan immortel

{2}{B}

Créature légendaire : éthérien et vampire

U

Célérité

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Yahenni, partisan immortel.

Sacrifiez une autre créature : Yahenni acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ch?ur de la rédemption

{2}{W}{W}

Créature : vampire et clerc

R

Lien de vie

À chaque fois que le Ch?ur de la rédemption arrive sur le champ de bataille ou attaque, si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

3/3

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

Conquérant charismatique

{1}{W}

Créature : vampire et soldat

R

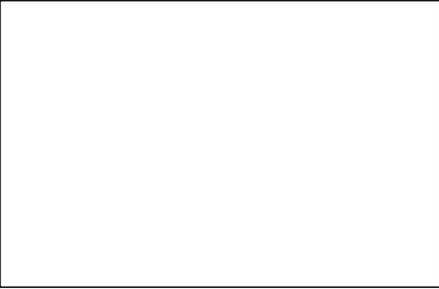
Vigilance

À chaque fois qu'un artefact ou une créature arrive sur le champ de bataille délogée sous le contrôle d'un adversaire, il peut engager ce permanent. S'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

Hiérophante d'Elenda {2}{W}



Créature : vampire et clerc **R**

Vol

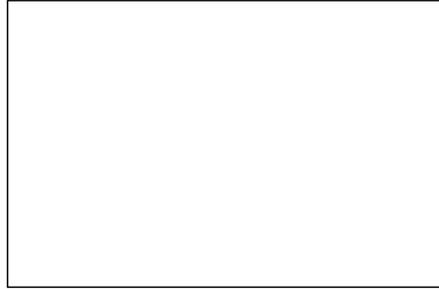
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur la Hiérophante d'Elenda.

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}



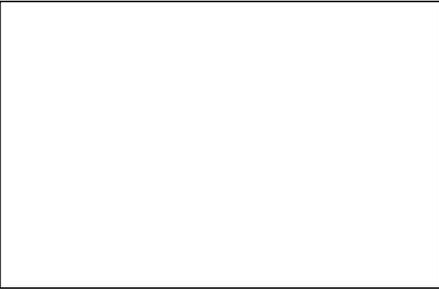
Créature légendaire : vampire et clerc **R**

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

Martyre du crépuscule {1}{W}



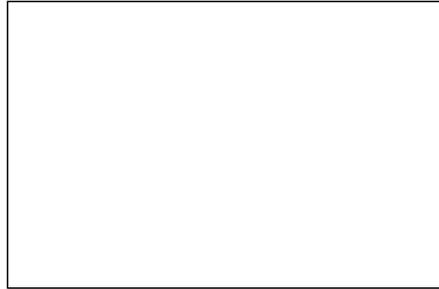
Créature : vampire et soldat **C**

Quand le martyr 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

Vampire accueillante {2}{W}



Créature : vampire **R**

Vol

À chaque fois qu'au moins une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bartolomé del Presidio

{W}{B}



Créature légendaire : vampire et chevalier U

Sacrifiez une autre créature ou un autre artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur Bartolomé del Presidio.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elenda, la Rose du crépuscule

{2}{W}{B}



Créature légendaire : vampire et chevalier M

Lien de vie

À chaque fois qu'une autre créature meurt, mettez un

marqueur +1/+1 sur Elenda, la Rose du crépuscule.

Quand Elenda meurt, créez X jetons de créature 1/1

blanche Vampire avec le lien de vie, X étant la force

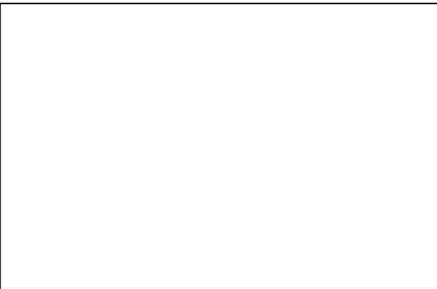
d'Elenda.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carmen, cruelle marcheciel

{3}{W}{B}



Créature légendaire : vampire et soldat M

Vol

À chaque fois qu'un joueur sacrifie un permanent, mettez un marqueur +1/+1 sur Carmen, cruelle marcheciel et vous gagnez 1 point de vie.

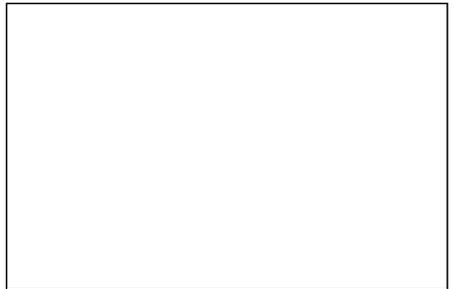
À chaque fois que Carmen attaque, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, jusqu'à une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à la force de Carmen.

2/2

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

Officiante cruelle

{W}{B}



Créature : vampire

U

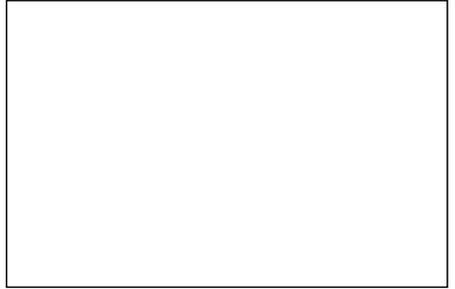
À chaque fois que l'Officiante cruelle ou qu'une autre créature ou qu'un planeswalker que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vona, bouchère de Magan

{3}{W}{B}



Créature légendaire : vampire et chevalier

M

Vigilance, lien de vie

{T}, payez 7 points de vie : Détruisez un permanent non-terrain ciblé. N'activez que pendant votre tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre du Crépuscule sacré

{6}{W}{B}



Créature : vampire et chevalier

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Vol, lien de vie, célérité

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

Les autres vampires que vous contrôlez ont l'exaltation.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère d'Olivia

{4}{B}



Rituel

R

Chaque créature non-Vampire gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de vampires que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damner

{B}{B}

Rituel

R

Détruisez une créature ciblée. Une créature détruite de cette manière ne peut pas être régénérée.
Surcharge {2}{W}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblée(e) » par « chaque » dans son texte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang neuf

{2}{B}{B}

Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, engagez un vampire dégagé que vous contrôlez. Acquérez le contrôle d'une créature ciblée. Changez le texte de cette créature en remplaçant toutes les occurrences d'un type de créature par vampire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte du Grand serpent

{1}{B}{B}

Rituel

R

Choisissez un type de créature. Un joueur ciblé pioche X cartes et perd X points de vie, X étant le nombre de créatures du type choisi qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement d'austérité

{4}{W}{W}

Rituel

R

Choisissez deux ?
? Détruisez tous les artefacts.
? Détruisez tous les enchantements.
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est inférieure ou égale à 3.
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov



Terrain

C

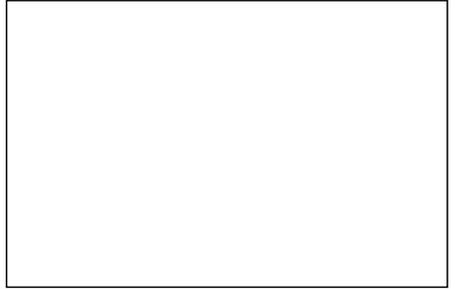
La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Champ souillé



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de l'archange



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}{W}{B}, {T} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

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

Cour retirée



Terrain

U

Au moment où la Cour retirée arrive sur le champ de bataille, 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

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

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
{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

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

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

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille engagés.

Quand les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : 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
{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

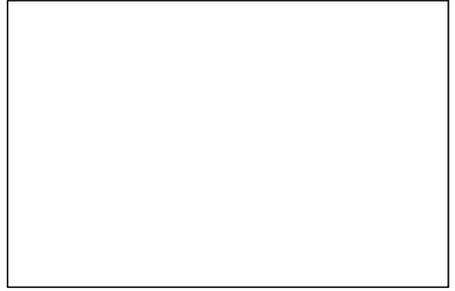


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

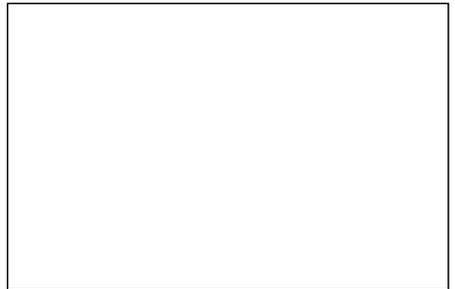


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Terra nullius



Terrain

U

Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, 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

Temple du silence



Terrain

R

Le Temple du silence arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple du silence arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

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

Voie de l'Ascendance



Terrain C

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix 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.
(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du voyageur

{1}



Artefact C

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

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

Lame d'héritage

{3}



Artefact : équipement

U

La créature équipéee gagne +3/+1.

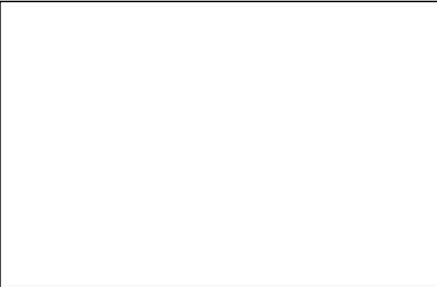
À chaque fois que la créature équipéee meurt, vous pouvez révéler les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature qui partage un type de créature avec elle. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Orzhov

{2}



Artefact

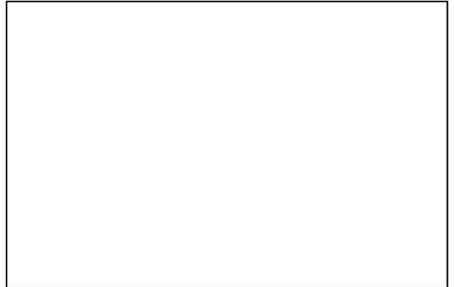
C

{1}, {T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du chef de sang

{1}



Artefact : équipement

R

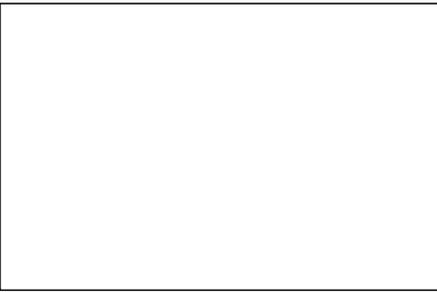
À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipéee. Si la créature équipéee est un vampire, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la place.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit

{2}



Artefact

U

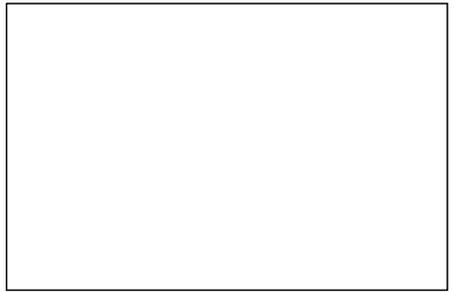
{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de hiérarchie

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Le Talisman de hiérarchie vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}



Artefact

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

C?ur de verre

{2}{B}



Artefact

R

À chaque fois qu'au moins un vampire que vous contrôlez attaque, créez un jeton Sang. (C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

{B}, {T}, payez 1 point de vie : Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Vampire avec le lien de vie.

{B}{B}, {T}, sacrifiez le C?ur de verre et treize jetons Sang : Chaque adversaire perd 13 points de vie et vous gagnez 13 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin, seigneur d'Innistrad

{2}{W}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin **M**

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 noire Vampire avec le lien de vie.

{-2} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0. »

{-6} : Détruisez jusqu'à trois cibles, créatures et/ou autres planeswalkers. Renvoyez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, chaque carte mise dans un cimetière de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rendre à la poussière

{2}{W}{W}

Éphémère **U**

Exilez une cible, artefact ou enchantement. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, vous pouvez exiler jusqu'à une autre cible, artefact ou enchantement

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rites du village

{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

Retour au pays

{W}

Éphémère **U**

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destruction totale

{2}{W}{B}



Éphémère

R

Exilez un permanent non-terrain ciblé.

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

Promesse d'Aclazotz

{1}{B}



Enchantement

R

Au début de votre étape de fin, vous pouvez sacrifier 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}

<i>Rituel : aventure</i>

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.)

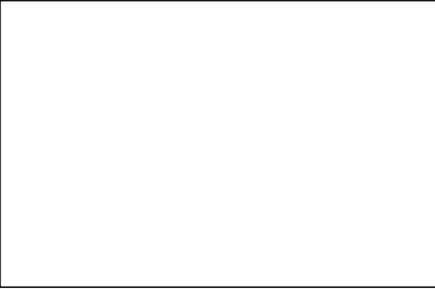
Au moment où la Destinée radieuse arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

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

Faveur de congénères

{2}{W}{W}



Enchantement

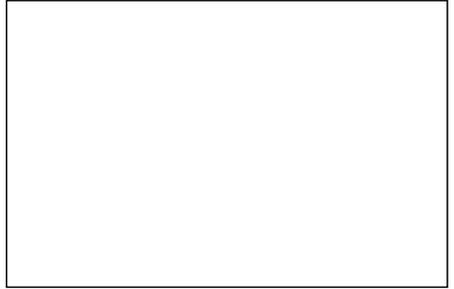
R

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

Gravures des Élus

{1}{W}{B}



Enchantement

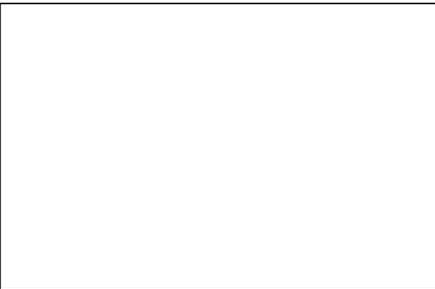
U

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

Marche des canonisés

{X}{W}{W}



Enchantement

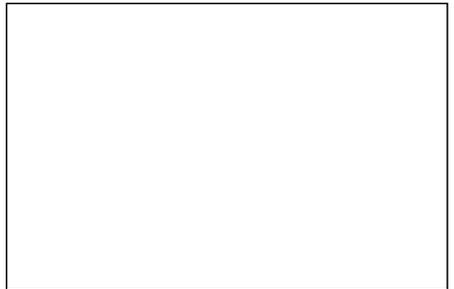
R

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

Clavileño, premier parmi les bénis

{1}{W}{B}



Créature légendaire : vampire et clerc

M

À chaque fois que vous attaquez, un vampire attaquant ciblé qui n'est pas un démon devient un démon en plus de ses autres types. Il acquiert « Quand cette créature meurt, piochez une carte et créez, engagé, un jeton de créature 4/3 blanche et noire Vampire et Démon avec le vol. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

