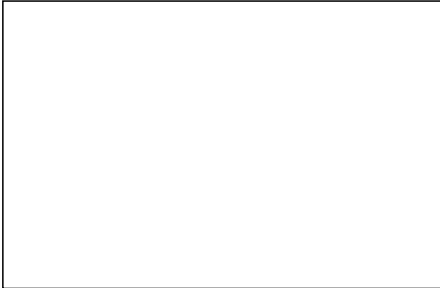


Boucher de Malakir {5}{B}{B}



Créature : vampire et guerrier **R**

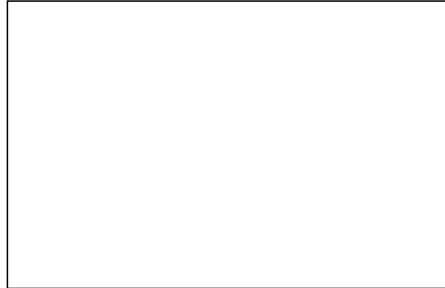
Vol

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

Chauve-souris du crépuscule {1}{B}



Créature : chauve-souris **C**


Soif de sang 1 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1.)

Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauve-souris du crépuscule {1}{B}



Créature : chauve-souris **C**


Soif de sang 1 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1.)

Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfant de la nuit {1}{B}



Créature : vampire **C**

Lien de vie

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux mesmérien

{1}{B}



Créature : cauchemar et horreur

C

Quand le Fielleux mesmérien arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.  
Quand le Fielleux mesmérien quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire à la rage de sang

{2}{B}



Créature : vampire

C

Soif de sang 1 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1.)

3/1

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 le Gardien de la porte de Malakir arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, un joueur ciblé sacrifie une créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fielleux

{1}{W}{W}



Créature : humain et clerc

U

Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée.  
Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du mausolée {3}{W}

Créature : humain et éclairé U

Quand le Garde du mausolée meurt, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}

Créature : humain et soldat C

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Général fantomatique {3}{W}

Créature : esprit et soldat U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}

Créature : humain et soldat C

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de la vithe

{6}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé perd 4 points de vie et vous gagnez 4 points de vie.

Recyclage de terrain de base {1}{B} {{1}{B}},  
défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putrescence

{1}{B}



Rituel

U

Exilez jusqu'à trois cartes ciblées d'un cimetière unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passion pour l'antique

{3}{B}



Rituel

U

Vous piochez trois cartes et vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âmes persistantes

{2}{W}



Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prise mortelle

{X}{W}{B}

Rituel

R

La Prise mortelle inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}



Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ des âmes

{2}{W}{W}



Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marque du vampire

{3}{B}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast