

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.

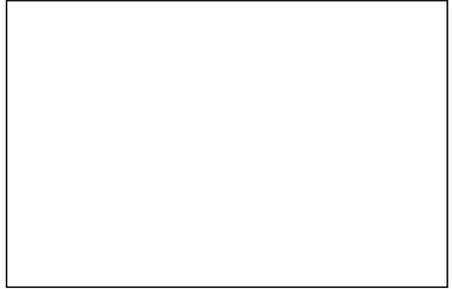
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer l'Exécration de sang depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

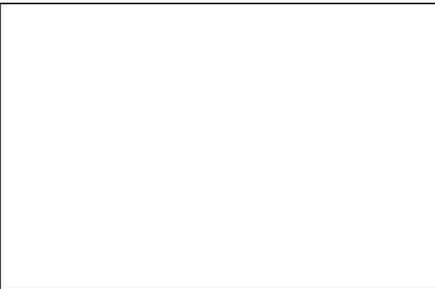
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer l'Exécration de sang depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

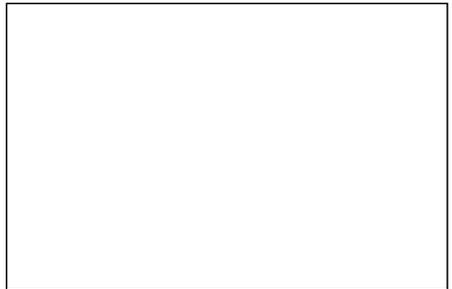
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer l'Exécration de sang depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}



Créature : vampire et shaman

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

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}



Créature : vampire et shaman

U

Vol

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

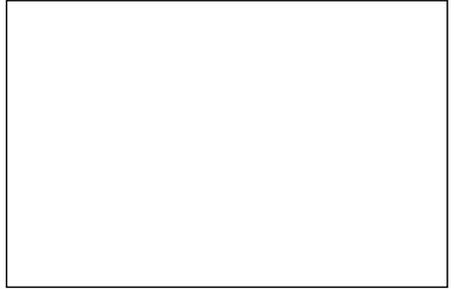
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la lignée

{2}{B}{B}



Créature : vampire

R

Vol

{T} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Vampire avec le vol.

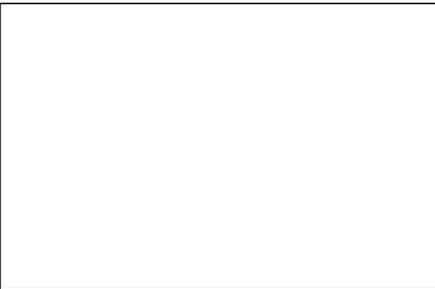
{B} : Transformez le Gardien de la lignée. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq vampires.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}



Créature : vampire et shaman

U

Vol

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

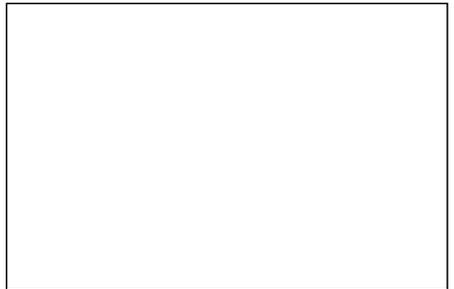
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la lignée

{2}{B}{B}



Créature : vampire

R

Vol

{T} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Vampire avec le vol.

{B} : Transformez le Gardien de la lignée. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq vampires.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la lignée {2}{B}{B}



Créature : vampire R

Vol

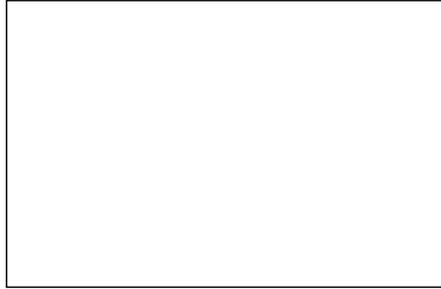
{T} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Vampire avec le vol.

{B} : Transformez le Gardien de la lignée. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq vampires.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patricienne des Kalastria {B}{B}



Créature : vampire et shaman R

À chaque fois que la Patricienne des Kalastria ou qu'un autre vampire que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, un joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patricienne des Kalastria {B}{B}



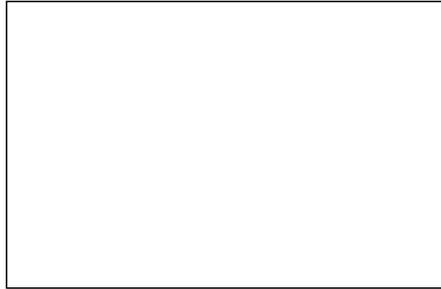
Créature : vampire et shaman R

À chaque fois que la Patricienne des Kalastria ou qu'un autre vampire que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, un joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patricienne des Kalastria {B}{B}



Créature : vampire et shaman R

À chaque fois que la Patricienne des Kalastria ou qu'un autre vampire que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, un joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patricienne des Kalastria {B}{B}



Créature : vampire et shamanes R

À chaque fois que la Patricienne des Kalastria ou qu'une autre vampire que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, un joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pion d'Ulamog {1}{B}{B}



Créature : vampire et shamanes U

À chaque fois que le Pion d'Ulamog ou qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez créer un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engéance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pion d'Ulamog {1}{B}{B}



Créature : vampire et shamanes U

À chaque fois que le Pion d'Ulamog ou qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez créer un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engéance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pion d'Ulamog {1}{B}{B}



Créature : vampire et shamanes U

À chaque fois que le Pion d'Ulamog ou qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez créer un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engéance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pion d'Ulamog {1}{B}{B}



Créature : vampire et shaman U

À chaque fois que le Pion d'Ulamog ou qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez créer un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engéance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire du trône de sang {1}{B}



Créature : vampire C

Sacrifiez une créature : Le Vampire du trône de sang gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire du trône de sang {1}{B}



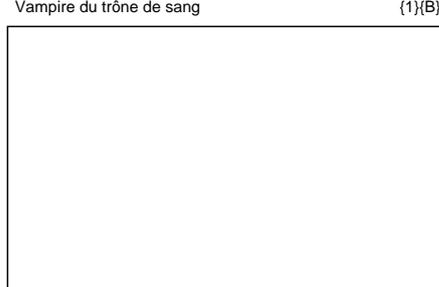
Créature : vampire C

Sacrifiez une créature : Le Vampire du trône de sang gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire du trône de sang {1}{B}



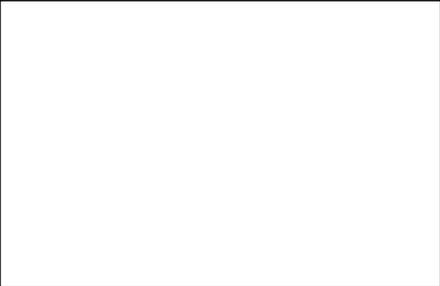
Créature : vampire C

Sacrifiez une créature : Le Vampire du trône de sang gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire du trône de sang {1}{B}

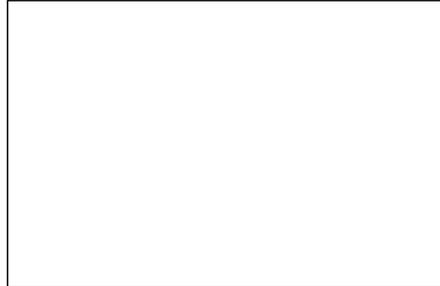


Créature : vampire **C**
Sacrifiez une créature : Le Vampire du trône de sang gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de viscères {B}

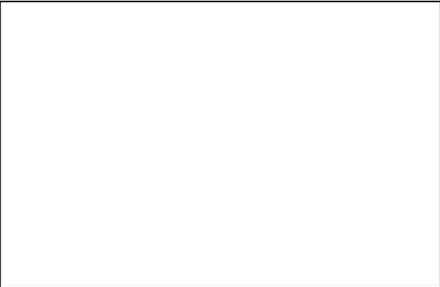


Créature : vampire et sorcier **C**
Sacrifiez une créature : Regard 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de viscères {B}

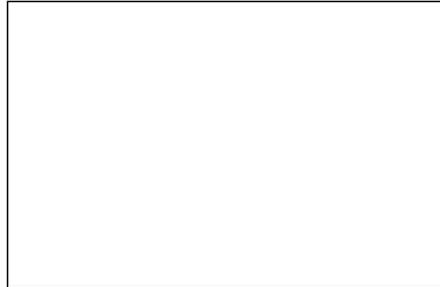


Créature : vampire et sorcier **C**
Sacrifiez une créature : Regard 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de viscères {B}

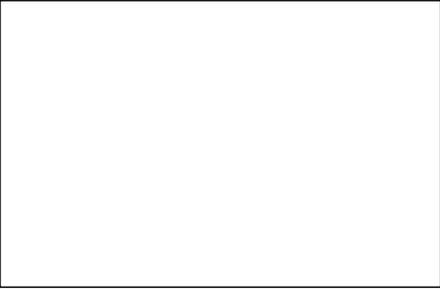


Créature : vampire et sorcier **C**
Sacrifiez une créature : Regard 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de viscères {B}

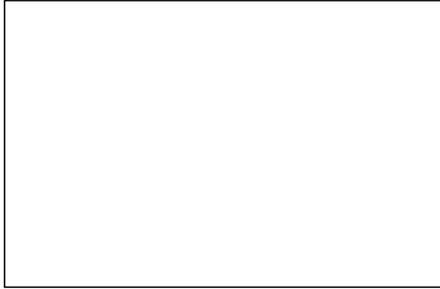


Créature : vampire et sorcier C
 Sacrifiez une créature : Regard 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

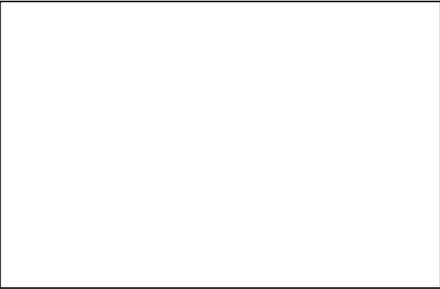
Détresse {B}{B}



Rituel C
 Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

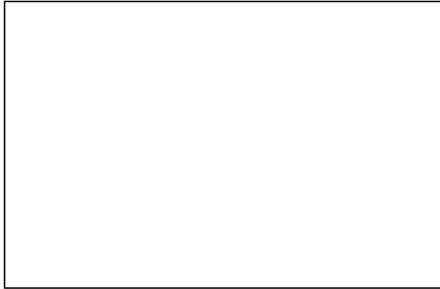
Détresse {B}{B}



Rituel C
 Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détresse {B}{B}



Rituel C
 Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détresse {B}{B} C



Rituel C
Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais C
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

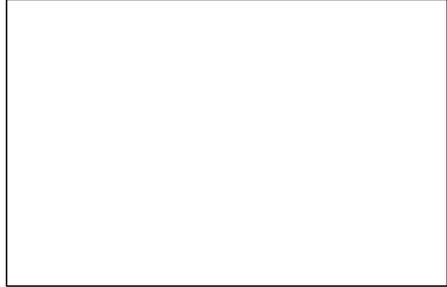
Marais



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
{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

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 C
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

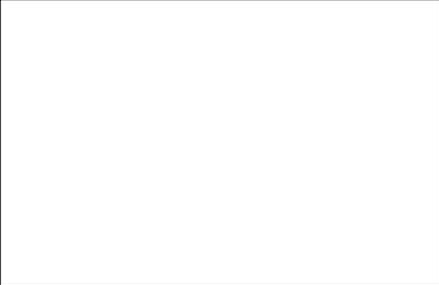
Lame du chef de sang {1}



Artefact : équipement R
À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature 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

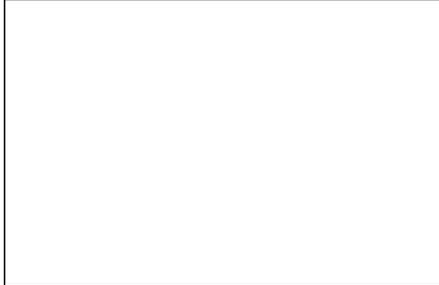
Lame du chef de sang {1}



Artefact : 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

Lame du chef de sang {1}



Artefact : 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

Lame du chef de sang

{1}

Artefact : 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

Sacrifice des faibles

{B}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Ajoutez {B}{B}{B}.

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

Sacrifice des faibles

{B}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrifice des faibles

{B}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature. Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victime de la nuit

{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou, non-Zombie ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrifice des faibles

{B}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature. Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victime de la nuit

{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou, non-Zombie ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

