

Artiste de sang {1}{B}



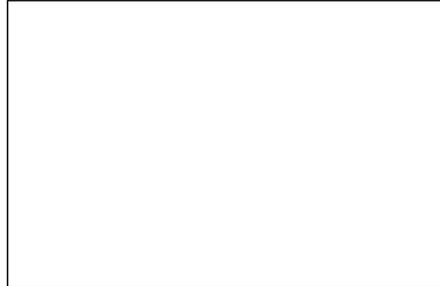
Créature : vampire U

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

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

Artiste de sang {1}{B}



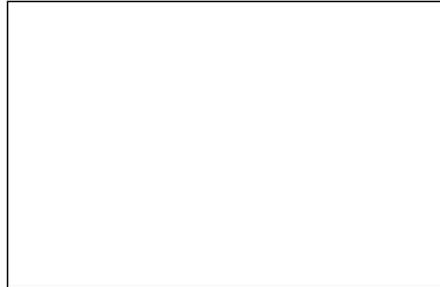
Créature : vampire U

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

Artiste de sang {1}{B}



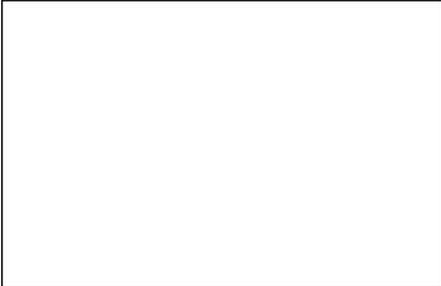
Créature : vampire U

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

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

Gardien de la porte de Malakir {B}{B}



Créature : vampire et guerrier U

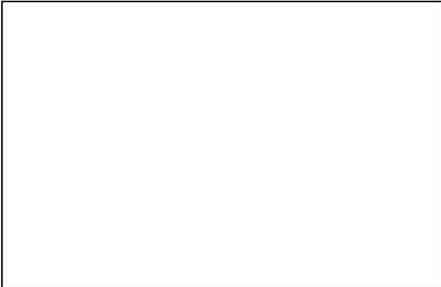
Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

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

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

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

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

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

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

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

Patricienne des Kalastria {B}{B}



Créature : vampire et shamanes 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'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'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'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

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 Engance. 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 Engance. 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 Engance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

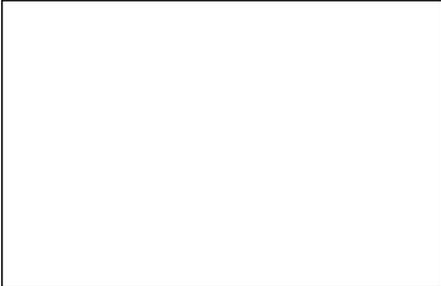
Créature : vampire et shaman U

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 Engance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueur de poulx {B}



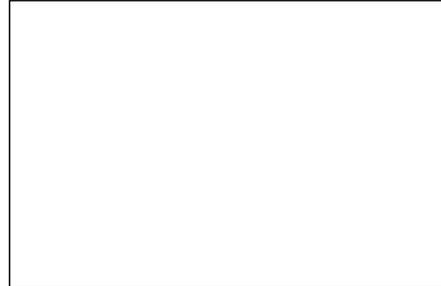
Créature : vampire et gredin **C**

À chaque fois que le Traqueur de poulx attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueur de poulx {B}



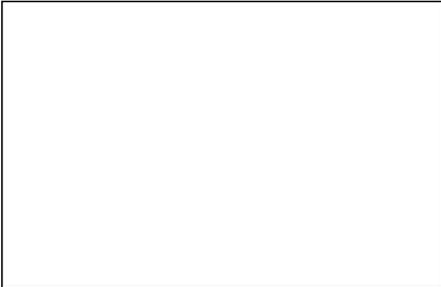
Créature : vampire et gredin **C**

À chaque fois que le Traqueur de poulx attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueur de poulx {B}



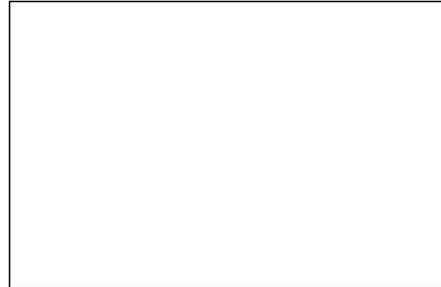
Créature : vampire et gredin **C**

À chaque fois que le Traqueur de poulx attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueur de poulx {B}



Créature : vampire et gredin **C**

À chaque fois que le Traqueur de poulx attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de sang

{1}{B}



Rituel

U

Ne lancez ce sort que si vous contrôlez au moins deux vampires.
Détruisez une créature ciblée. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de sang

{1}{B}



Rituel

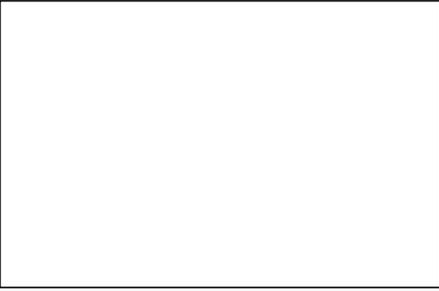
U

Ne lancez ce sort que si vous contrôlez au moins deux vampires.
Détruisez une créature ciblée. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de sang

{1}{B}



Rituel

U

Ne lancez ce sort que si vous contrôlez au moins deux vampires.
Détruisez une créature ciblée. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de sang

{1}{B}



Rituel

U

Ne lancez ce sort que si vous contrôlez au moins deux vampires.
Détruisez une créature ciblée. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fragments d'os

{B}



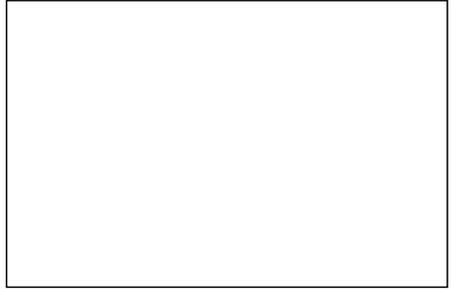
Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fragments d'os

{B}



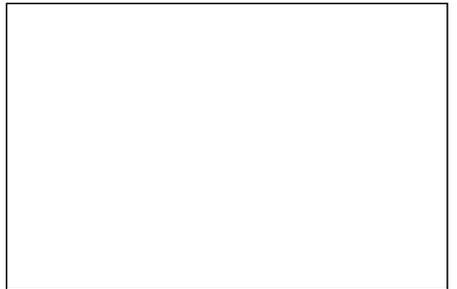
Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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



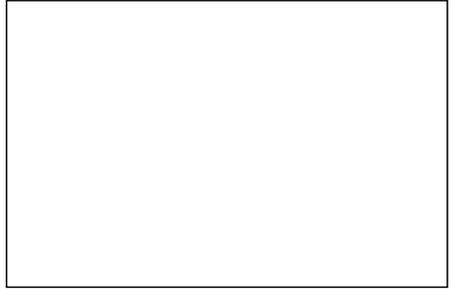
Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Marais



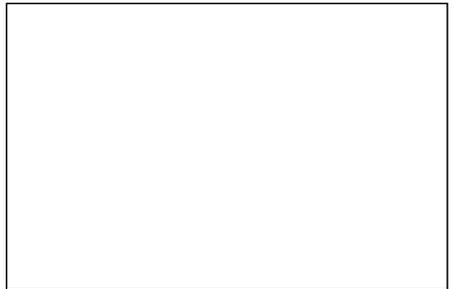
Terrain de base : marais
{B}

C

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

Plongeon dans les ténèbres

{1}{B}

Éphémère

R

Choisissez l'un ?

? Sacrifiez n'importe quel nombre de créatures, vous gagnez ensuite 3 points de vie pour chaque créature sacrifiée.

? Payez X points de vie puis regardez ensuite les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et exilez le reste.

Union {B} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédition de l'escalier aux âmes

{B}

Enchantement

C

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Expédition de l'escalier aux âmes.

Retirez trois marqueurs « quête » de l'Expédition de l'escalier aux âmes et sacrifiez-la : Renvoyez jusqu'à deux cartes de créatures ciblées de votre cimetière dans votre main.

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

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

Mesure de vilénie

{3}{B}



Enchantement

U

Au début de votre étape de fin, sacrifiez la Mesure de vilénie et vous perdez 8 points de vie.
À chaque fois qu'une autre carte est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, un adversaire ciblé acquiert le contrôle de la Mesure de vilénie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête du Seigneur des tombes

{B}



Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature meurt, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête du Seigneur des tombes.
Retirez trois marqueurs « quête » de la Quête du Seigneur des tombes et sacrifiez-la : Créez un jeton de créature 5/5 noire Zombie et Géant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pas de repos pour les braves

{1}{B}



Enchantement

U

Sacrifiez Pas de repos pour les braves : Renvoyez dans votre main toutes les cartes de créature de votre cimetière qui y ont été mises depuis le champ de bataille ce tour-ci.

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

