


Anowon, le sage des ruines {3}{B}{B}




Créature légendaire : vampire et shaman R

Au début de votre entretien, chaque joueur sacrifie une créature non-Vampire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artiste de sang {1}{B}



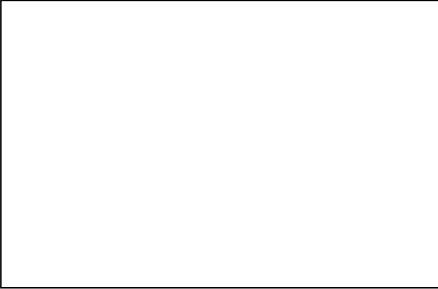
Créature : vampire U

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

Aristocrate indulgent {B}



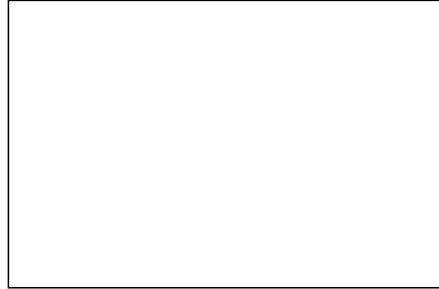
Créature : vampire et noble U

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

Assassin de Guul Draz {B}



Créature : vampire et assassin R

Montée de niveau {1}{B} ({1}{B}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-3 > {B}, {T}] : Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. (2/2)

[Niveau 4+ > {B}, {T}] : Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour. (4/4)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur d'âmes {3}{B}{B}

Créature : vampire P

Vol

À chaque fois qu'une créature qui a subi des blessures du Collecteur d'âmes ce tour-ci meurt, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Mue {B}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévoreuse d'esprits de Kheru {2}{B}

Créature : vampire R

Menace

À chaque fois que la Dévoreuse d'esprits de Kheru inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile une carte de sa main face cachée.

Vous pouvez regarder mes cartes exilées par la Dévoreuse d'esprits de Kheru, et vous pouvez jouer les terrains et lancer les sorts parmi ces cartes.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnée de Stromkirk {B}{B}

Créature : vampire et horreur R

Défaussez-vous d'une carte : Les vampires que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drana, chef de sang des Kalastria {3}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et shamane R

Vol

{X}{B}{B} : Une créature ciblée gagne -0/-X jusqu'à la fin du tour et Drana, chef de sang des Kalastria gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

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

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

Éthérien doué

{B}{B}

Créature : éthérien et vampire

U

Contact mortel, lien 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

Habitante de la ruelle des Ombres {B}



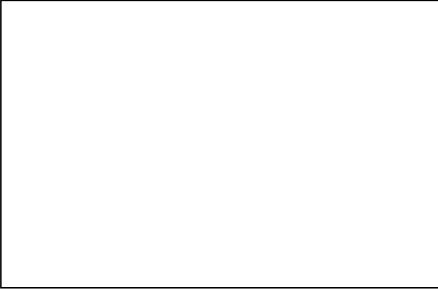
Créature : vampire et gremlin C

À chaque fois qu'une autre créature noire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, une créature ciblée acquiert l'intimidation jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



Créature : vampire et guerrier U

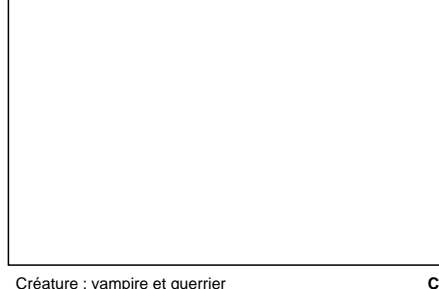
Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand 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

Impitoyable lustrelame {1}{B}




Créature : vampire et guerrier C

L'Impitoyable lustrelame gagne +2/+1 tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacérateur vampire {B}




Créature : vampire et guerrier C

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie à moins qu'un adversaire ait 10 points de vie ou moins.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur imposteur {2}{B}




Créature : vampire et assassin R

{4}{B}{B} : Exilez une créature ciblée et mettez un marqueur +1/+1 sur l'Obscur imposteur. L'Obscur imposteur a toutes les capacités activées de toutes les cartes de créature exilées par lui.

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

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

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

Sangromancienne

{2}{B}{B}



Créature : vampire et shaman

R

Vol

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez gagner 3 points de vie.

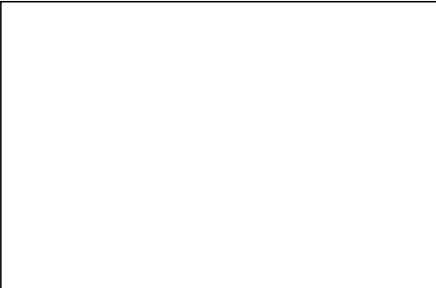
À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte, vous pouvez gagner 3 points de vie.

3/3

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de sang de Vaäsgoth

{3}{B}{B}



Créature : vampire et guerrier

M

Soif de sang 3 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, trois marqueurs +1/+1.)

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort de créature Vampire, il acquiert soif de sang 3.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcière de sang de Malakir

{3}{B}{B}

Créature : vampire et shaman

R

Vol, protection contre le blanc

Quand la Sorcière de sang de Malakir arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au nombre de vampires que vous contrôlez. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueur de pouls

{B}

Créature : vampire et gremlin

C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire

{B}{B}

Créature : vampire et shaman

U

Initiative

Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs d'un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire captivant

{1}{B}{B}

Créature : vampire

R


Les autres créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Engagez cinq vampires dégagés que vous contrôlez :
Acquérez le contrôle de la créature ciblée. Elle devient un vampire en plus de ses autres types.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de Guul Draz {B}




Créature : vampire et gremlin **C**

Tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins, le Vampire de Guul Draz gagne +2/+1 et a l'intimidation.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visiteuse d'asile {1}{B}



Créature : vampire et sorcier **R**


Au début de l'entretien de chaque joueur, si ce joueur n'a aucune carte en main, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Folie {1}{B}

3/1

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

Avaleur Falkenrath

{R}

Créature : vampire et berserker

R

Chaque carte de créature Vampire que vous possédez qui n'est pas sur le champ de bataille a la folie. Le coût de folie est égal à son coût de mana. (Si vous vous défaussez d'une carte avec la folie, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble de Stromkirk

{R}

Créature : vampire et noble

R

Le Noble de Stromkirk ne peut pas être bloqué par les humains.

À chaque fois que le Noble de Stromkirk inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritier élané

{2}{R}

Créature : vampire

U

À chaque fois qu'un vampire que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouveau-né insolent

{R}

Créature : vampire

C

Menace

Défaussez-vous d'une carte, sacrifiez le Nouveau-né insolent : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouveau-né sanguinaire

{1}{R}

Créature : vampire

C

Le Nouveau-né sanguinaire attaque à chaque combat si possible.

À chaque fois que le Nouveau-né sanguinaire inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aristocrate Falkenrath

{2}{B}{R}

Créature : vampire et noble

R

Vol, célérité

Sacrifiez une créature : L'Aristocrate Falkenrath acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Si la créature sacrifiée était un humain, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Aristocrate Falkenrath.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Occultiste de Stromkirk

{2}{R}

Créature : vampire et horreur

R

Piétinement

À chaque fois que l'Occultiste de Stromkirk inflige des blessures de combat à un joueur, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

Folie {1}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de Stromkirk

{1}{B}{R}

Créature : vampire et soldat

U

Initiative

Les autres créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont l'initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hématobaron de Vizkopa

{3}{W}{B}

Créature : vampire

M

Lien de vie, protection contre le blanc et contre le noir
(Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc ou de noir.)
Tant que vous avez 30 points de vie ou plus et qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins, l'Hématobaron de Vizkopa gagne +6/+6 et a le vol.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Olivia Voldaren

{2}{B}{R}

Créature légendaire : vampire

M

Vol

{1}{R} : Olivia Voldaren inflige 1 blessure à une autre créature ciblée. Cette créature devient un vampire en plus de ses autres types. Mettez un marqueur +1/+1 sur Olivia Voldaren.

{3}{B}{B} : Acquérez le contrôle d'un vampire ciblé tant que vous contrôlez Olivia Voldaren.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mathas, chercheur de fielleux

{R}{W}{B}

Créature légendaire : vampire

M

Menace

Au début de votre étape de fin, mettez un marqueur « prime » sur une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.
Tant que cette créature a un marqueur « prime » sur elle, elle a « Quand cette créature meurt, chaque adversaire pioche une carte et gagne 2 points de vie. »

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Olivia, mobilisée pour la guerre

{1}{B}{R}

Créature légendaire : vampire et chevalier

M

Vol

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour, et elle devient un vampire en plus de ses autres types.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hommage de sang

{4}{B}{B}

Rituel

R

Kick ? Engagez un vampire dégagé que vous contrôlez. L'adversaire ciblé perd la moitié de ses points de vie, arrondi à l'unité supérieure. Si ce sort a été kické, vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Éclair en série

{R}

Rituel

U

L'Éclair en série inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Puis ce joueur ou le contrôleur de ce permanent peut payer {R}{R}. Si le joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

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

Cairns sculptés

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{BR}, {T} : Ajoutez {B}{B}, {B}{R}, ou {R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canyon croupissant



Terrain : marais et montagne

R

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

Le Canyon croupissant arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos



Terrain

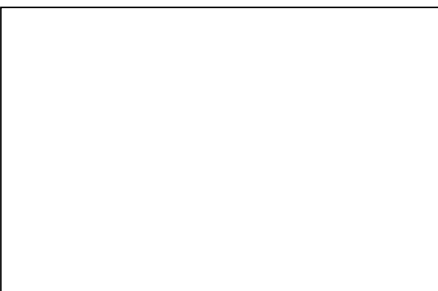
R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



Terrain

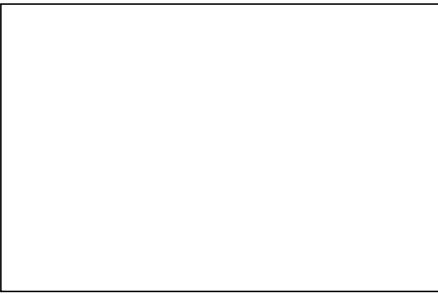
R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



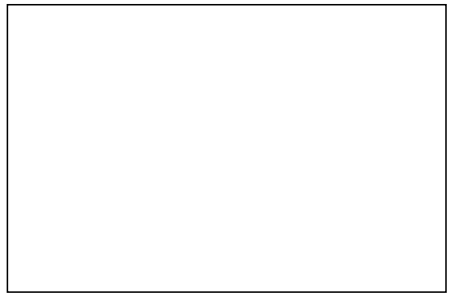
Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne



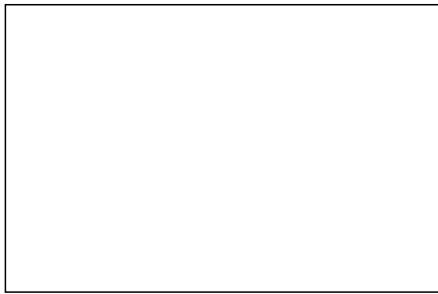
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous inflige 1 blessure.

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

Marécage fumant



Terrain : marais et montagne

R

{(T)} : Ajoutez {B} ou {R}.

Le Marécage fumant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage fumant



Terrain : marais et montagne

R

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

Le Marécage fumant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

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

Plaines marécageuses



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plainnes marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point de vue exaltant



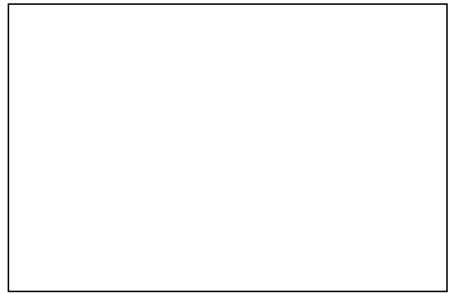
Terrain

R

Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

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

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines angoissantes



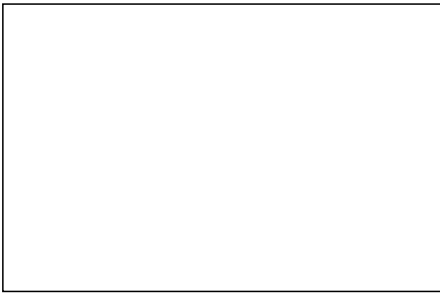
Terrain

R

Au moment où les Ruines angoissantes arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de marais ou de montagne de votre main. Si vous ne le faites pas, les Ruines angoissantes arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

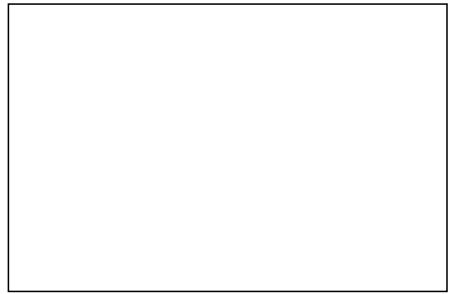
R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la malice



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 {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sources sulfureuses



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Les Sources sulfureuses vous infligent 1 blessure.

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

Temple du triomphe



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 {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

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

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

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

R

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne

{1}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/-1.

À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsion d'appétence

{B}{B}

Éphémère

U

Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour. Vous pouvez engager n'importe quel nombre de créatures Vampire dégagées que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur chacun de ces vampires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair explosif

{R}

Éphémère

C

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

L'Éclair explosif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fissuration

{1}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? La Fissuration inflige 3 blessures à une créature ciblée.

? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Furie vampirique

{1}{R}

Éphémère

C

Les créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +2/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}

Éphémère

C

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prix du progrès

{1}{R}

Éphémère

U

Le Prix du progrès inflige à chaque joueur un nombre de blessures égal à deux fois le nombre de terrains non-base qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance calcinante

{1}{R}

Éphémère

C

La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs

{R}{W}

Éphémère

U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de feu

{1}{B}{R}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.

Le Pacte de feu inflige X blessures réparties comme vous le choisissez entre n'importe quel nombre de créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animosité partagée

{2}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, elle gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre créature attaquante qui partage un type de créature avec elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardement des gobelins

{1}{R}

Enchantement

R

Sacrifiez une créature : Le Bombardement des gobelins inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Edgar Markov

{3}{R}{W}{B}



Créature légendaire : vampire et chevalier

M

À chaque fois que vous lancez une autre sorte de vampire, si Edgar Markov est dans la zone de commandement ou sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 noire Vampire.

Initiative, célérité

À chaque fois qu'Edgar Markov attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque vampire que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast