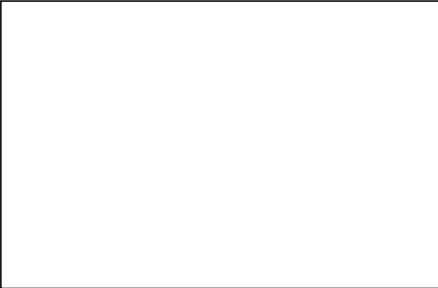


Charognard faucon de nuit {1}{B}{B}



Créature : vampire et gremlin R

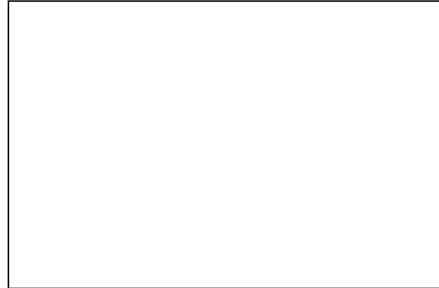
Vol, contact mortel, lien de vie

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

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

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

Éthérien doué {B}{B}



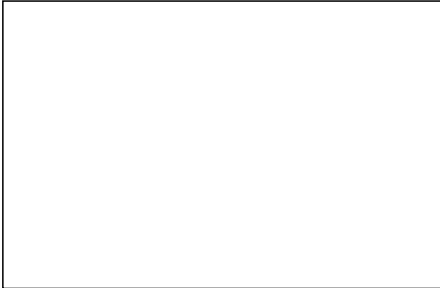
Créature : éthérien et vampire U

Contact mortel, lien de vie

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éthérien doué {B}{B}

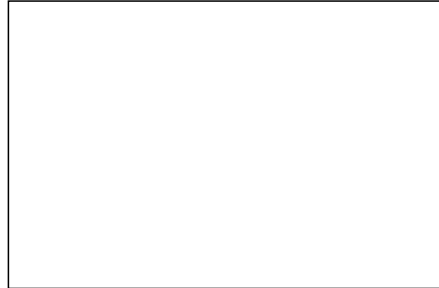


Créature : éthérien et vampire U
 Contact mortel, lien de vie

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éthérien doué {B}{B}




Créature : éthérien et vampire U
 Contact mortel, lien de vie

2/3

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

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

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

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

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 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

Éveil d'Agadeem

{X}{B}{B}{B}

Rituel

M

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées ayant chacune un coût converti de mana différent inférieur ou égal à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil d'Agadeem

{X}{B}{B}{B}

Rituel

M

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées ayant chacune un coût converti de mana différent inférieur ou égal à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil d'Agadeem

{X}{B}{B}{B}

Rituel

M

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées ayant chacune un coût converti de mana différent inférieur ou égal à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil d'Agadeem

{X}{B}{B}

Rituel

M

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées ayant chacune un coût converti de mana différent inférieur ou égal à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de la chef de sang

{B}

Rituel

U

Kick {2}{B} (Vous pouvez payer {2}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Détruisez une cible, créature ou planeswalker, avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. Si ce sort a été kické, à la place détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de la chef de sang

{B}

Rituel

U

Kick {2}{B} (Vous pouvez payer {2}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Détruisez une cible, créature ou planeswalker, avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. Si ce sort a été kické, à la place détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de la chef de sang

{B}

Rituel

U

Kick {2}{B} (Vous pouvez payer {2}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Détruisez une cible, créature ou planeswalker, avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. Si ce sort a été kické, à la place détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de la chef de sang

{B}



Rituel

U

Kick {2}{B} (Vous pouvez payer {2}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Détruisez une cible, créature ou planeswalker, avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. Si ce sort a été kické, à la place détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Lothwain



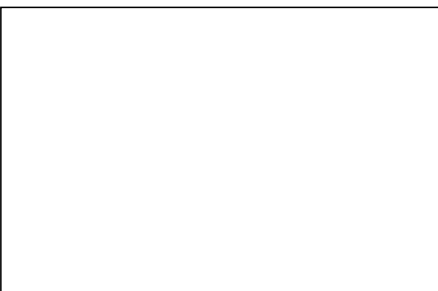
Terrain

R

Le Château Lothwain arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais.
{T} : Add {B}.
{1}{B}{B}, {T} : Piochez une carte, puis vous perdez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Lothwain



Terrain

R

Le Château Lothwain arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais.
{T} : Add {B}.
{1}{B}{B}, {T} : Piochez une carte, puis vous perdez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Lothwain



Terrain

R

Le Château Lothwain arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais.
{T} : Add {B}.
{1}{B}{B}, {T} : Piochez une carte, puis vous perdez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Lothwain



Terrain

R

Le Château Lothwain arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais.

{T} : Add {B}.

{1}{B}{B}, {T} : Piochez une carte, puis vous perdez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue prismatique



Terrain

R

{T}, pay 1 point de vie, sacrifiez la Vue prismatique :

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue prismatique



Terrain

R

{T}, pay 1 point de vie, sacrifiez la Vue prismatique :

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue prismatique



Terrain

R

{T}, pay 1 point de vie, sacrifiez la Vue prismatique :

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue prismatique



Terrain

R

{T}, pay 1 point de vie, sacrifiez la Vue prismatique :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de
base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

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

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

Nourrir l'essaim

{1}{B}



Rituel

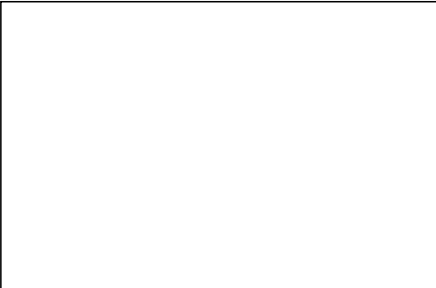
C

Détruisez une cible, créature ou enchantement, qu'un adversaire contrôle. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce permanent.

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

Nourrir l'essaim

{1}{B}



Rituel

C

Détruisez une cible, créature ou enchantement, qu'un adversaire contrôle. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrir l'essaim

{1}{B}



Rituel

C

Détruisez une cible, créature ou enchantement, qu'un adversaire contrôle. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}



Artefact

R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}



Artefact

R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}



Artefact

R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

