

Strefan, progéniteur Maurer

{2}{B}{R}

Créature légendaire : vampire et noble

M

Vol

Au début de votre étape de fin, créez un jeton Sang pour chaque joueur qui a perdu des points de vie ce tour-ci.

À chaque fois que Strefan attaque, vous pouvez sacrifier deux jetons Sang. Si vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée et attaquante, une carte de vampire de votre main. Elle acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archifielleux d'Ombregrange

{6}{B}

Créature : démon

R

Quand l'Archifielleux d'Ombregrange arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire sacrifie une créature avec la force la plus élevée parmi les créatures qu'il contrôle. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à la force la plus élevée parmi les créatures sacrifiées de cette manière.

Folie ? {2}{B}, payez 8 points de vie. (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous-en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

8/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

Champion du crépuscule {3}{B}{B}



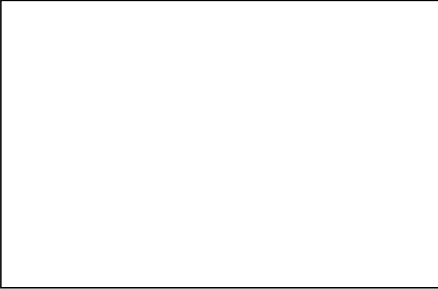
Créature : vampire et chevalier R

Quand le Champion du crépuscule arrive sur le champ de bataille, vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de vampires que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



Créature : vampire et guerrier R

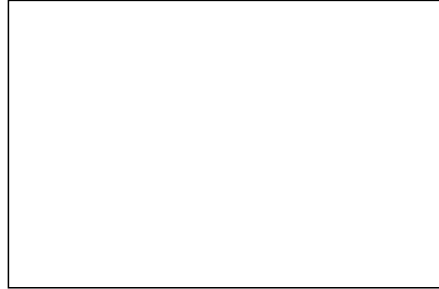
Vol

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

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

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

Kamber, la saccageuse

{3}{B}

Créature légendaire : vampire et gremlin

R

Partenariat avec Laurine, la diversion (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Laurine dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)

Lien de vie

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous gagnez 1 point de vie et vous créez un jeton Sang. (C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fauteurs de troubles de la croisée

{5}{B}

Créature : vampire

R

Les vampires attaquants que vous contrôlez ont le contact mortel et le lien de vie. (Le nombre de blessures qu'ils infligent à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire. Les blessures infligées par ces créatures font aussi gagner autant de points de vie à leur contrôleur.)

À chaque fois qu'un vampire que vous contrôlez meurt, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

5/5

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

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

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

Obscur imposteur {2}{B}



Créature : vampire et assassin R

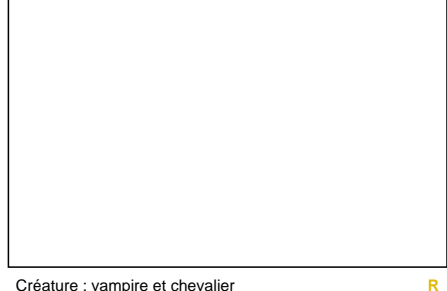
{4}{B}{B} : Exiliez une créature ciblée et mettez un marqueur +1/+1 sur l'Obscur imposteur.

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

Quêteuse de sanctuaire {2}{B}{B}



Créature : vampire et chevalier R

À chaque fois qu'un vampire que vous contrôlez attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régente de la nécropole

{3}{B}{B}

Créature : vampire

M

Vol

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur elle.

6/5

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

Revenante des Nirkana

{4}{B}{B}

Créature : vampire et ombre

M

À chaque fois que vous engagez un marais pour du mana, ajoutez {B} supplémentaire.

{B} : La Revenante des Nirkana gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

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

Timothar, baron des chauves-souris

{4}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et noble

M

Parade ? Défaussez-vous d'une carte.

À chaque fois qu'un autre vampire non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez payer {1} et l'exiler. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol. Il acquiert « Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, sacrifiez-la et renvoyez la carte exilée sur le champ de bataille engagée. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire cordial

{B}{B}

Créature : vampire

R

À chaque fois que le Vampire cordial ou une autre créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque vampire que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueur de sang

{3}{B}

Créature : vampire et sorcier

R

Vol

{B}, payez 2 points de vie : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Traqueur de sang.

Quand le Traqueur de sang quitte le champ de bataille, piochez une carte pour chaque marqueur +1/+1 sur lui.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousine Markov

{4}{R}{R}

Créature : vampire et soldat

R

À chaque fois que l'Argousine Markov ou un autre vampire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, l'Argousine Markov se bat contre jusqu'à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

À chaque fois qu'une créature blessée par l'Argousine Markov ce tour-ci meurt, créez un jeton Sang. (C'est un artefact avec « {1}, (T), défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

6/6

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

Garde d'honneur pourpre

{3}{R}{R}

Créature : vampire et chevalier

R

Piétinement

Au début de l'étape de fin de chaque joueur, la Garde d'honneur pourpre inflige 4 blessures à ce joueur à moins qu'il ne contrôle un commandant.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur d'Anje

{2}{R}

Créature : vampire et berserker

R

Le Dévastateur d'Anje attaque à chaque combat si possible.

À chaque fois que le Dévastateur d'Anje attaque, défaussez-vous de votre main, puis piochez trois cartes.

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.)

3/3

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

Incendiaire de minuit

{3}{R}

Créature : vampire

R

Quand l'Incendiaire de minuit arrive sur le champ de bataille, détruisez jusqu'à X artefacts sans capacités de mana ciblés, X étant le nombre de vampires que vous contrôlez.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Laurine, la diversion

{2}{R}

Créature légendaire : humain et gremlin

R

Partenariat avec Kamber, la saccageuse (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Kamber dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)

Initiative

{2}, sacrifiez un artefact ou une créature : Incitez une créature ciblée. (Jusqu'à votre prochain tour, cette créature attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intendant sangvasseur

{2}{R}{R}

Créature : vampire et chevalier

R

Vol

Les créatures Commandant que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont la célérité.

4/4

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 défaissez de cette carte, défaissez-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

Scion de l'opulence

{2}{R}

Créature : vampire et noble

R

À chaque fois que le Scion de l'opulence ou un autre vampire non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)
{R}, sacrifiez deux artefacts : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dracovampire

{6}{B}{R}

Créature : vampire et dragon

R

Vol

À chaque fois qu'une créature ayant subi ce tour-ci des blessures du Dracovampire meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Dracovampire.

{1}{R} : Le Dracovampire inflige 1 blessure à une créature ciblée.

5/5

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

Moissonneur de la dîme de sang

{B}{R}

Créature : vampire

U

Quand le Moissonneur de la dîme de sang arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Sang. (C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

{T}, sacrifiez le Moissonneur de la dîme de sang : Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le double du nombre de jetons Sang que vous contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes

{1}{B}



Rituel

C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure du prédateur

{1}{B}



Rituel

R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent la menace et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur face cachée. Vous pouvez regarder et jouer cette carte tant qu'elle reste exilée, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère d'Olivia

{4}{B}



Rituel

R

Chaque créature non-Vampire gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de vampires que vous contrôlez.

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

Pacte damné

{X}{B}{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé pioche X cartes et perd X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte blasphématoire

{8}{R}

Rituel

R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature sur le champ de bataille.

L'Acte blasphématoire inflige 13 blessures à chaque créature.

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

Jugement selon Avacyn

{1}{R}

Rituel

R

Folie (X){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.)

Le Jugement selon Avacyn inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles. Si le coût de folie de ce sort a été payé, il inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre ces permanents et/ou joueurs à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La loi de la jungle

{4}{R}{R}

Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Acquérez le contrôle de toutes les créatures de force supérieure ou égale à 4 jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

? Acquérez le contrôle de toutes les créatures de force inférieure ou égale à 3 jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve vandale

{R}

Rituel

U

Détruisez un artefact ciblé que vous ne contrôlez pas. Surcharge {4}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Majesté imposante

{4}{R}

Rituel

R

Chaque joueur peut se défausser de sa main et piocher un nombre de cartes égal à la valeur de mana la plus élevée d'un commandant qu'il possède sur le champ de bataille ou dans la zone de commandement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vaise sinistre

{3}{B}{R}

Rituel

R

Choisissez trois cartes de créature ciblées dans votre cimetière. Renvoyez sur le champ de bataille deux d'entre elles au hasard et mettez l'autre au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnarium de Rakdos



Terrain

U

Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts d'Ombresang



Terrain

R

{1}, {T} : Ajoutez {B}{R}.

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

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

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
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pic souillé



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

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

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius



Terrain

U

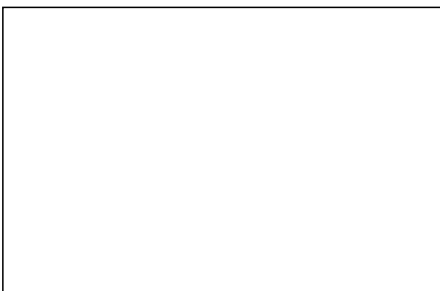
Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

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

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

Verger exotique



Terrain

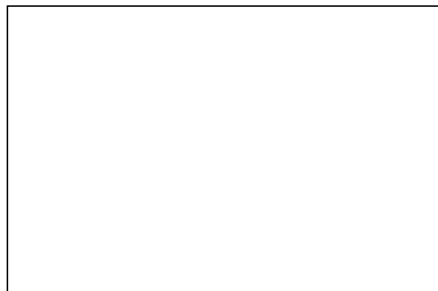
R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

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

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

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

Diamant du charbon

{2}



Artefact

C

Le Diamant du charbon arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Rakdos

{2}



Artefact

U

{1}, {T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant du feu

{2}



Artefact

C

Le Diamant du feu arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque instable

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez {C}.
{7}, {T}, sacrifiez l'Obélisque instable : Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur de verre

{2}{B}



Artefact

R

À chaque fois qu'au moins un vampire que vous contrôlez attaque, créez un jeton Sang. (C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)
{B}, {T}, payez 1 point de vie : Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Vampire avec le lien de vie.
{B}{B}, {T}, sacrifiez le C?ur de verre et treize jetons Sang : Chaque adversaire perd 13 points de vie et vous gagnez 13 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puislon 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

Charme de Rakdos

{B}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

? Détruisez un artefact ciblé.

? Chaque créature inflige 1 blessure à son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimie artérielle

{2}{R}

Enchantement

R

Quand l'Alchimie artérielle arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Sang pour chaque adversaire que vous avez. (C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)
Les jetons Sang que vous contrôlez sont des équipements en plus de leurs autres types et ont « La créature équipée gagne +2/+0 » et équipement {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connexions avec la pègre

{1}{B}{B}

Enchantement : aura

R

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {T}, payez 1 point de vie : Piochez une carte. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échos en fusion

{2}{R}{R}

Enchantement

R

Au moment où les Échos en fusion arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
À chaque fois qu'une créature non-jeton du type choisi arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton qui est une copie de cette créature. Ce jeton acquiert la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mascarade stensienne

{2}{R}



Enchantement

U

Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont l'initiative.

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

Folie {2}{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.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast