

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

Chauve-souris du crépuscule {1}{B}



Créature : chauve-souris **C**

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

Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauve-souris du crépuscule {1}{B}



Créature : chauve-souris **C**

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

Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfant de la nuit {1}{B}



Créature : vampire **C**

Lien de vie

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.)

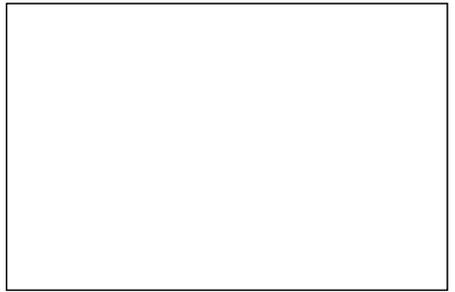
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Fielleux mesmérien

{1}{B}



Créature : cauchemar et horreur

C

Quand le Fielleux mesmérien arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.

Quand le Fielleux mesmérien quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

1/1

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

Patriarche revenant

{4}{B}

Créature : esprit

U

Quand le Patriarche revenant arrive sur le champ de bataille, si {W} a été dépensé pour le lancer, un joueur ciblé passe sa prochaine phase de combat.
Le Patriarche revenant ne peut pas bloquer.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire à la rage de sang

{2}{B}

Créature : vampire

C

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

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrits vampires

{2}{B}{B}

Créature : vampire

U

Soif de sang 2 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, deux marqueurs +1/+1.)
Lien de vie

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire sengien

{3}{B}{B}

Créature : vampire

U

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créatures avec le vol ou la portée.)
À chaque fois qu'une créature blessée par le Vampire sengien ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Vampire sengien.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouvier du crépuscule {2}{W}



Créature : esprit R

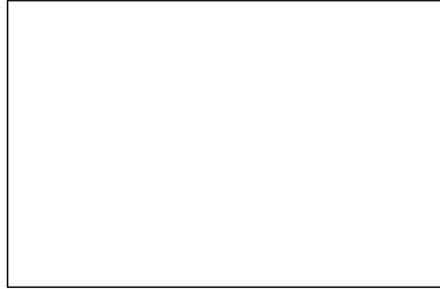
À chaque fois qu'un jeton de créature quitte le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur le Bouvier du crépuscule.

{2}{W}, retirez un marqueur +1/+1 du Bouvier du crépuscule : créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du mausolée {3}{W}



Créature : humain et éclairé U

Quand le Garde du mausolée meurt, mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fielleux {1}{W}{W}



Créature : humain et clerc U

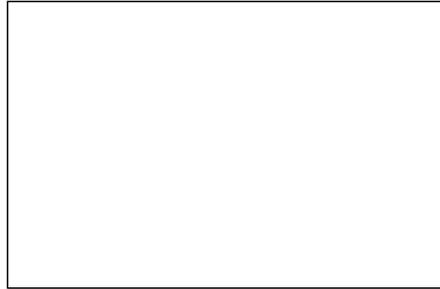
Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée.

Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Général fantomatique {3}{W}



Créature : esprit et soldat U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'augures {1}{W}

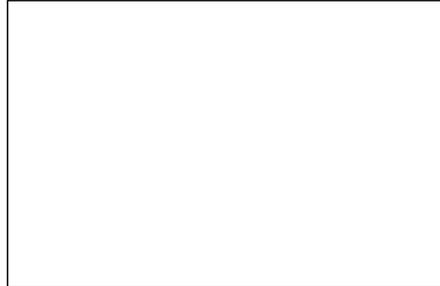


Créature : mur U
 Défenseur
 Quand le Mur d'augures arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}

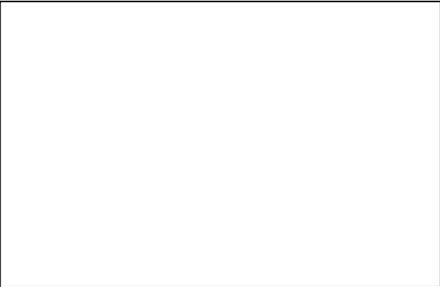


Créature : humain et soldat C
 Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}

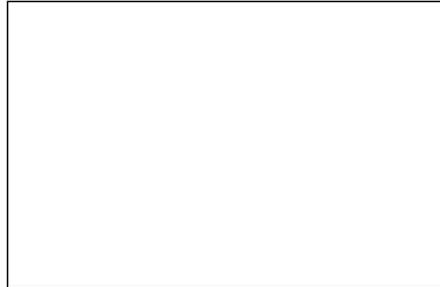


Créature : humain et soldat C
 Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de la vithe {6}{B}



Rituel C
 Un joueur ciblé perd 4 points de vie et vous gagnez 4 points de vie.
 Recyclage de terrain de base {1}{B} ({1}{B}), défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

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

Âmes persistantes

{2}{W}

Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.
Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putrescence

{1}{B}

Rituel

U

Exilez jusqu'à trois cartes ciblées d'un cimetière unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Procession spectrale

{2W}{2W}{2W}

Rituel

U

Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Procession spectrale

{2W}{2W}{2W}



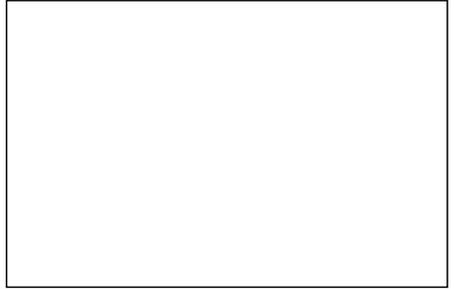
Rituel

U

Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ souillé



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prise mortelle

{X}{W}{B}



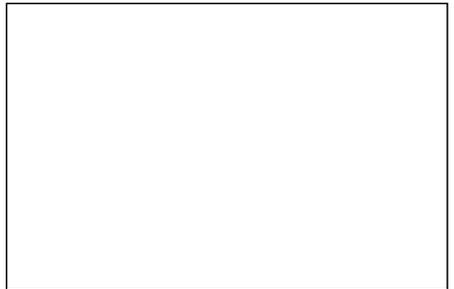
Rituel

R

La Prise mortelle inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ souillé



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



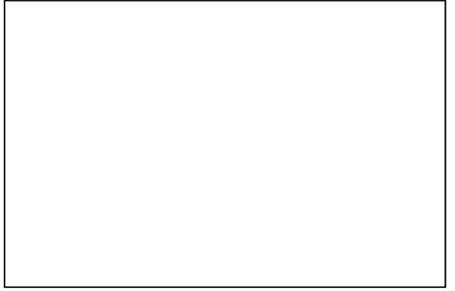
Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



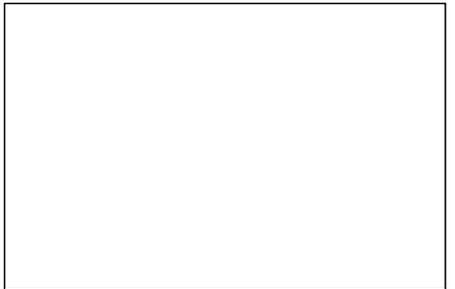
Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

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
{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



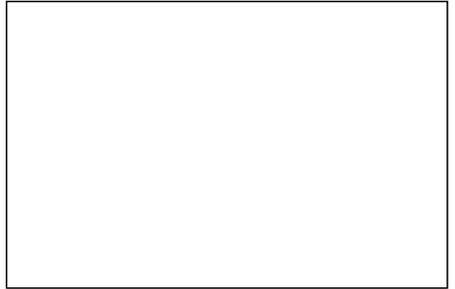
Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Morsure du vampire

{B}



Éphémère

C

Kick {2}{B} (Vous pouvez payer {2}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Une créature ciblée gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour. Si la Morsure du vampire a été kickée, cette créature acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour. (Les blessures infligées par la créature font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défaire

{WB}{WB}{WB}



Éphémère

C

Exilez une créature ciblée.

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

Mortification

{1}{W}{B}



Éphémère

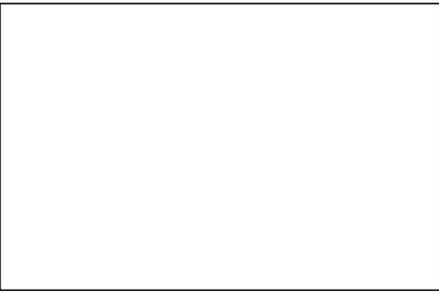
U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persécution zélée

{W}{B}



Éphémère

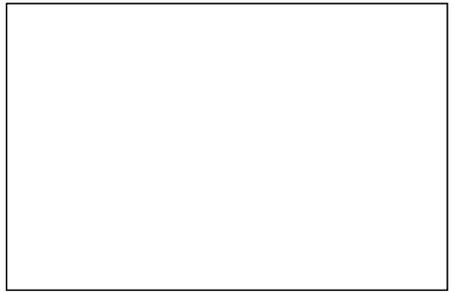
U

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ des âmes

{2}{W}{W}



Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marque du vampire

{3}{B}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast