Cheval de cauchemar {5}{B}

Créature : cauchemar et cheval R

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créature avec le vol ou la portée.)
La force et l'endurance du Cheval de cauchemar sont chacune égales au nombre de marais que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de répugnance {5}{B}{B}

Créature : démon R

Vol, piétinement
À chaque fois que le Démon de répugnance inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur sacrifie une créature.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheval de cauchemar {5}{B}

Créature : cauchemar et cheval R

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créature avec le vol ou la portée.)
La force et l'endurance du Cheval de cauchemar sont chacune égales au nombre de marais que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire {1}{B}{B}

Créature : vampire et shamane 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goinfre de sang {4}{B}

Créature : vampire **C**

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

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goinfre de sang {4}{B}

Créature : vampire **C**

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

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goinfre de sang {4}{B}

Créature : vampire **C**

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

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guetteur du Monde souterrain {3}{B}{B}

Créature : squelette et soldat **R**

À chaque fois que le Guetteur du Monde souterrain attaque, exilez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.
Quand le Guetteur du Monde souterrain meurt, mettez sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécroprêtresse de Myrkul {2}{B}{B}

Créature : tieffelin et clerc U

Les squelettes, les vampires et les zombies que vous contrôlez gagnent +1+1.
Au début de votre étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 1/1 noire Squelette.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangromancienne {2}{B}{B}

Créature : vampire et shamane 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 défausse d'une carte, vous pouvez gagner 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécroprêtresse de Myrkul {2}{B}{B}

Créature : tieffelin et clerc U

Les squelettes, les vampires et les zombies que vous contrôlez gagnent +1+1.
Au début de votre étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 1/1 noire Squelette.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion de l'essaim {3}{B}{B}

Créature : vampire et clerc U

Vol
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Scion de l'essaim.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scorpion barbelé {B}

Créature : scorpion **C**

Quand le Scorpion barbelé meurt, il inflige 2 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 2 points de vie.

1/2

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 créature 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

Vampire de Mephidross {4}{B}{B}

Créature : vampire **R**

Vol
Chaque créature que vous contrôlez est un vampire en plus de ses autres types de créature et elle a « Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature à chaque fois qu'elle inflige des blessures à une créature. »

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampirien {2}{B}

Créature : vampire **C**

Quand le Vampirien arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampirien {2}{B}

Créature : vampire C

Quand le Vampirien arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vito, Épine de la Rose du crépuscule {2}{B}

Créature légendaire : vampire et clerc R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, l'adversaire ciblé perd autant de points de vie.
{3}{B}{B} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampirien {2}{B}

Créature : vampire C

Quand le Vampirien arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleuse de sang de Stromkirk {2}{B}

Créature : vampire et gredin U

Au début de votre étape de fin, si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur un vampire ciblé que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleuse de sang de Stromkirk {2}{B}

Créature : vampire et gredin U

Au début de votre étape de fin, si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur un vampire ciblé que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corruption {5}{B}

Rituel U

La Corruption inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de marais que vous contrôlez. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bataille du pont {X}{B}

Rituel R

Improvisation (Vous artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé les capacités de mana paye {1}.)
Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain de vie {1}{B}

Rituel C

Ne dépensez que du mana noir pour X.
Le Drain de vie inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées, mais pas plus que le total de points de vie du joueur avant que les blessures ne lui soient infligées, la loyauté du planeswalker avant que les blessures ne lui soient infligées ou l'endurance de la créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain de vie {1}{B}

Rituel **C**

Ne dépensez que du mana noir pour X.
Le Drain de vie inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées, mais pas plus que le total de points de vie du joueur avant que les blessures ne lui soient infligées, la loyauté du planeswalker avant que les blessures ne lui soient infligées ou l'endurance de la créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain de vie {1}{B}

Rituel **C**

Ne dépensez que du mana noir pour X.
Le Drain de vie inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées, mais pas plus que le total de points de vie du joueur avant que les blessures ne lui soient infligées, la loyauté du planeswalker avant que les blessures ne lui soient infligées ou l'endurance de la créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain de vie {1}{B}

Rituel **C**

Ne dépensez que du mana noir pour X.
Le Drain de vie inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées, mais pas plus que le total de points de vie du joueur avant que les blessures ne lui soient infligées, la loyauté du planeswalker avant que les blessures ne lui soient infligées ou l'endurance de la créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exsanguination {X}{B}{B}

Rituel **U**

Chaque adversaire perd X points de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau de l'Inquiétude {3}{B}{B}

Rituel R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte d'artefact ou de créature ciblée d'un cimetière. Mélangez le Flambeau de l'Inquiétude dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revenir des morts {4}{B}

Rituel C

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

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, arrondie 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

Everglades

Terrain U

Les Everglades arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Everglades arrivent sur le champ de bataille, sacrifiez-les à moins de renvoyer un marais dégagé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {C}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Everglades

Terrain U

Les Everglades arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Everglades arrivent sur le champ de bataille, sacrifiez-les à moins de renvoyer un marais dégagé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {C}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Everglades

Terrain U

Les Everglades arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Everglades arrivent sur le champ de bataille, sacrifiez-les à moins de renvoyer un marais dégagé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {C}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Everglades

Terrain U

Les Everglades arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Everglades arrivent sur le champ de bataille, sacrifiez-les à moins de renvoyer un marais dégagé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {C}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accumulateur de mana noir {4}

Artefact **R**

{2}, {T} : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana noir.
{T}, Retirez n'importe quel nombre de marqueurs « charge » de l'Accumulateur de mana noir : Ajoutez {B}, puis ajoutez {B} supplémentaire pour chaque marqueur « charge » retiré de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archives d'Alhammarret {5}

Artefact légendaire M

Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez deux fois ce nombre de points de vie à la place.
Si vous deviez piocher une carte, excepté la première que vous piochez pendant chacune de vos étapes de pioche, piochez deux cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

État cadavérique {B}

Éphémère C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert « Quand cette créature meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille, engagée sous le contrôle de son propriétaire avec, sur elle, un marqueur +1/+1. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque de Griselbrand {1}{B}{B}

Artefact légendaire : équipement R

La créature équipée a le vol et le lien de vie.
À chaque fois que la créature équipée meurt, vous pouvez payer X points de vie, X étant sa force. Si vous faites ainsi, piochez X cartes.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liaison vampirique {B}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liaison vampirique {B}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de 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

Liaison vampirique {B}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain {B}{B}{B}

Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain {B}{B}{B}

Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast