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

Créature légendaire : vampire et shamane R

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

4/3

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

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

Créature : vampire et gredin 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la légion d'ébène {B}

Créature : vampire et chevalier R

{2}{B} : Le Chevalier de la légion d'ébène gagne +3/+3 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.
Au début de votre étape de fin, si un joueur a perdu au moins 4 points de vie ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur Knight of the Ebon Legion. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

1/2

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

Drana, la dernière chef de sang {3}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et clerc M

Vol
À chaque fois que Drana, la dernière chef de sang attaque, le joueur défenseur choisit une carte de créature non-légendaire dans votre cimetière. Vous renvoyez cette carte sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle. La créature est un vampire en plus de ses autres types.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incarnat en devenir {4}{B}{B}

Créature légendaire : phyrexian et vampire et noble R

Vol
Les autres créatures noires gagnent +1/+1.
Les créatures non-noires gagnent -1/-1.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kalitas, chef de sang des Ghet {5}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et guerrier M

{B}{B}{B}, {T} : Détruisez une créature ciblée. Si cette créature meurt de cette manière, créez un jeton de créature noire Vampire. Sa force est égale à la force de cette créature et son endurance est égale à l'endurance de cette créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nocturnus vampire {1}{B}{B}{B}

Créature : vampire M

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est noire, le Nocturnus vampire et les autres créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +2/+1 et ont le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magesang des marais {4}{B}

Créature : vampire et psychagogue R

Vol
{1}{B}, {T} : Plutôt que payer le coût de mana du prochain sort que vous lancez ce tour-ci, vous pouvez payer un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce sort.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron des veines {4}{B}{B}

Créature : vampire et shamane 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, exilez-la et mettez un marqueur +1/+1 sur chaque vampire que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prophétesse du crépuscule {2}{B}{B}

Créature : vampire et clerc M

Vol
Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
Au début de votre entretien, si vous avez l'agrément de la cité, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Chaque adversaire perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant la valeur de mana de cette carte.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régente de la nécropole {3}{B}{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

Régent de Port-Ponant {3}{B}{B}

Créature : vampire R

Vol
Parade ? Défaussez-vous d'une carte. (À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {2}.)
À chaque fois que le Régent de Port-Ponant inflige des blessures de combat à un joueur, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur lui.

4/4

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcière de sang de Malakir {3}{B}{B}

Créature : vampire et shamane 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

Sortimage vampire {B}{B}

Créature : vampire et shamane U

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation {2}{B}{B}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Sort ancestral {B}{B}

Rituel R

Détruisez n'importe quel nombre de planeswalkers ciblés. Choisissez un planeswalker que vous contrôlez. Mettez deux marqueurs « loyauté » sur lui pour chaque planeswalker détruit de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique {1}{B}

Rituel R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

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

Réanimation {B}

Rituel R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang {B}{B}

Rituel C

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Locthwain

Terrain R

Le Château Locthwain 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

Ancienne tombe

Terrain M

{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie

Terrain M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

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

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

Marécage de Bojuka

Terrain **C**

Le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du voyageur {1}

Artefact **C**

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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

Bannière héraldique {3}

Artefact **U**

Au moment où cet artefact arrive, choisissez une couleur.
Les créatures que vous contrôlez de la couleur choisie gagnent +1/+0.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cor du héraut {3}

Artefact **U**

Au moment où le Cor du héraut arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les sorts de créatures du type choisi que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature du type choisi, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Médaillon de jais {2}

Artefact R

Les sorts noirs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incubateur d'Urza {3}

Artefact R

Au moment où l'Incubateur dUrza arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les sorts de créature du type choisi coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument de Bontu {3}

Artefact légendaire U

Les sorts de créature noirs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe de la Coterie {1}{B}

Éphémère C

Ajoutez {B}{B}{B}.
Seuil ? Ajoutez {B}{B}{B}{B}{B} à la place s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin, seigneur de sang impérieux {2}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin M

{+1} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour. Si c'est un vampire, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

{+1} : Vous pouvez sacrifier un vampire. Quand vous faites ainsi, Sorin, Imperious Bloodlord inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

{-3} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature vampire de votre main.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur vampirique {B}

Éphémère M

Cherchez dans votre bibliothèque une carte, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast