

Assassin royal {1}{B}{B}



Créature : humain et assassin R
{T} : Détruisez une créature engagée ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin royal {1}{B}{B}



Créature : humain et assassin R
{T} : Détruisez une créature engagée ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin royal {1}{B}{B}



Créature : humain et assassin R
{T} : Détruisez une créature engagée ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin royal {1}{B}{B}



Créature : humain et assassin R
{T} : Détruisez une créature engagée ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang {B}{B}



Créature : vampire et esprit R

Cette créature ne peut pas bloquer.
 Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.
 Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang {B}{B}



Créature : vampire et esprit R

Cette créature ne peut pas bloquer.
 Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.
 Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang {B}{B}



Créature : vampire et esprit R

Cette créature ne peut pas bloquer.
 Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.
 Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

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

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



Créature : vampire et shaman U

Vol

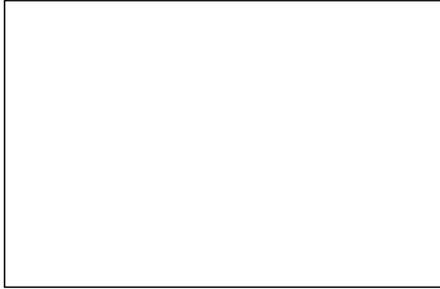
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

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

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

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



Créature : vampire et shaman U

Vol

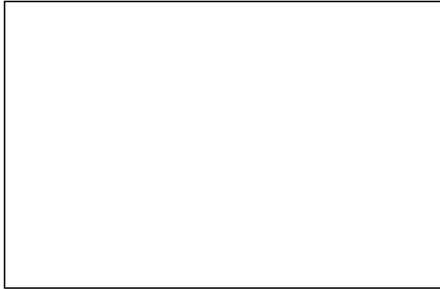
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

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.)

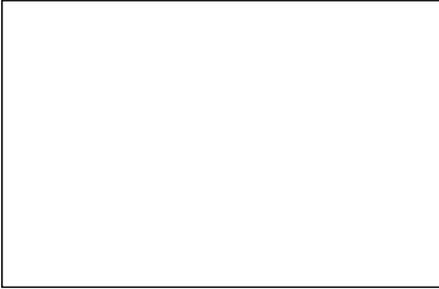
Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, un joueur ciblé sacrifie une créature de son choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.)

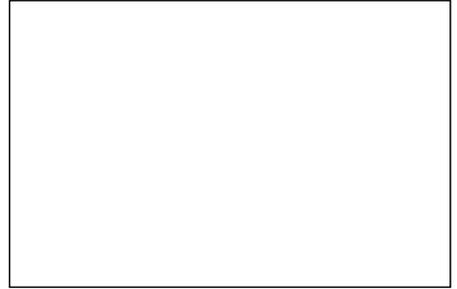
Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, un joueur ciblé sacrifie une créature de son choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacérateur vampire

{B}



Créature : vampire et guerrier

C

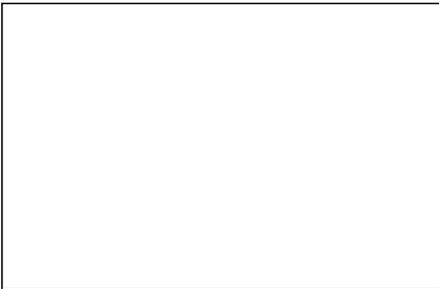
Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie à moins qu'un adversaire ait 10 points de vie ou moins.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.)

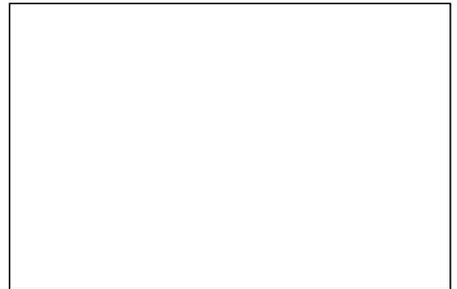
Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, un joueur ciblé sacrifie une créature de son choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Patricienne des Kalastria {B}{B}



Créature : vampire et shaman R

À chaque fois que la Patricienne des Kalastria ou qu'un autre vampire que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, un joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patricienne des Kalastria {B}{B}



Créature : vampire et shaman R

À chaque fois que la Patricienne des Kalastria ou qu'un autre vampire que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, un joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patricienne des Kalastria {B}{B}



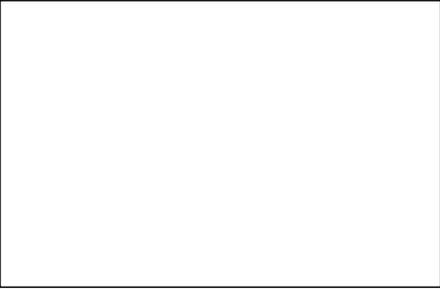
Créature : vampire et shaman R

À chaque fois que la Patricienne des Kalastria ou qu'un autre vampire que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, un joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patricienne des Kalastria {B}{B}



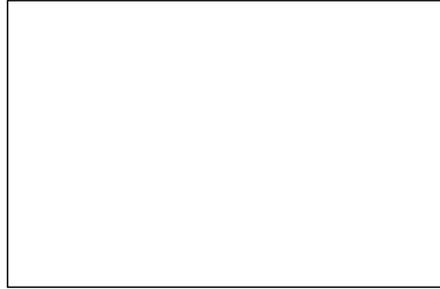
Créature : vampire et shamanes R

À chaque fois que la Patricienne des Kalastria ou qu'un autre vampire que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, un joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire {B}{B}



Créature : vampire et shamanes U

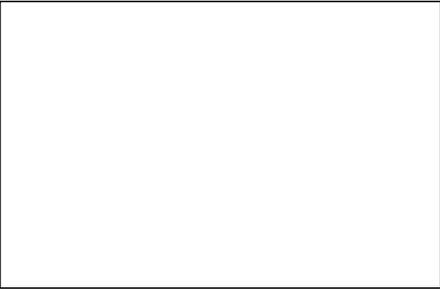
Initiative

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire {B}{B}



Créature : vampire et shamanes U

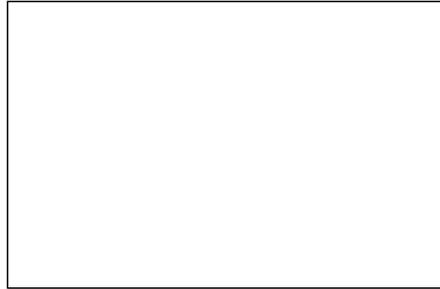
Initiative

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire {B}{B}



Créature : vampire et shamanes U

Initiative

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de Guul Draz {B}



Créature : vampire et gremlin **C**

Tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins, le Vampire de Guul Draz gagne +2/+1 et a l'intimidation.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de Guul Draz {B}



Créature : vampire et gremlin **C**

Tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins, le Vampire de Guul Draz gagne +2/+1 et a l'intimidation.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de Guul Draz {B}



Créature : vampire et gremlin **C**

Tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins, le Vampire de Guul Draz gagne +2/+1 et a l'intimidation.

1/1

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.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de sang

{1}{B}



Rituel

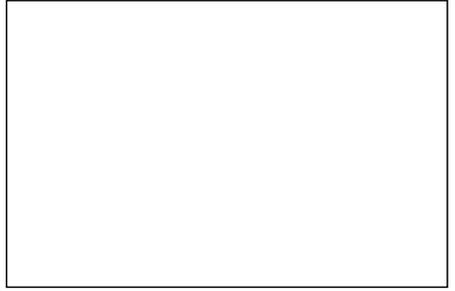
U

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

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

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

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



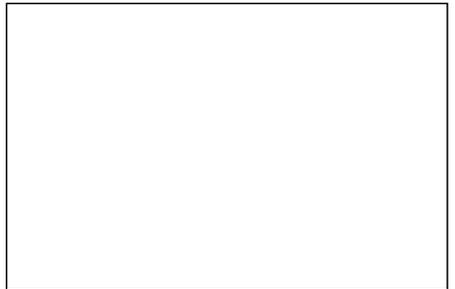
Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étouffer

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étouffer

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénérée.

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

Étouffer

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénérée.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Estime {1}{B}{B}

Rituel C

Vous pouvez mettre une carte de créature ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, l'Estime inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal à la force de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estime {1}{B}{B}

Rituel C

Vous pouvez mettre une carte de créature ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, l'Estime inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal à la force de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estime {1}{B}{B}

Rituel C

Vous pouvez mettre une carte de créature ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, l'Estime inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal à la force de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrement sadique {B}{B}{B}

Rituel R

Kick {7} (Vous pouvez payer {7} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
 Cherchez dans la bibliothèque d'un joueur ciblé jusqu'à trois cartes, exilez-les, puis ce joueur mélange. Si ce sort a été kické, à la place cherchez dans la bibliothèque de ce joueur jusqu'à quinze cartes, exilez-les, puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrement sadique

{B}{B}{B}

Rituel

R

Kick {7} (Vous pouvez payer {7} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Cherchez dans la bibliothèque d'un joueur ciblé jusqu'à trois cartes, exilez-les, puis ce joueur mélange. Si ce sort a été kické, à la place cherchez dans la bibliothèque de ce joueur jusqu'à quinze cartes, exilez-les, puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du chef de sang

{1}

Artefact : équipement

R

À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée. Si la créature équipée est un vampire, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la place.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrement sadique

{B}{B}{B}

Rituel

R

Kick {7} (Vous pouvez payer {7} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Cherchez dans la bibliothèque d'un joueur ciblé jusqu'à trois cartes, exilez-les, puis ce joueur mélange. Si ce sort a été kické, à la place cherchez dans la bibliothèque de ce joueur jusqu'à quinze cartes, exilez-les, puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du chef de sang

{1}

Artefact : équipement

R

À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée. Si la créature équipée est un vampire, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la place.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du chef de sang

{1}

Artefact : équipement

R

À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée. Si la créature équipée est un vampire, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la place.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du chef de sang

{B}

Enchantement

R

Au début de chaque étape de fin, si un adversaire a perdu au moins 2 points de vie ce tour-ci, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du chef de sang. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, si l'Ascension du chef de sang a au moins trois marqueurs « quête » sur elle, vous pouvez faire que ce joueur perde 2 points de vie. Si vous faites ainsi, vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du chef de sang

{B}

Enchantement

R

Au début de chaque étape de fin, si un adversaire a perdu au moins 2 points de vie ce tour-ci, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du chef de sang. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, si l'Ascension du chef de sang a au moins trois marqueurs « quête » sur elle, vous pouvez faire que ce joueur perde 2 points de vie. Si vous faites ainsi, vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast