

Assassin de Guul Draz {B}



Créature : vampire et assassin R

Montée de niveau {1}{B} {1}{B} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-3> {B}, {T} : Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. (2/2)

[Niveau 4+> {B}, {T} : Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour. (4/4)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drana, chef de sang des Kalastria {3}{B}{B}



Créature légendaire : vampire et shaman R

Vol

{X}{B}{B} : Une créature ciblée gagne -0/-X jusqu'à la fin du tour et Drana, chef de sang des Kalastria gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin de Guul Draz {B}



Créature : vampire et assassin R

Montée de niveau {1}{B} {1}{B} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-3> {B}, {T} : Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. (2/2)

[Niveau 4+> {B}, {T} : Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour. (4/4)

1/1

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

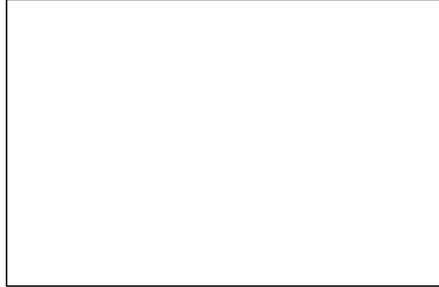
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

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

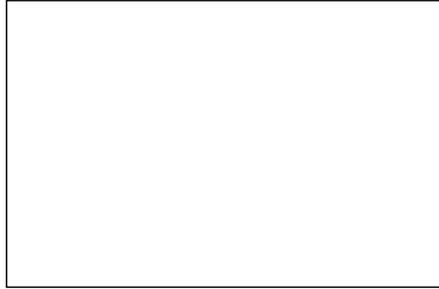
Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

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

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

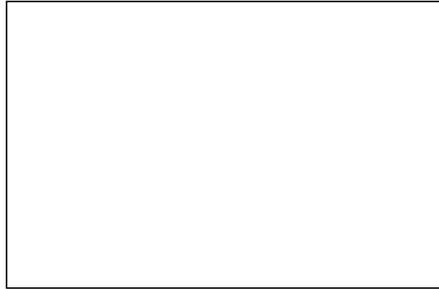
Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

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

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

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

Mirri la maudite {2}{B}{B}



Créature légendaire : vampire et chat R
Vol, initiative, célérité
À chaque fois que Mirri la maudite inflige des blessures de combat à une créature, mettez un marqueur +1/+1 sur Mirri la maudite.

3/2

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

Mirri la maudite {2}{B}{B}



Créature légendaire : vampire et chat R
Vol, initiative, célérité
À chaque fois que Mirri la maudite inflige des blessures de combat à une créature, mettez un marqueur +1/+1 sur Mirri la maudite.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre nantuko {B}{B}



Créature : insecte et ombre R

{B} : L'Ombre nantuko gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

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

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

Sangromancienne

{2}{B}{B}



Créature : vampire et shaman

R

Vol

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez gagner 3 points de vie.

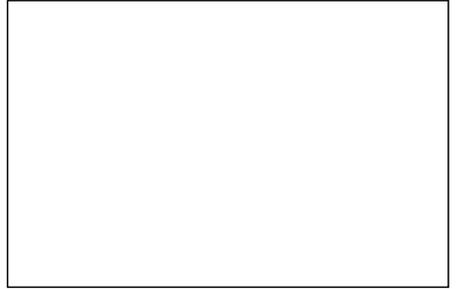
À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte, vous pouvez gagner 3 points de vie.

3/3

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

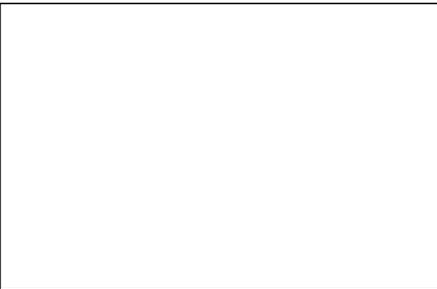
Quand la Sorcière de sang de Malakir arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au nombre de vampires que vous contrôlez. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcière de sang de Malakir

{3}{B}{B}



Créature : vampire et shaman

R

Vol, protection contre le blanc

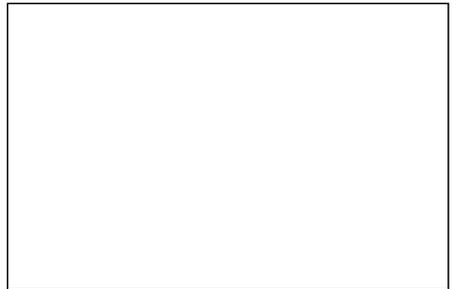
Quand la Sorcière de sang de Malakir arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au nombre de vampires que vous contrôlez. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit cruel

{1}{B}



Rituel

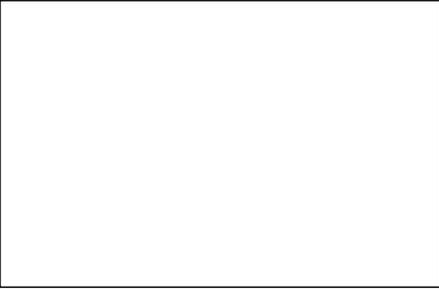
U

L'adversaire ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit cruel

{1}{B}



Rituel

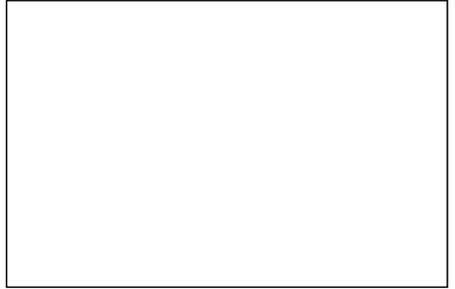
U

L'adversaire ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de sang

{1}{B}



Rituel

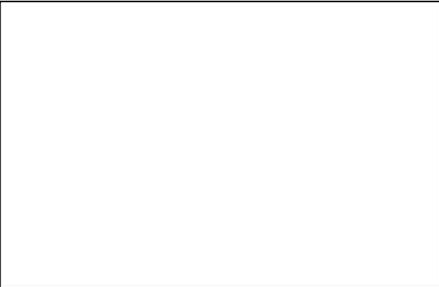
U

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

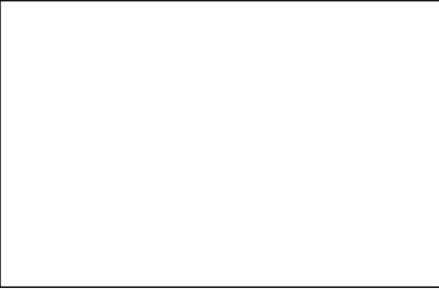
U

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

Festin de sang

{1}{B}



Rituel

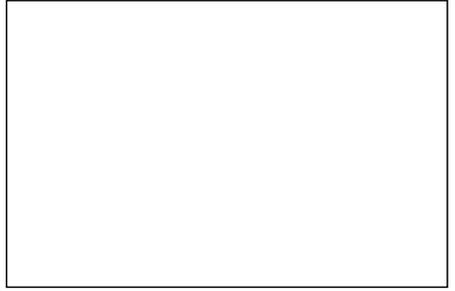
U

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

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

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

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

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

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

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

Anéantir les espoirs

{B}{B}

Éphémère

C

Quand vous lancez ce sort, n'importe quel joueur peut payer 5 points de vie. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez Anéantir les espoirs.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin Markov

{3}{B}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin

M

{+2} : Sorin Markov inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 2 points de vie.

{-3} : Le total de points de vie d'un adversaire ciblé devient 10.

{-7} : Vous contrôlez le joueur ciblé pendant son prochain tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantir les espoirs

{B}{B}

Éphémère

C

Quand vous lancez ce sort, n'importe quel joueur peut payer 5 points de vie. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez Anéantir les espoirs.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantir les espoirs

{B}{B}

Éphémère

C

Quand vous lancez ce sort, n'importe quel joueur peut payer 5 points de vie. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez Anéantir les espoirs.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort soudaine

{1}{B}{B}

Éphémère

U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expiration

{1}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

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

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}



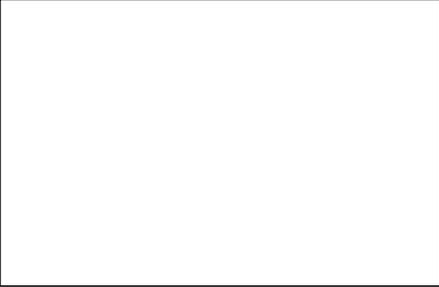
Créature : vampire et esprit R

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}



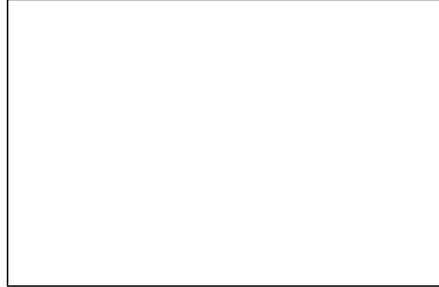
Créature : vampire et esprit R

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

Nocturnus vampire {1}{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

Nocturnus vampire {1}{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

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

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.)

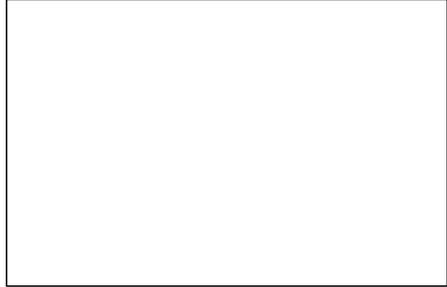
Vol

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

Sortimage vampire {B}{B}



Créature : vampire et shaman **U**

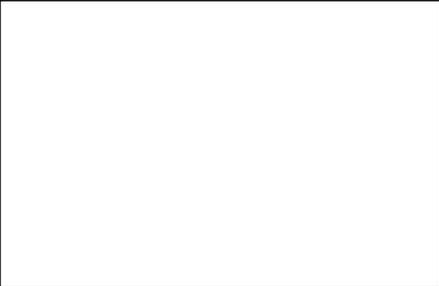
Initiative

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}

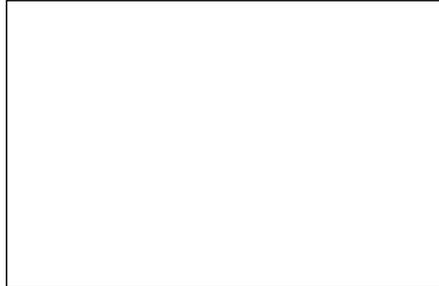


Créature : vampire et shaman U
Initiative
Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs d'un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire {B}{B}

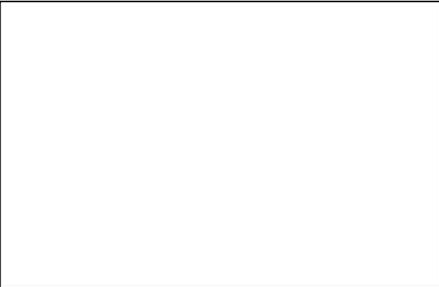


Créature : vampire et shaman U
Initiative
Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs d'un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire {B}{B}

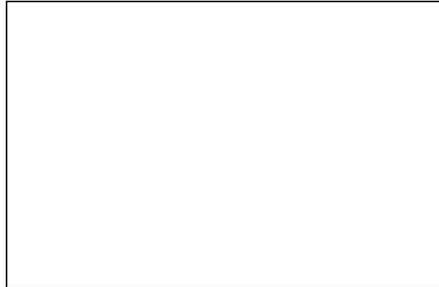


Créature : vampire et shaman U
Initiative
Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs d'un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de l'esprit {X}{1}{B}



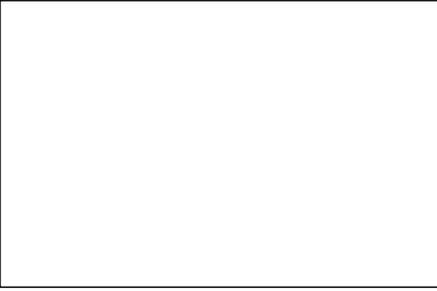
Rituel U
Ne dépensez que du mana noir pour X.
L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez X points de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de l'esprit

{X}{1}{B}



Rituel

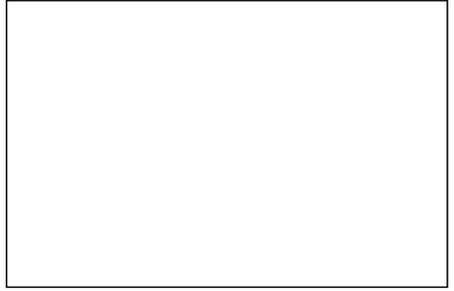
U

Ne dépensez que du mana noir pour X.
L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe
quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de l'esprit

{X}{1}{B}



Rituel

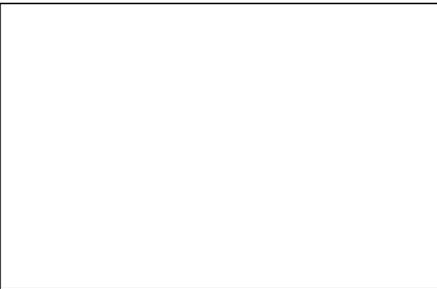
U

Ne dépensez que du mana noir pour X.
L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe
quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de l'esprit

{X}{1}{B}



Rituel

U

Ne dépensez que du mana noir pour X.
L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe
quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast