

Ancien immortel

{4}{B}{B}

Créature : vampire et chevalier

U

Vol

Engagez trois vampires dégagés que vous contrôlez :
Renvoyez l'Ancien immortel depuis votre cimetière dans
votre main.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne vampire

{3}{B}

Créature : vampire et soldat

C

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

3/3

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

Championne vampire

{3}{B}

Créature : vampire et soldat

C

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne vampire

{3}{B}

Créature : vampire et soldat

C

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conquistador vicieux

{B}

Créature : vampire et soldat

U

À chaque fois que le Conquistador vicieux attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne vampire

{3}{B}

Créature : vampire et soldat

C

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conquistador vicieux

{B}

Créature : vampire et soldat

U

À chaque fois que le Conquistador vicieux attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conquistador vicieux	{B}
	
Créature : vampire et soldat	U
À chaque fois que le Conquistador vicieux attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie.	
1/2	

Gravesang marcheciel

{2}{B}

Créature : vampire et soldat

C

Vol

Quand le Gravesang marcheciel arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évêque des Sanguinolents	{3}{B}{B}
Créature : vampire et clerc U Quand l'Évêque des Sanguinolents arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé perd 1 point de vie pour chaque vampire que vous contrôlez.	

3/3

Gravesang marcheciel	{2}{B}
Créature : vampire et soldat	C
Vol	
Quand le Gravesang marcheciel arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.	
2/2	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Gravesang marcheciel

{2}{B}

Créature : vampire et soldat

C

Vol

Quand le Gravesang marcheciel arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélateur de la Légion du crépuscule

{1}{B}

Créature : vampire et soldat

C

Quand le Zélateur de la Légion du crépuscule arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gravesang marcheciel

{2}{B}

Créature : vampire et soldat

C

Vol

Quand le Gravesang marcheciel arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc inspiratrice

{2}{W}

Créature : vampire et clerc

U

Quand la Clerc inspiratrice arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc inspiratrice

{2}{W}

Créature : vampire et clerc

U

Quand la Clerc inspiratrice arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lameciel de la Légion

{1}{W}

Créature : vampire et soldat

C

vol

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lameciel de la Légion

{1}{W}

Créature : vampire et soldat

C

vol

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lameciel de la Légion

{1}{W}

Créature : vampire et soldat

C

vol

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheciel portée par le crépuscule

{W}

Créature : vampire et clerc

U

Vol

{W}, {T} : Un vampire attaquant ciblé gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat de l'évêque

{1}{W}

Créature : vampire et soldat

C

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de l'expiation

{1}{W}

Créature : vampire et chevalier

R

Au début de chaque entretien, si vous avez perdu des points de vie au dernier tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Paladin de l'expiation.

Quand le Paladin de l'expiation meurt, vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat de l'évêque

{1}{W}

Créature : vampire et soldat

C

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieutenante de la Légion

{W}{B}

Créature : vampire et chevalier

U

Les autres vampires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recouvrement

{2}{B}

Rituel

C

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
Piochez une carte.

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

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

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire abandonné



Terrain

U

Le Sanctuaire abandonné arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire abandonné



Terrain

U

Le Sanctuaire abandonné arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire abandonné



Terrain

U

Le Sanctuaire abandonné arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'envie

{1}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire abandonné



Terrain

U

Le Sanctuaire abandonné arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'envie

{1}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représaille brillante

{4}{W}



Éphémère

U

Détruisez une créature attaquante ciblée.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représaille brillante

{4}{W}



Éphémère

U

Détruisez une créature attaquante ciblée.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représaille brillante

{4}{W}



Éphémère

U

Détruisez une créature attaquante ciblée.
Piochez une carte.

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

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

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

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

Repos forcé {1}{W}

Enchantement : aura C
Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.
La créature enchantée a « {2}, sacrifiez cette créature : vous gagnez deux points de vie. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

