

Artiste de sang {1}{B}



Créature : vampire U

À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artiste de sang {1}{B}



Créature : vampire U

À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artiste de sang {1}{B}



Créature : vampire U

À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artiste de sang {1}{B}



Créature : vampire U

À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

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

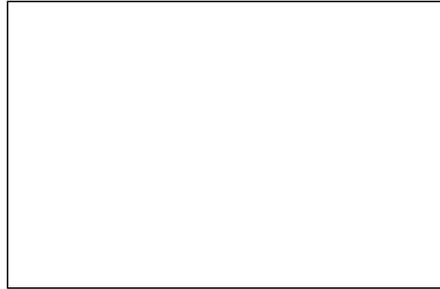
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

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

Héritier élané {2}{R}



Créature : vampire U

À chaque fois qu'un vampire que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritier élancé {2}{R}



Créature : vampire U

À chaque fois qu'un vampire que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble de Stromkirk {R}



Créature : vampire et noble R

Le Noble de Stromkirk ne peut pas être bloqué par les humains.

À chaque fois que le Noble de Stromkirk inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritier élancé {2}{R}



Créature : vampire U

À chaque fois qu'un vampire que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble de Stromkirk {R}



Créature : vampire et noble R

Le Noble de Stromkirk ne peut pas être bloqué par les humains.

À chaque fois que le Noble de Stromkirk inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble de Stromkirk {R}



Créature : vampire et noble R

Le Noble de Stromkirk ne peut pas être bloqué par les humains.
 À chaque fois que le Noble de Stromkirk inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mavren Fein, Apôtre du crépuscule {2}{W}



Créature légendaire : vampire et clerc R

À chaque fois qu'au moins un vampire non-jeton que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mavren Fein, Apôtre du crépuscule {2}{W}



Créature légendaire : vampire et clerc R

À chaque fois qu'au moins un vampire non-jeton que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin affamé {1}{W}



Créature : vampire et chevalier U

Le Paladin affamé ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
 À chaque fois que vous gagnez des points de vie, dégagez le Paladin affamé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin affamé {1}{W}



Créature : vampire et chevalier U

Le Paladin affamé ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, dégagez le Paladin affamé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin affamé {1}{W}



Créature : vampire et chevalier U

Le Paladin affamé ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, dégagez le Paladin affamé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin affamé {1}{W}



Créature : vampire et chevalier U

Le Paladin affamé ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, dégagez le Paladin affamé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précurseur de la Légion {2}{W}



Créature : vampire et chevalier U

Quand le Précurseur de la Légion arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de vampire, la révéler, puis mélanger et mettre cette carte au-dessus.
À chaque fois qu'un autre vampire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précurseur de la Légion {2}{W}



Créature : vampire et chevalier U

Quand le Précurseur de la Légion arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de vampire, la révéler, puis mélanger et mettre cette carte au-dessus.

À chaque fois qu'un autre vampire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précurseur de la Légion {2}{W}



Créature : vampire et chevalier U

Quand le Précurseur de la Légion arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de vampire, la révéler, puis mélanger et mettre cette carte au-dessus.

À chaque fois qu'un autre vampire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précurseur de la Légion {2}{W}



Créature : vampire et chevalier U

Quand le Précurseur de la Légion arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de vampire, la révéler, puis mélanger et mettre cette carte au-dessus.

À chaque fois qu'un autre vampire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de Stromkirk {1}{B}{R}



Créature : vampire et soldat U

Initiative

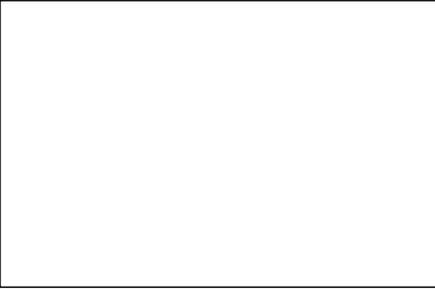
Les autres créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont l'initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de Stromkirk

{1}{B}{R}



Créature : vampire et soldat

U

Initiative

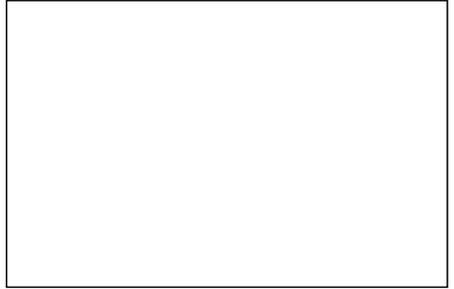
Les autres créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont l'initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elenda, la Rose du crépuscule

{2}{W}{B}



Créature légendaire : vampire et chevalier

M

Lien de vie

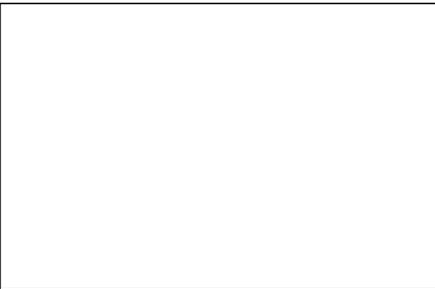
À chaque fois qu'une autre créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Elenda, la Rose du crépuscule. Quand Elenda meurt, créez X jetons de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie, X étant la force d'Elenda.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de Stromkirk

{1}{B}{R}



Créature : vampire et soldat

U

Initiative

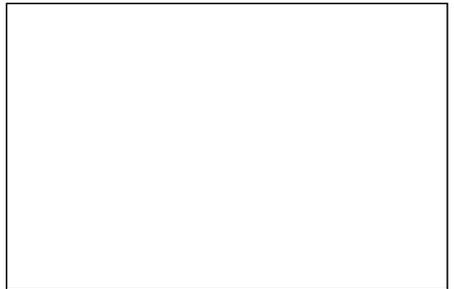
Les autres créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont l'initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elenda, la Rose du crépuscule

{2}{W}{B}



Créature légendaire : vampire et chevalier

M

Lien de vie

À chaque fois qu'une autre créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Elenda, la Rose du crépuscule. Quand Elenda meurt, créez X jetons de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie, X étant la force d'Elenda.

1/1

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

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

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

Appel au festin {2}{W}{B}



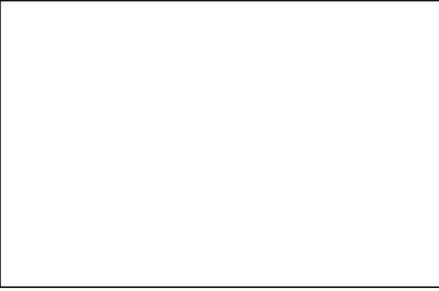
Rituel U
Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel au festin

{2}{W}{B}



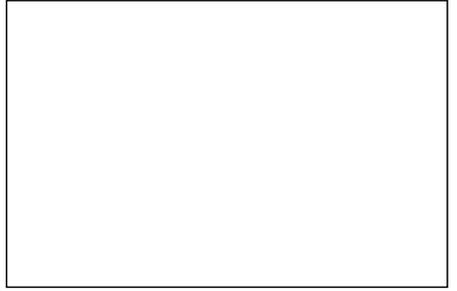
Rituel

U

Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse



Terrain : plaine et marais

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel au festin

{2}{W}{B}



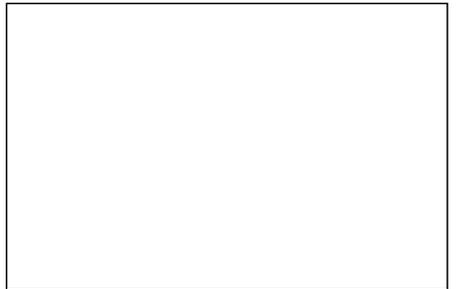
Rituel

U

Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse



Terrain : plaine et marais

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse



Terrain : plaine et marais
(T) : Ajoutez {W} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation



Terrain : marais et montagne
(T) : Ajoutez {B} ou {R}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse



Terrain : plaine et marais
(T) : Ajoutez {W} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation



Terrain : marais et montagne
(T) : Ajoutez {B} ou {R}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation



Terrain : marais et montagne
(T) : Ajoutez (B) ou (R).)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
(B)

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation

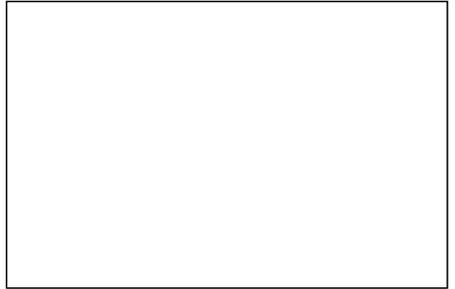


Terrain : marais et montagne
(T) : Ajoutez (B) ou (R).)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
(B)

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



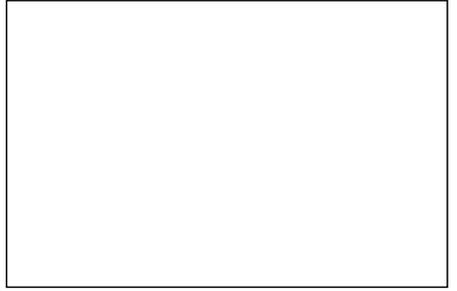
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



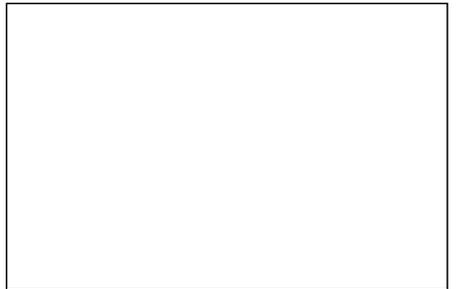
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plateau



Terrain : montagne et plaine
{(T) : Ajoutez {R} ou {W}.}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plateau



Terrain : montagne et plaine
(T) : Ajoutez {R} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plateau



Terrain : montagne et plaine
(T) : Ajoutez {R} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plateau



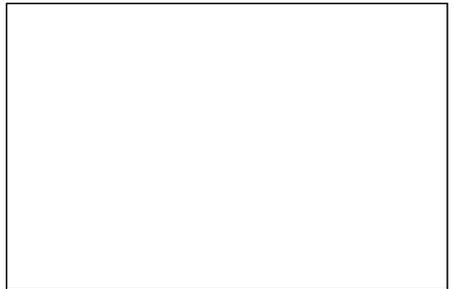
Terrain : montagne et plaine
(T) : Ajoutez {R} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin, seigneur d'Innistrad

{2}{W}{B}



Planeswalker légendaire : Sorin

M

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 noire Vampire avec le lien de vie.

{-2} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0. »

{-6} : Détruisez jusqu'à trois cibles, créatures et/ou autres planeswalkers. Renvoyez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, chaque carte mise dans un cimetière de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Furie vampirique

{1}{R}

Éphémère

C

Les créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +2/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Furie vampirique

{1}{R}

Éphémère

C

Les créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +2/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Furie vampirique

{1}{R}

Éphémère

C

Les créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +2/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Furie vampirique

{1}{R}

Éphémère

C

Les créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +2/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Débarquement de la Légion

{W}



Enchantement légendaire

R

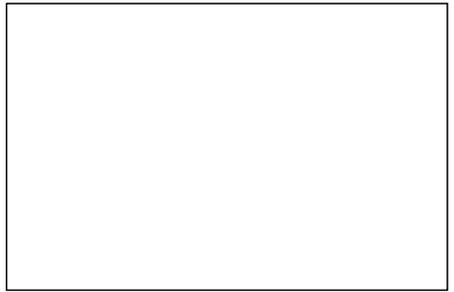
Quand le Débarquement de la Légion arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.

Quand vous attaquez avec au moins trois créatures, transformez le Débarquement de la Légion.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Débarquement de la Légion

{W}



Enchantement légendaire

R

Quand le Débarquement de la Légion arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.

Quand vous attaquez avec au moins trois créatures, transformez le Débarquement de la Légion.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Débarquement de la Légion

{W}



Enchantement légendaire

R

Quand le Débarquement de la Légion arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.

Quand vous attaquez avec au moins trois créatures, transformez le Débarquement de la Légion.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast