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

Blême des cryptes {3}{B}

Créature : esprit R

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

À chaque fois que vous engagez un marais pour du mana, ajoutez un {B} supplémentaire.

2/2

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

Blême des cryptes {3}{B}

Créature : esprit R

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

À chaque fois que vous engagez un marais pour du mana, ajoutez un {B} supplémentaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de sang {1}{B}

Créature : vampire et shamane **C**

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez faire que ce joueur perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de sang {1}{B}

Créature : vampire et shamane **C**

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez faire que ce joueur perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de sang {1}{B}

Créature : vampire et shamane **C**

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez faire que ce joueur perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érébos, dieu des Morts {3}{B}

Créature-enchantement légendaire : dieu **M**

Indestructible
Tant que votre dévotion au noir est inférieure à cinq, Érébos n'est pas une créature.
Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie.
{1}{B}, payez 2 points de vie : Piochez une carte.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Créature : vampire et shamane 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

Garde noire d'Oona {1}{B}

Créature : peuple fée et gredin U

Vol
Chaque autre créature Gredin que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Créature : vampire et shamane 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

Garde noire d'Oona {1}{B}

Créature : peuple fée et gredin U

Vol
Chaque autre créature Gredin que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Patricienne des Kalastria {B}{B}

Créature : vampire et shamane 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

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

Patricienne des Kalastria {B}{B}

Créature : vampire et shamane 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueur de pouls {B}

Créature : vampire et gredin **C**

À chaque fois que le Traqueur de pouls attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueur de pouls {B}

Créature : vampire et gredin **C**

À chaque fois que le Traqueur de pouls attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueur de pouls {B}

Créature : vampire et gredin **C**

À chaque fois que le Traqueur de pouls attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de Guul Draz {B}

Créature : vampire et gredin **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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de Guul Draz {B}

Créature : vampire et gredin **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

Sygg, surineur de rivière {UB}{UB}

Créature légendaire : ondin et gredin **R**

Au début de chaque étape de fin, si un adversaire a perdu au moins 3 points de vie ce tour-ci, vous pouvez piocher une carte. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de Guul Draz {B}

Créature : vampire et gredin **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

Sygg, surineur de rivière {UB}{UB}

Créature légendaire : ondin et gredin **R**

Au début de chaque étape de fin, si un adversaire a perdu au moins 3 points de vie ce tour-ci, vous pouvez piocher une carte. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Vague meurtrière {X}{B}

Rituel R

Pour chaque créature, son contrôleur la sacrifie à moins qu'il ne paie X points de vie.

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

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

Calice de la vie {3}

Artefact U

{T} : Vous gagnez 1 point de vie. Ensuite, si vous avez au moins 10 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ, transformez le Calice de la vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérison de Pharika {B}{B}

Éphémère C

La Guérison de Pharika inflige 2 blessures à une créature ciblée et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérison de Pharika {B}{B}

Éphémère C

La Guérison de Pharika inflige 2 blessures à une créature ciblée et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Subir le passé {X}{B}

Éphémère U

Exilez X cartes ciblées depuis le cimetière d'un joueur ciblé. Pour chaque carte exilée de cette manière, ce joueur 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

Subir le passé {X}{B}

Éphémère U

Exilez X cartes ciblées depuis le cimetière d'un joueur ciblé. Pour chaque carte exilée de cette manière, ce joueur perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Geth {B}{B}

Éphémère C

Un joueur ciblé sacrifie une créature et perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Geth {B}{B}

Éphémère C

Un joueur ciblé sacrifie une créature et perd 1 point 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

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

Lien sanguin {3}{B}{B}

Enchantement R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, un adversaire ciblé perd autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'affliction {1}{B}

Enchantement U

Au moment où le Cercle de l'affliction arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
À chaque fois qu'une source de la couleur choisie vous blesse, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, le joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien sanguin {3}{B}{B}

Enchantement R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, un adversaire ciblé perd autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien sanguin {3}{B}{B}

Enchantement R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, un adversaire ciblé perd autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Se repaître des mourants {2}{B}

Enchantement U

Au début de chaque entretien, si un adversaire a perdu des points de vie au dernier tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien sanguin {3}{B}{B}

Enchantement R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, un adversaire ciblé perd autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Se repaître des mourants {2}{B}

Enchantement U

Au début de chaque entretien, si un adversaire a perdu des points de vie au dernier tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de Daguedrome {1}{B}

Créature : diablotin **C**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de Daguedrome {1}{B}

Créature : diablotin **C**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de Daguedrome {1}{B}

Créature : diablotin **C**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de suie {1}{B}{B}

Créature : diablotin **U**

Vol
À chaque fois qu'un joueur lance un sort non-noir, ce joueur perd 1 point de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de suie {1}{B}{B}

Créature : diablotin U

Vol
À chaque fois qu'un joueur lance un sort non-noir, ce joueur perd 1 point de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de suie {1}{B}{B}

Créature : diablotin U

Vol
À chaque fois qu'un joueur lance un sort non-noir, ce joueur perd 1 point de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de suie {1}{B}{B}

Créature : diablotin U

Vol
À chaque fois qu'un joueur lance un sort non-noir, ce joueur perd 1 point de vie.

1/2

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

Extorsion temporelle {B}{B}{B}{B}

Rituel R

Quand vous lancez l'Extorsion temporelle, n'importe quel joueur peut payer la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez l'Extorsion temporelle.
Jouez un autre tour après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuage mortel {X}{B}{B}{B}

Rituel R

Chaque joueur perd X points de vie, se défausse de X cartes, sacrifie X créatures puis sacrifie X terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuage mortel {X}{B}{B}{B}

Rituel R

Chaque joueur perd X points de vie, se défausse de X cartes, sacrifie X créatures puis sacrifie X terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miasmes sifflants {1}{B}{B}

Enchantement U

À chaque fois qu'une créature vous attaque, son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miasmes sifflants {1}{B}{B}

Enchantement U

À chaque fois qu'une créature vous attaque, son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast