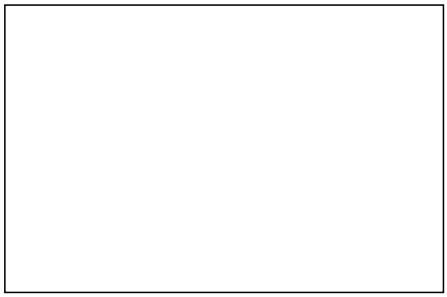
Élue de Markov {2}{B}



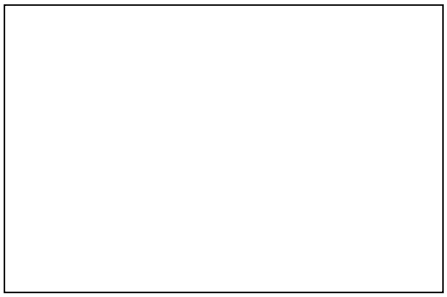
Créature : humain **C**

{T}, engagez un vampire dégagé que vous contrôlez : Transformez l'Élue de Markov.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



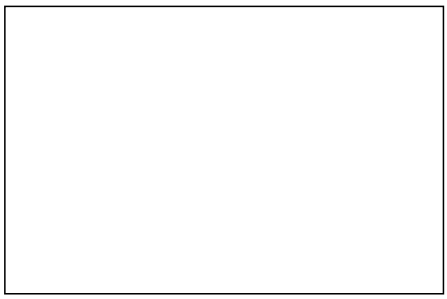
Créature : vampire et shamane U

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

Élue de Markov {2}{B}



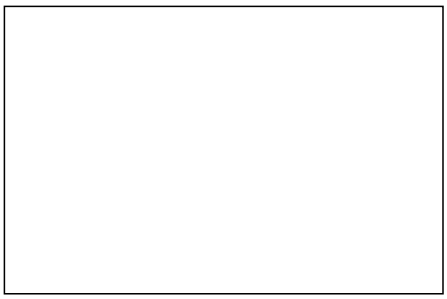
Créature : humain **C**

{T}, engagez un vampire dégagé que vous contrôlez : Transformez l'Élue de Markov.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



Créature : vampire et shamane U

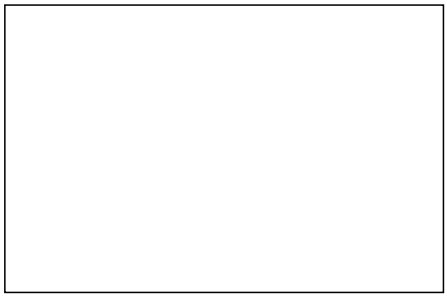
Vol
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacérateur vampire {B}



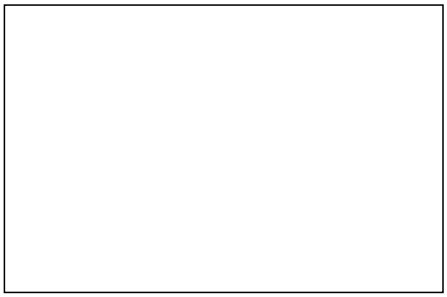
Créature : vampire et guerrier **C**

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

Seigneur de sang de Vaäsgoth {3}{B}{B}



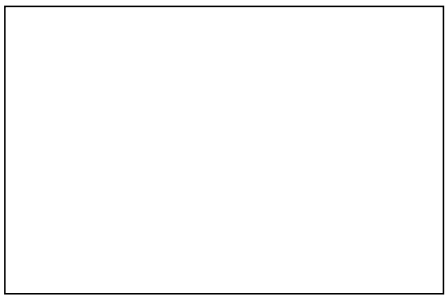
Créature : vampire et guerrier **M**

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

Lacérateur vampire {B}



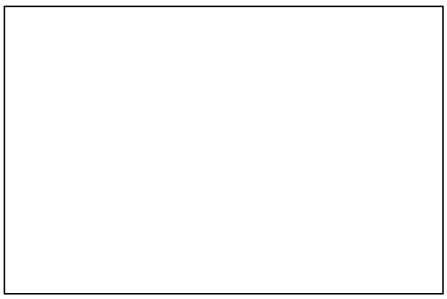
Créature : vampire et guerrier **C**

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

Seigneur de sang de Vaäsgoth {3}{B}{B}



Créature : vampire et guerrier **M**

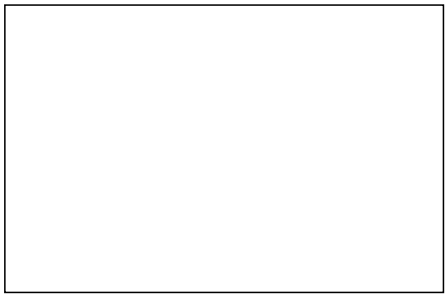
Soif de sang 3 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, trois marqueurs +1/+1.)
Vol
À chaque fois que vous lancez un sort de créature Vampire, il acquiert soif de sang 3.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire à la rage de sang {2}{B}



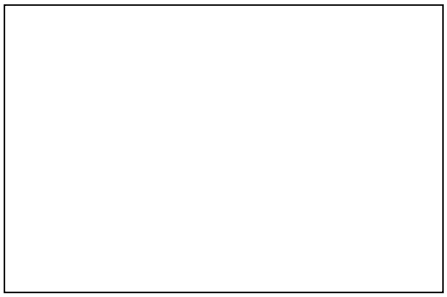
Créature : vampire **C**

Soif de sang 1 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de Guul Draz {B}



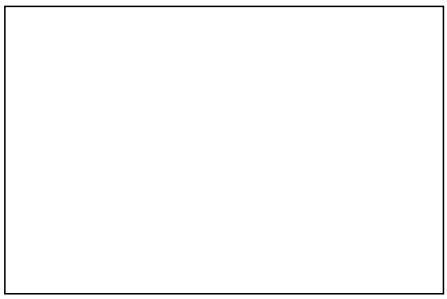
Créature : vampire et gredin **C**

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

Vampire à la rage de sang {2}{B}



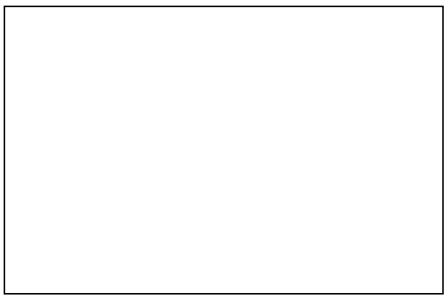
Créature : vampire **C**

Soif de sang 1 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de Guul Draz {B}



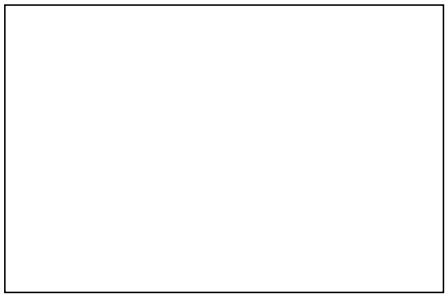
Créature : vampire et gredin **C**

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

Vampires des bourbiers {B}



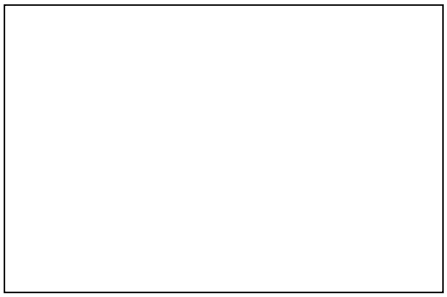
Créature : vampire et gredin **C**

Multikick {1}{B} (Vous pouvez payer {1}{B} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Traversée des marais
Les Vampires des bourbiers arrivent sur le champ de bataille avec, sur eux, un marqueur +1/+1 pour chaque fois qu'ils ont été kickés.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampires des bourbiers {B}



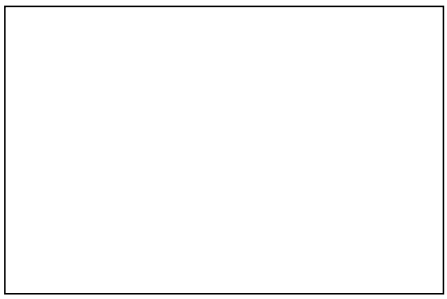
Créature : vampire et gredin **C**

Multikick {1}{B} (Vous pouvez payer {1}{B} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Traversée des marais
Les Vampires des bourbiers arrivent sur le champ de bataille avec, sur eux, un marqueur +1/+1 pour chaque fois qu'ils ont été kickés.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampires des bourbiers {B}



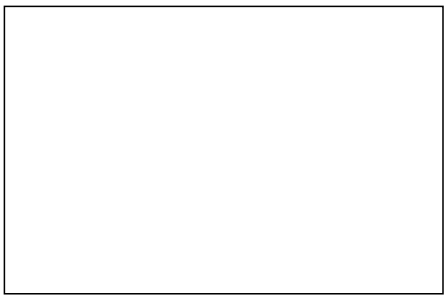
Créature : vampire et gredin **C**

Multikick {1}{B} (Vous pouvez payer {1}{B} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Traversée des marais
Les Vampires des bourbiers arrivent sur le champ de bataille avec, sur eux, un marqueur +1/+1 pour chaque fois qu'ils ont été kickés.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éventreur de l'Erdwal {1}{R}{R}



Créature : vampire **C**

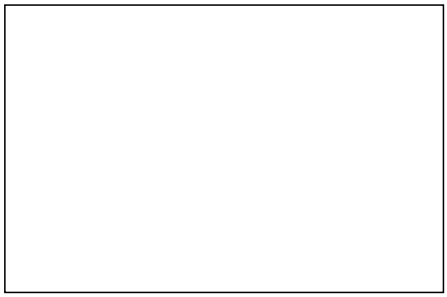
Célérité
À chaque fois que l'Éventreur de l'Erdwal inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exterminateur Falkenrath {1}{R}



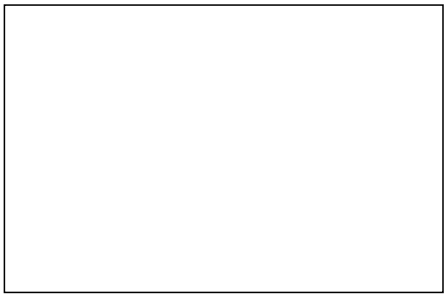
Créature : vampire et archer U

À chaque fois que l'Exterminateur Falkenrath inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.
{2}{R} : L'Exterminateur Falkenrath inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Exterminateur Falkenrath.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître d'épée Markov {1}{R}{R}



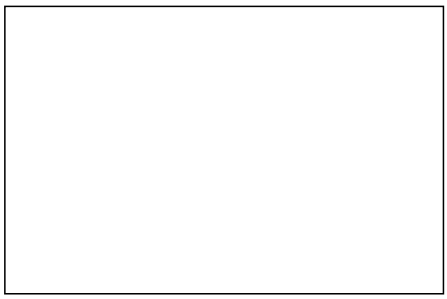
Créature : vampire et guerrier R

Double initiative
À chaque fois que le Maître d'épée Markov inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exterminateur Falkenrath {1}{R}



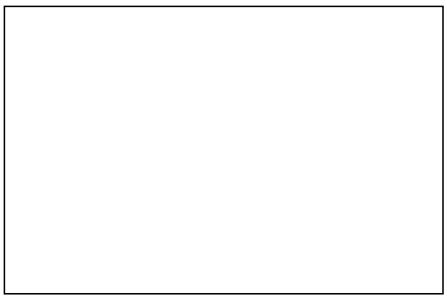
Créature : vampire et archer U

À chaque fois que l'Exterminateur Falkenrath inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.
{2}{R} : L'Exterminateur Falkenrath inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Exterminateur Falkenrath.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble de Stromkirk {R}



Créature : vampire et noble R

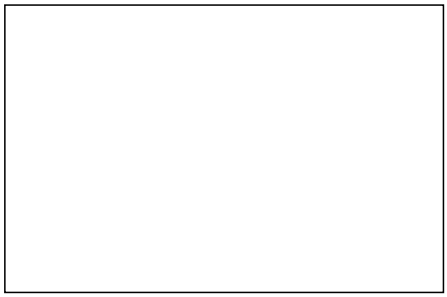
Le Noble de Stromkirk ne peut pas être bloqué par les humains.
À chaque fois que le Noble de Stromkirk inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble de Stromkirk {R}



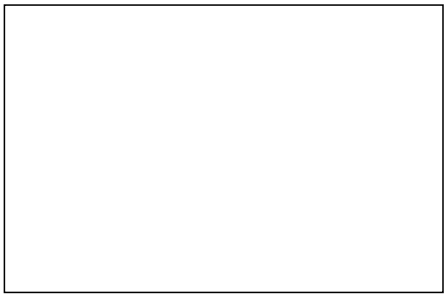
Créature : vampire et noble R

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

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



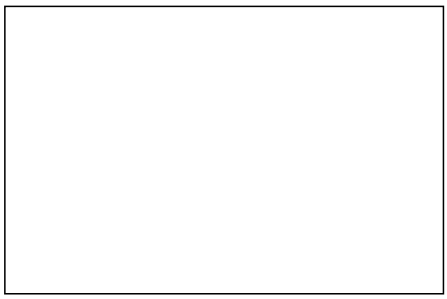
Créature : vampire et soldat U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble de Stromkirk {R}



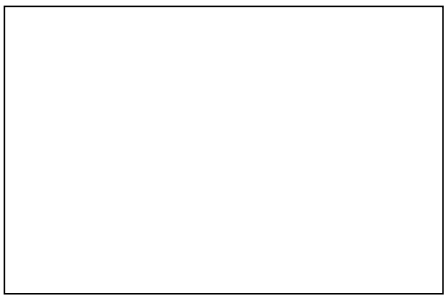
Créature : vampire et noble R

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

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



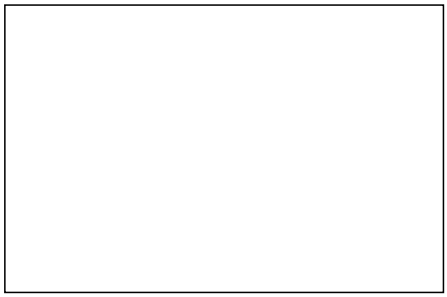
Créature : vampire et soldat U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dracovampire {6}{B}{R}



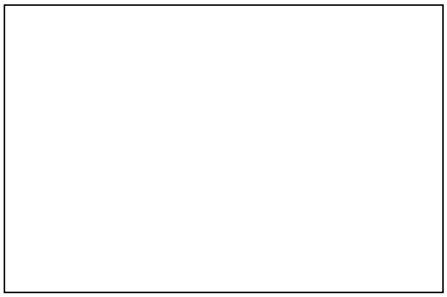
Créature : vampire et dragon R

Vol
À chaque fois qu'une créature ayant subi ce tour-ci des blessures du Dracovampire meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Dracovampire.
{1}{R} : Le Dracovampire inflige 1 blessure à une créature ciblée.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exava, sorcière sanguinaire de Rakdos {2}{B}{R}



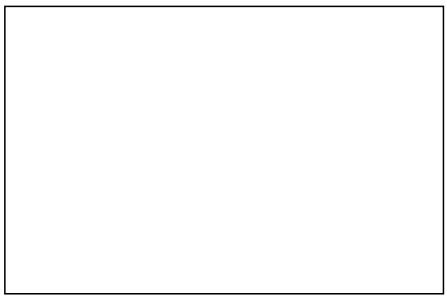
Créature légendaire : humain et clerc R

Initiative, célérité
Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)
Chaque autre créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a la célérité.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exava, sorcière sanguinaire de Rakdos {2}{B}{R}



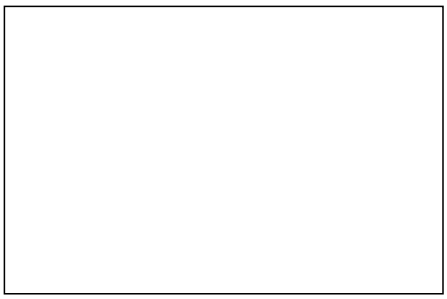
Créature légendaire : humain et clerc R

Initiative, célérité
Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)
Chaque autre créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a la célérité.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Olivia Voldaren {2}{B}{R}



Créature légendaire : vampire M

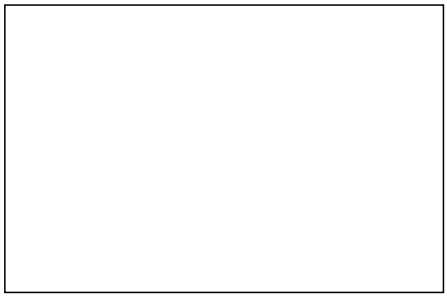
Vol
{1}{R} : Olivia Voldaren inflige 1 blessure à une autre créature ciblée. Cette créature devient un vampire en plus de ses autres types. Mettez un marqueur +1/+1 sur Olivia Voldaren.
{3}{B}{B} : Acquérez le contrôle d'un vampire ciblé tant que vous contrôlez Olivia Voldaren.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Olivia Voldaren {2}{B}{R}



Créature légendaire : vampire M

Vol
{1}{R} : Olivia Voldaren inflige 1 blessure à une autre créature ciblée. Cette créature devient un vampire en plus de ses autres types. Mettez un marqueur +1/+1 sur Olivia Voldaren.
{3}{B}{B} : Acquérez le contrôle d'un vampire ciblé tant que vous contrôlez Olivia Voldaren.

3/3

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

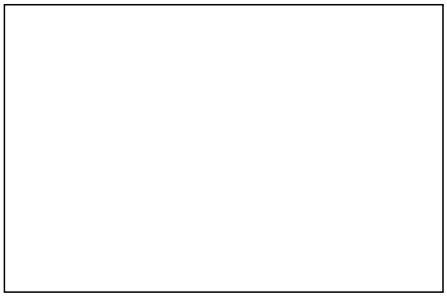
Festin de sang {1}{B}

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

Cairns sculptés



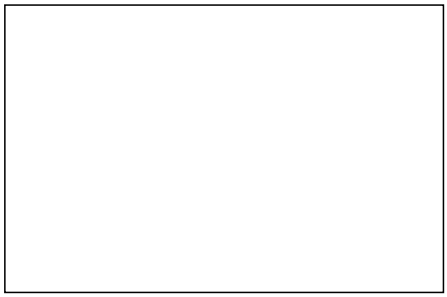
Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{BR}, {T} : Ajoutez {B}{B}, {B}{R}, ou {R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cairns sculptés

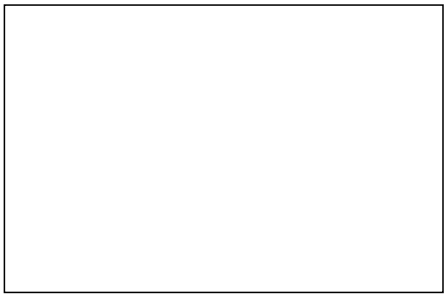


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{BR}, {T} : Ajoutez {B}{B}, {B}{R}, ou {R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang

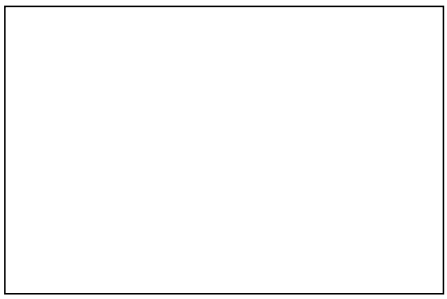


Terrain : marais et montagne C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang

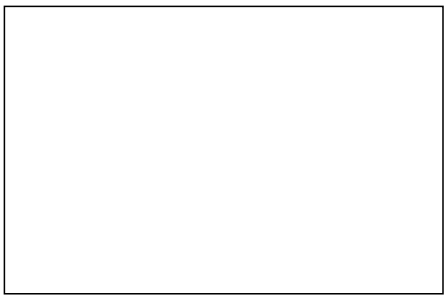


Terrain : marais et montagne C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hall de sang stensien



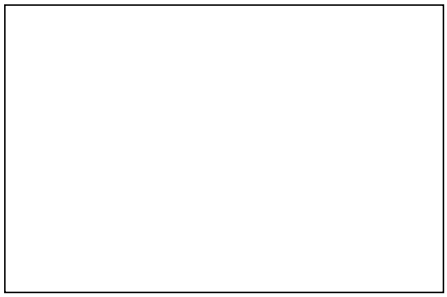
Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{3}{B}{R}, {T} : Le Hall de sang stensien inflige 2 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hall de sang stensien

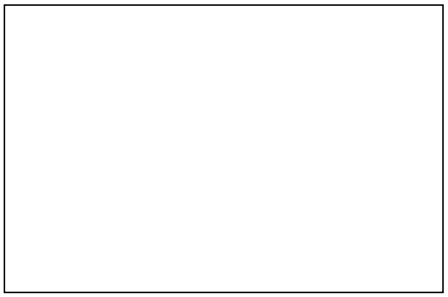


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{3}{B}{R}, {T} : Le Hall de sang stensien inflige 2 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

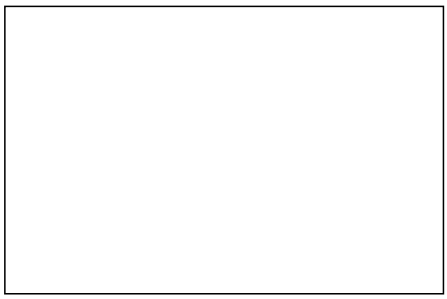


Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

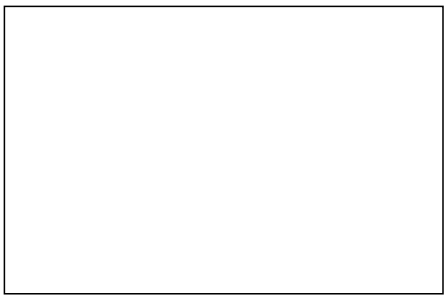


Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



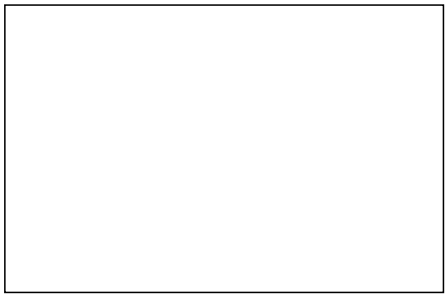
Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

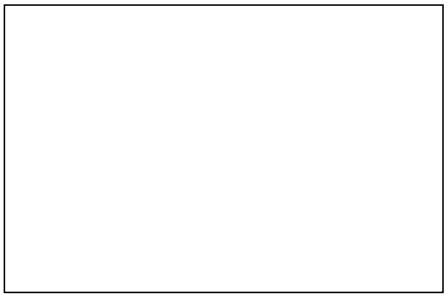


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

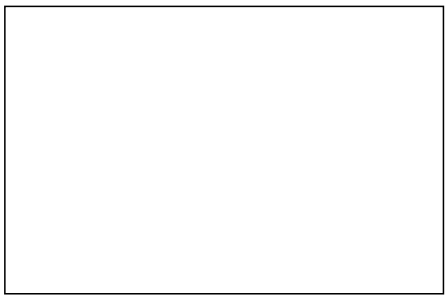


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

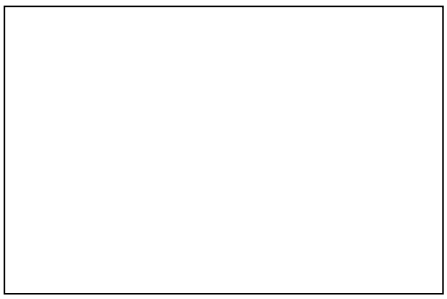


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sources sulfureuses

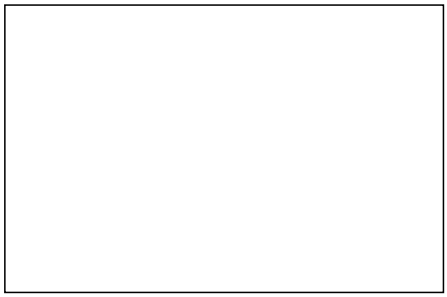
Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Les Sources sulfureuses vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sources sulfureuses

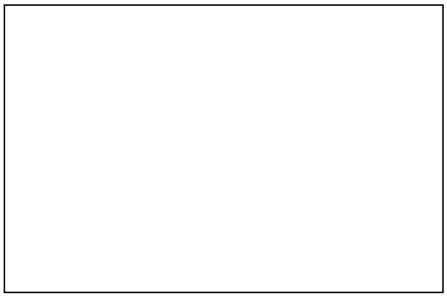


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Les Sources sulfureuses vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

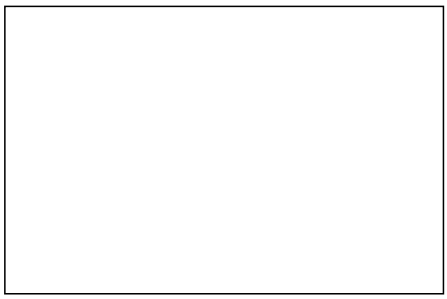


Éphémère C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau de Valkas {2}

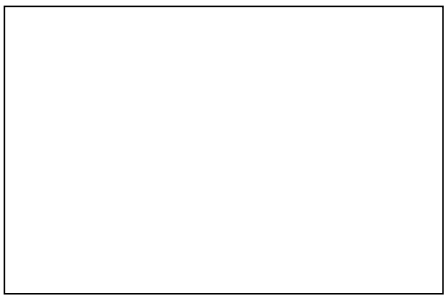


Artefact : équipement U

La créature équipée a la célérité.
Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée si elle est rouge.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}



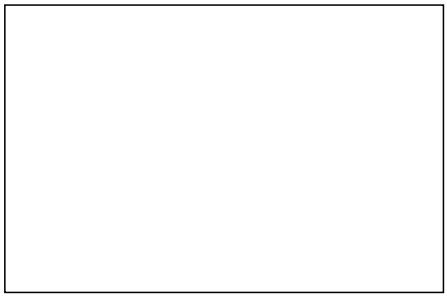
Éphémère C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur vampirique {B}



Éphémère **M**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

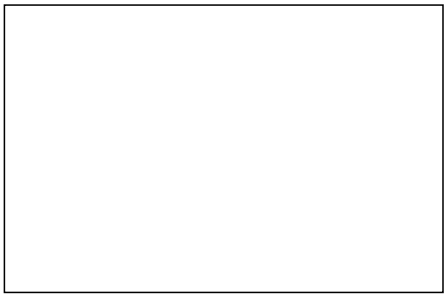
Pulsion d'appétence {B}{B}

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}

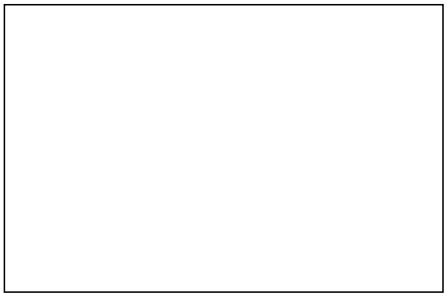


Éphémère U

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

Furie vampirique {1}{R}



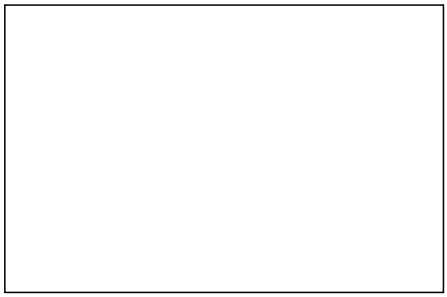
Éphémère **C**

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

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

Terminaison {B}{R}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison {B}{R}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur imposteur {2}{B}

Créature : vampire et assassin R

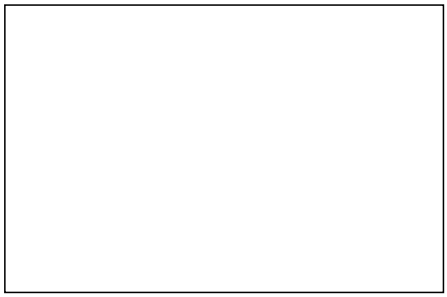
{4}{B}{B} : Exilez une créature ciblée et mettez un marqueur +1/+1 sur l'Obscur imposteur.
L'Obscur imposteur a toutes les capacités activées de toutes les cartes de créature exilées par lui.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrille d'effroi {B}{R}

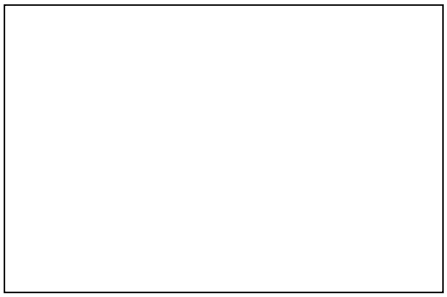


Rituel R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrille d'effroi {B}{R}

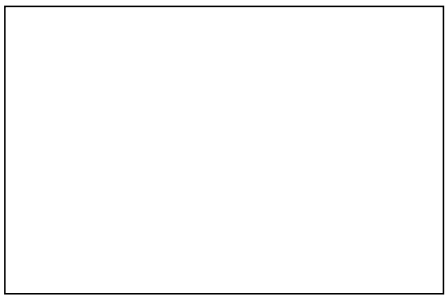


Rituel R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrille d'effroi {B}{R}

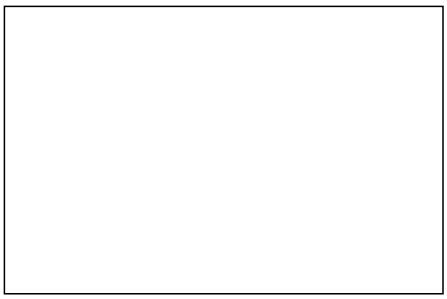


Rituel R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine des morts-terrains



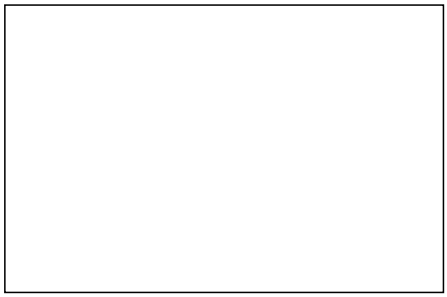
Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, Sacrifiez la Mine des morts-terrains : Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine à contagion {6}

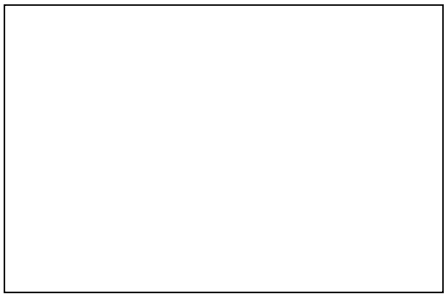


Artefact R

Quand la Machine à contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.
{4}, {T} : Proliférez, puis proliférez à nouveau. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge à voltage {2}{R}

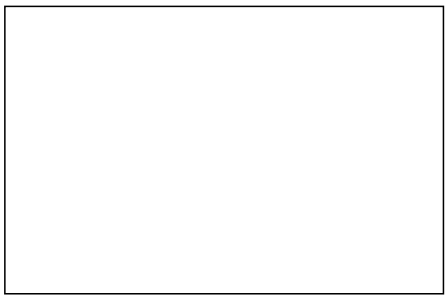


Éphémère C

La Charge à voltage inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine à contagion {6}

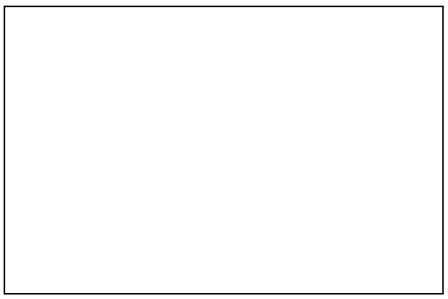


Artefact R

Quand la Machine à contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.
{4}, {T} : Proliférez, puis proliférez à nouveau. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge à voltage {2}{R}

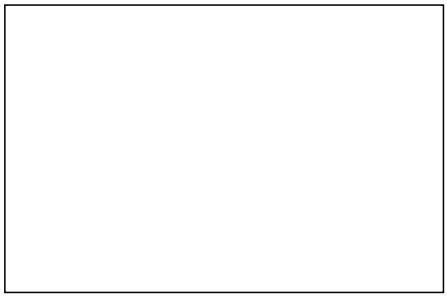


Éphémère C

La Charge à voltage inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combustion {1}{R}

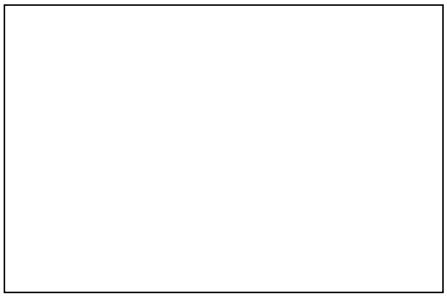


Éphémère U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
La Combustion inflige 5 blessures à une créature blanche ou bleue ciblée. Ces blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combustion {1}{R}

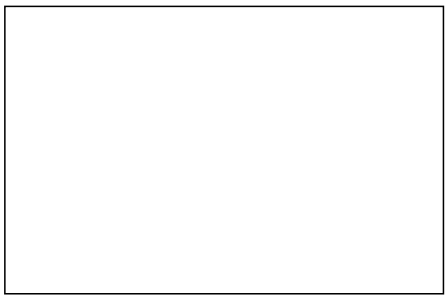


Éphémère U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
La Combustion inflige 5 blessures à une créature blanche ou bleue ciblée. Ces blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combustion {1}{R}

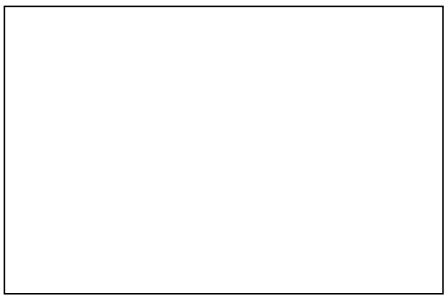


Éphémère U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
La Combustion inflige 5 blessures à une créature blanche ou bleue ciblée. Ces blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Rakdos {B}{R}



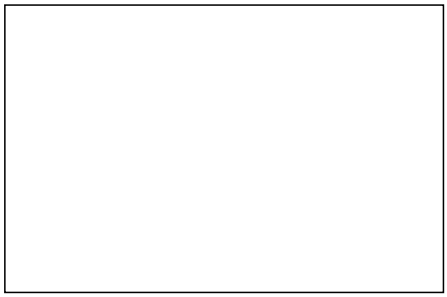
Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
? Détruisez un artefact ciblé.
? Chaque créature inflige 1 blessure à son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Rakdos {B}{R}

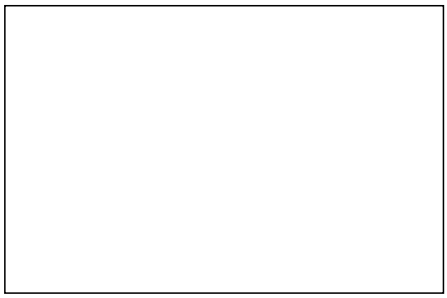


Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
? Détruisez un artefact ciblé.
? Chaque créature inflige 1 blessure à son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Rakdos {B}{R}



Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
? Détruisez un artefact ciblé.
? Chaque créature inflige 1 blessure à son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast