

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

Enfant de la nuit

{1}{B}

Créature : vampire

C

Lien de vie

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diacre consacré

{4}{B}

Créature : vampire et clerc

C

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez faire
qu'un vampire ciblé gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfant de la nuit

{1}{B}

Créature : vampire

C

Lien de vie

2/1

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

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

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

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

Intrus vampire

{1}{B}

Créature : vampire et éclairé

C

Vol

L'Intrus vampire ne peut pas bloquer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble vampire

{2}{B}

Créature : vampire et noble

C

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intrus vampire

{1}{B}

Créature : vampire et éclairé

C

Vol

L'Intrus vampire ne peut pas bloquer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble vampire

{2}{B}

Créature : vampire et noble

C

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin sanguinaire

{1}{B}

Créature : vampire et chevalier

R

Flash

Le Paladin sanguinaire arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque créature qui est morte ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldate de la Baie de la reine

{1}{B}

Créature : vampire et soldat

C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régente de la nécropole

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

Créature : vampire

M

Vol

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur elle.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldate de la Baie de la reine

{1}{B}

Créature : vampire et soldat

C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire Bridesang
{2}{B}{B}

Créature : vampire et shaman et allié
U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur la Vampire bridesang.

3/3

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

Vampire Bridesang
{2}{B}{B}

Créature : vampire et shaman et allié
U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur la Vampire bridesang.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladine des Sanguinolents
{3}{W}

Créature : vampire et chevalier
C

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

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladine des Sanguinolents

{3}{W}

Créature : vampire et chevalier

C

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

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ souillé

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation

{2}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ souillé

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ souillé



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ souillé



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

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

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

Plaine



Terrain de base : plaine

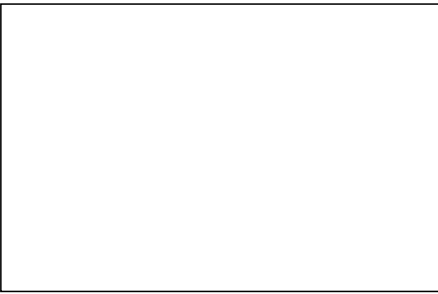
C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannière du vainqueur

{5}



Artefact

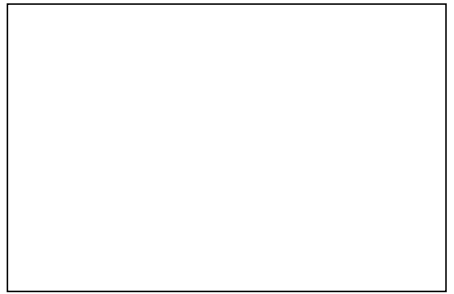
R

Au moment où la Bannière du vainqueur arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois que vous lancez un sort de créature du type choisi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille prismatique

{2}



Artefact

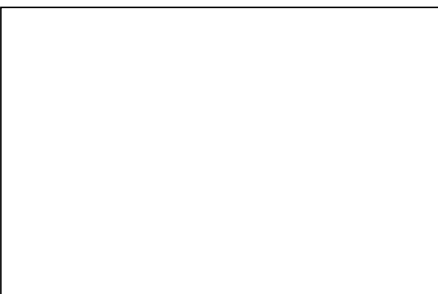
U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille prismatique

{2}



Artefact

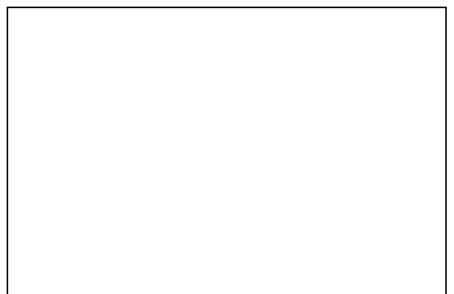
U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Flambeau de l'Immortalité

{5}{W}

Éphémère

R

Doublez le total de points de vie d'un joueur ciblé.
Mélangez le Flambeau de l'Immortalité dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réflexes du vétéran

{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
Dégagez cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réflexes du vétéran

{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
Dégagez cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}

Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}

Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protégé par la foi

{1}{W}{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée a l'indestructible.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez attacher Protégé par la foi à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persécution zélée

{W}{B}

Éphémère

U

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

V?u de devoir

{2}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2, a la vigilance et elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

