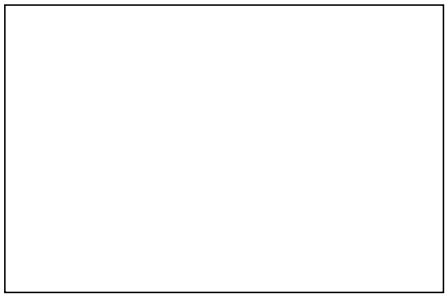
Ancien immortel {4}{B}{B}



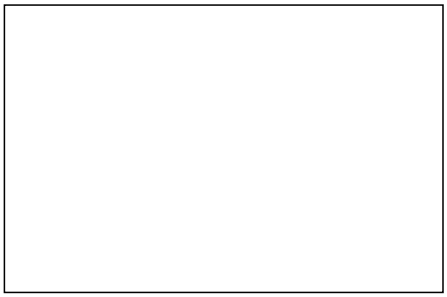
Créature : vampire et chevalier U

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}



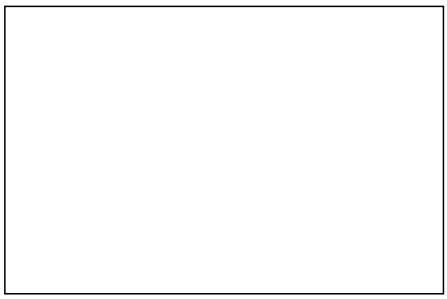
Créature : vampire et soldat C

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}



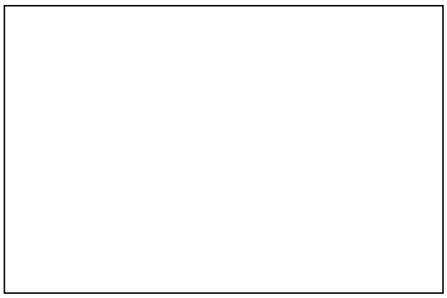
Créature : vampire et chevalier R

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

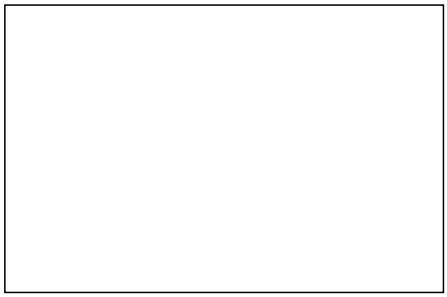
Contact mortel (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne vampire {3}{B}



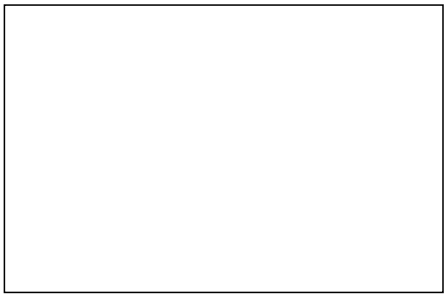
Créature : vampire et soldat **C**

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}



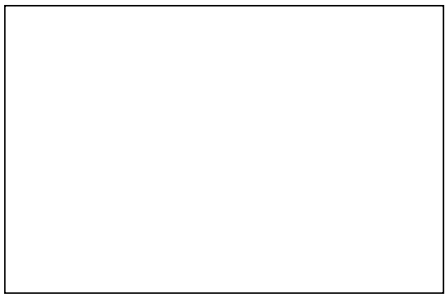
Créature : vampire et soldat U

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}



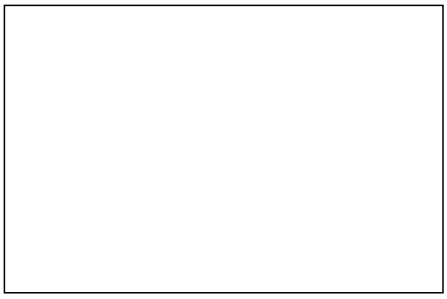
Créature : vampire et soldat **C**

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

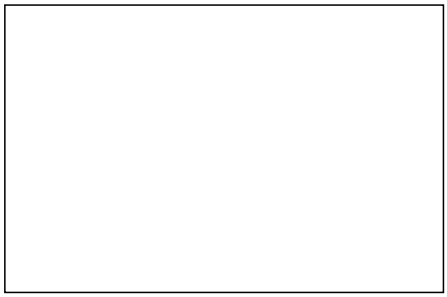
À chaque fois que le Conquistador vicieux attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conquistador vicieux {B}



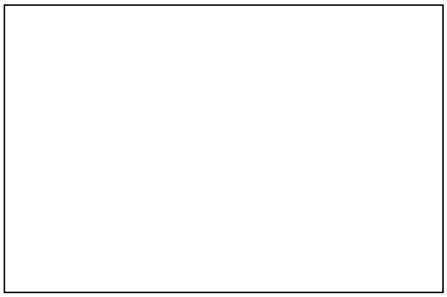
Créature : vampire et soldat U

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

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gravesang marcheciel {2}{B}



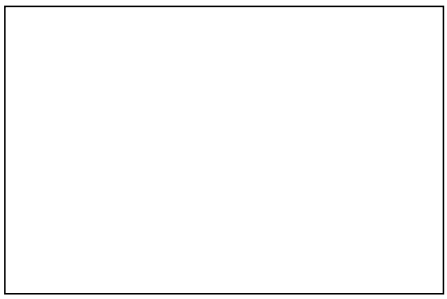
Créature : vampire et soldat C

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}



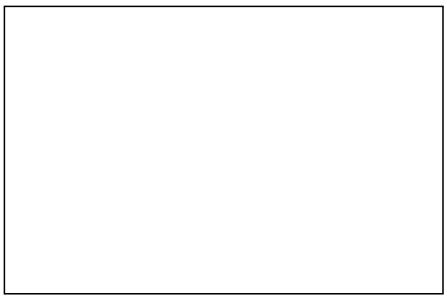
Créature : vampire et clerc U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gravesang marcheciel {2}{B}



Créature : vampire et soldat C

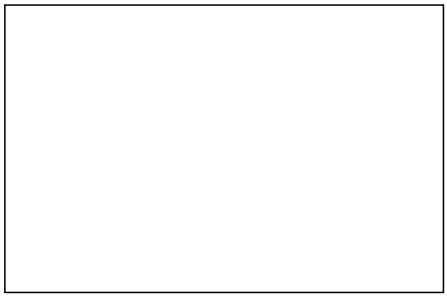
Vol
Quand le Gravesang marcheciel arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gravesang marcheciel {2}{B}



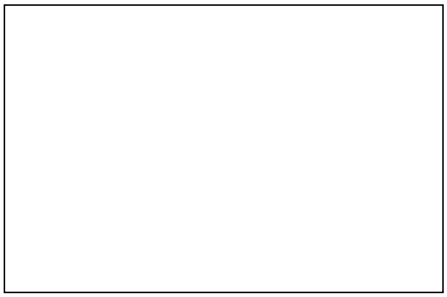
Créature : vampire et soldat **C**

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}



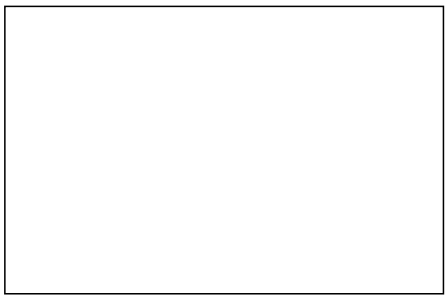
Créature : vampire et soldat **C**

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}



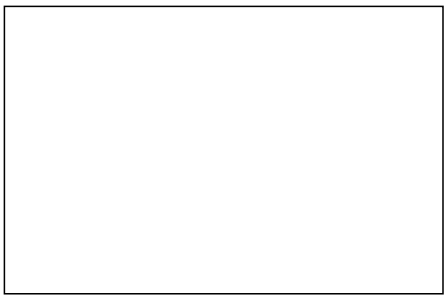
Créature : vampire et soldat **C**

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

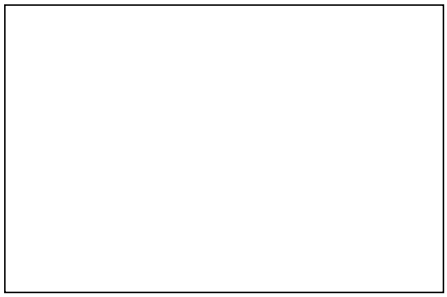
Quand la Clerc inspiratrice arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc inspiratrice {2}{W}



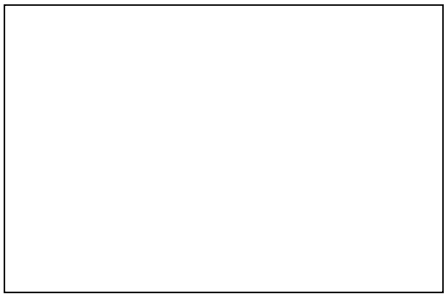
Créature : vampire et clerc U

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}



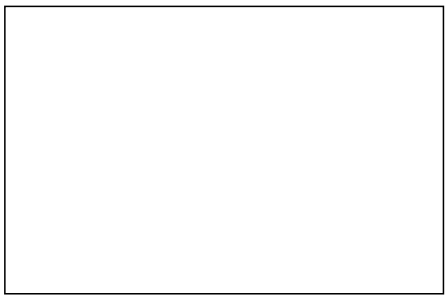
Créature : vampire et soldat C

vol

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lameciel de la Légion {1}{W}



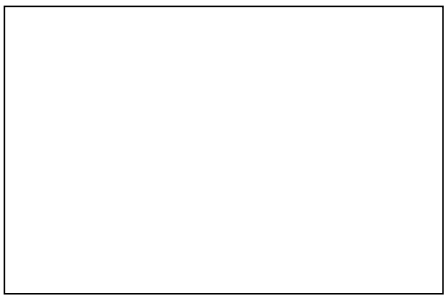
Créature : vampire et soldat C

vol

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lameciel de la Légion {1}{W}



Créature : vampire et soldat C

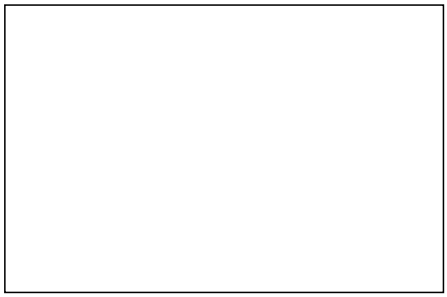
vol

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheciel portée par le crépuscule {W}



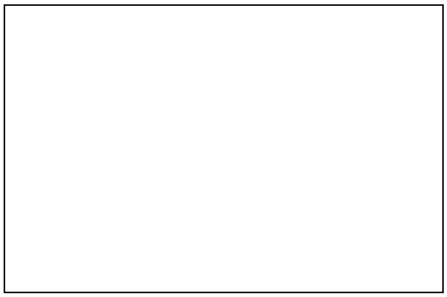
Créature : vampire et clerc U

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}



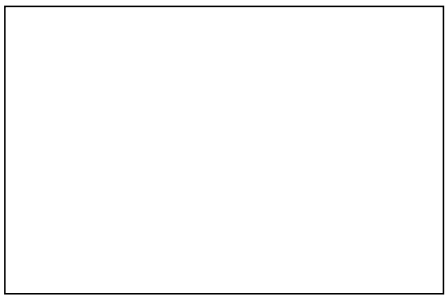
Créature : vampire et soldat C

Lien de vie

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de l'expiation {1}{W}



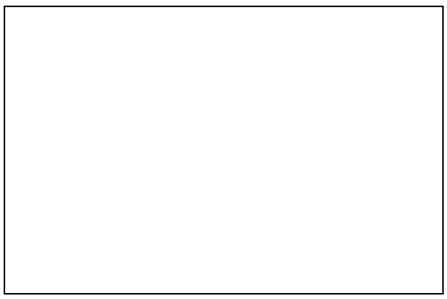
Créature : vampire et chevalier R

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

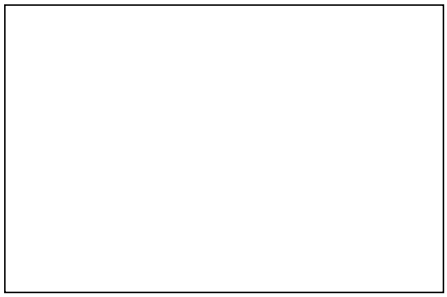
Lien de vie

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieutenante de la Légion {W}{B}



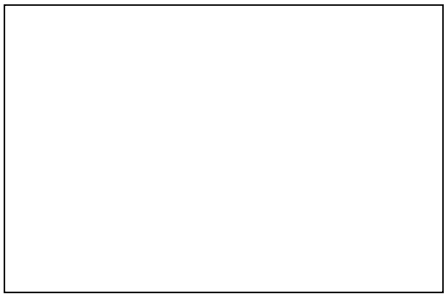
Créature : vampire et chevalier U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

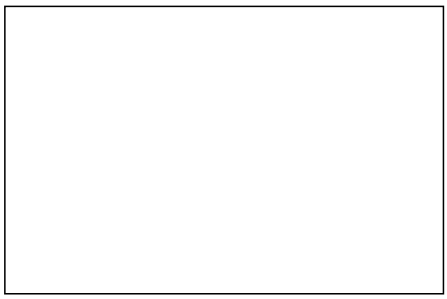


Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recouvrement {2}{B}

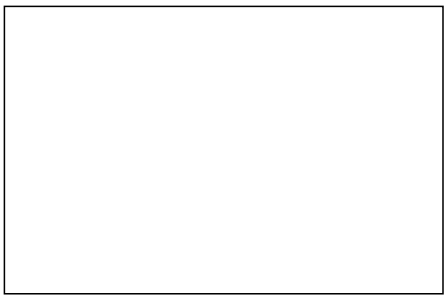


Rituel C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



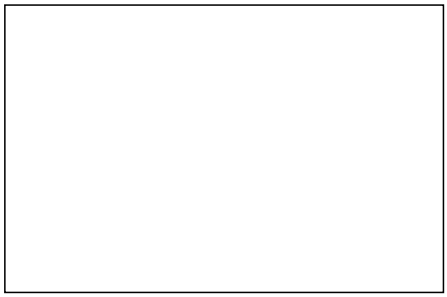
Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

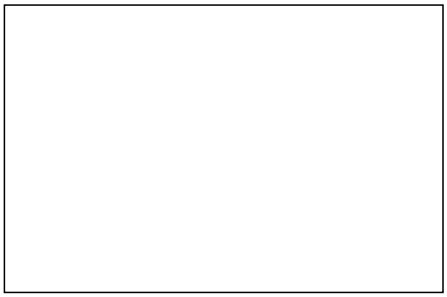


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

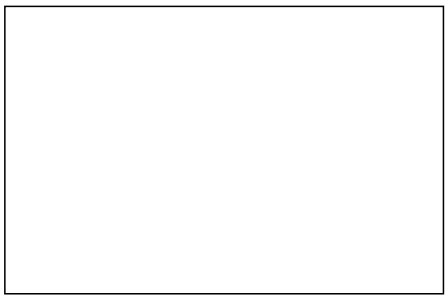


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

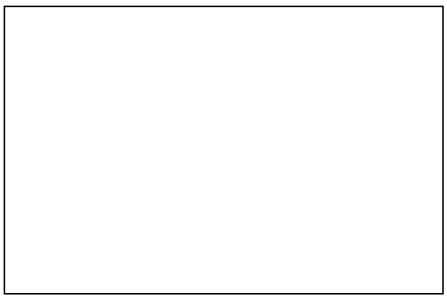


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

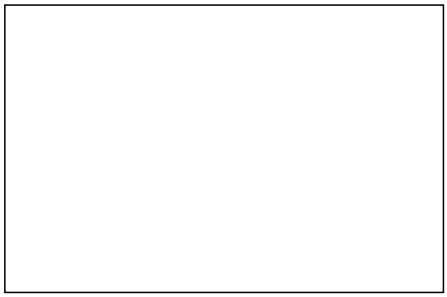


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

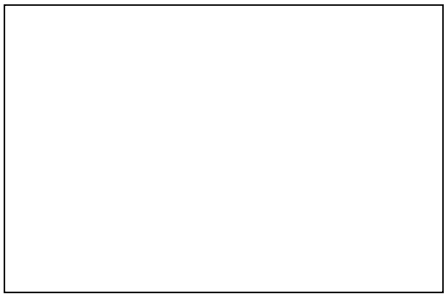


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

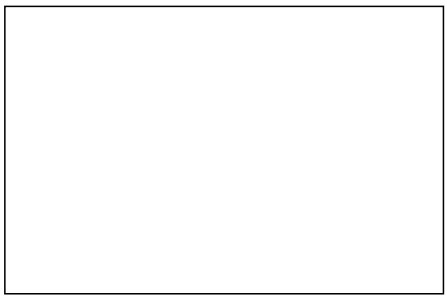


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

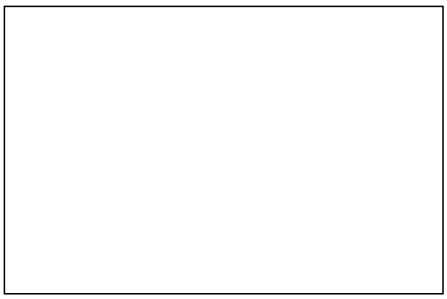


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

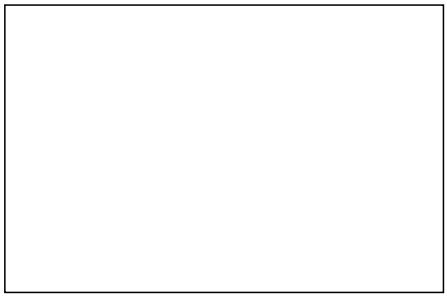


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

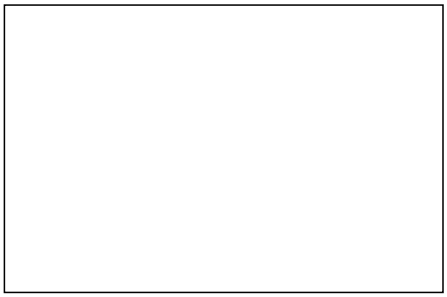


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

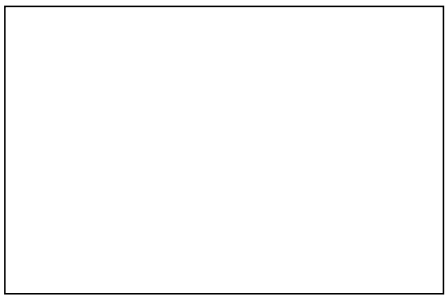


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

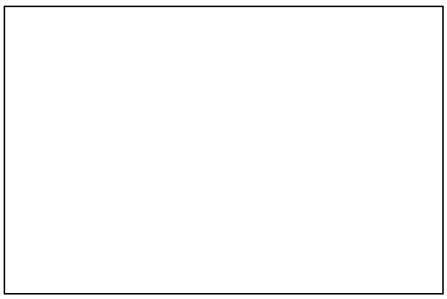


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



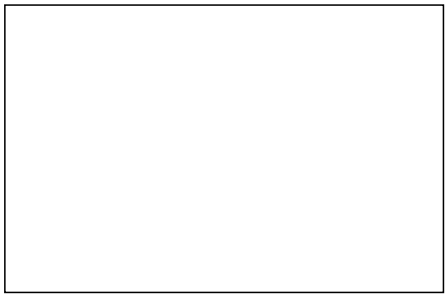
Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

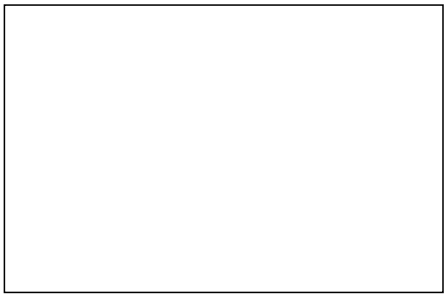


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

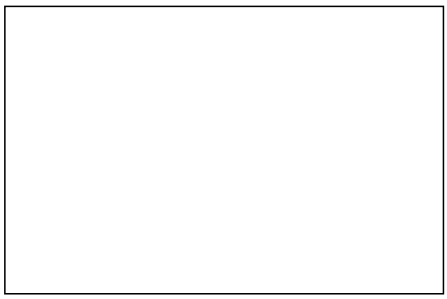


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

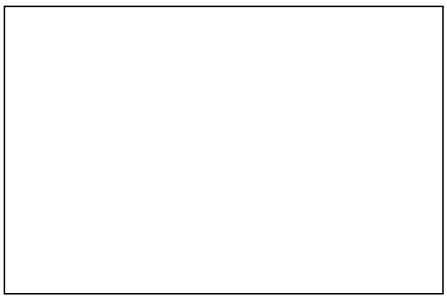


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

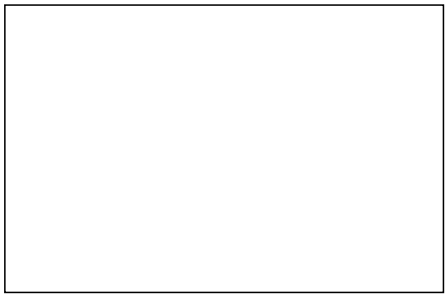


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

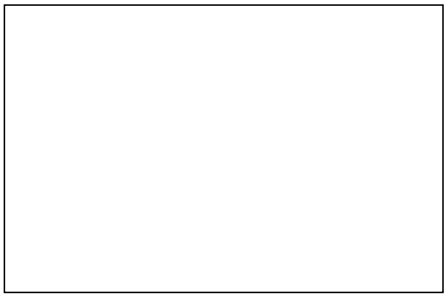


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire abandonné

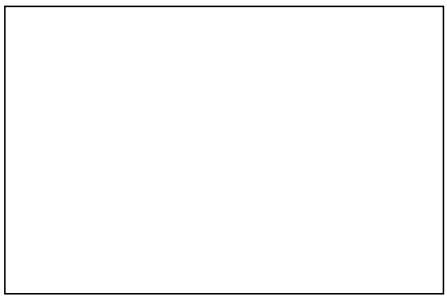


Terrain U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

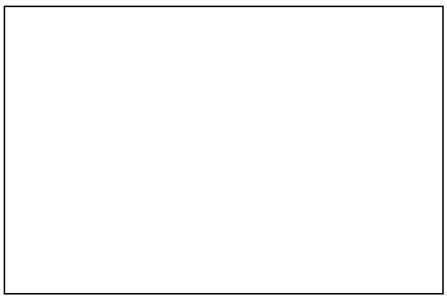


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire abandonné



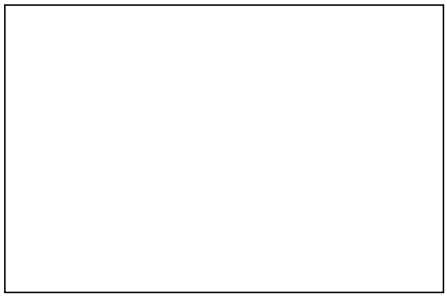
Terrain U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire abandonné

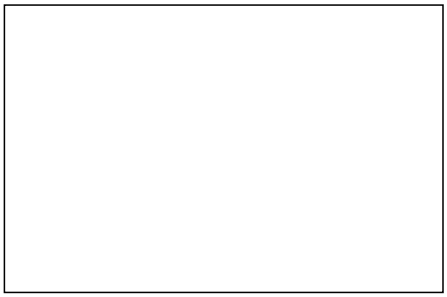


Terrain U

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}

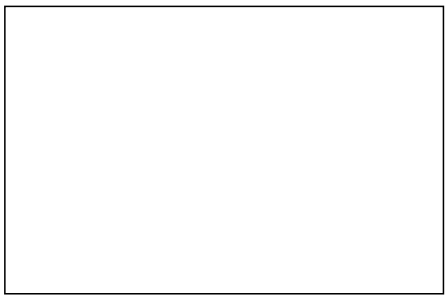


Éphémère C

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

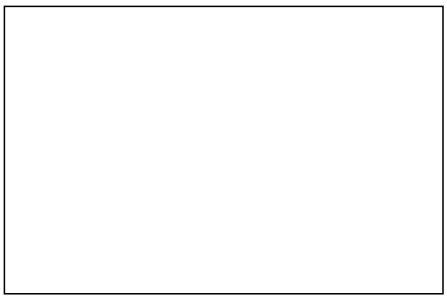


Terrain U

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}



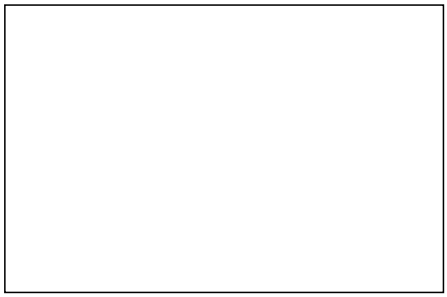
Éphémère C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représaille brillante {4}{W}

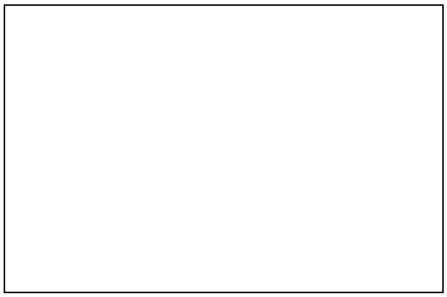


Éphémère U

Détruisez une créature attaquante ciblée.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représaille brillante {4}{W}

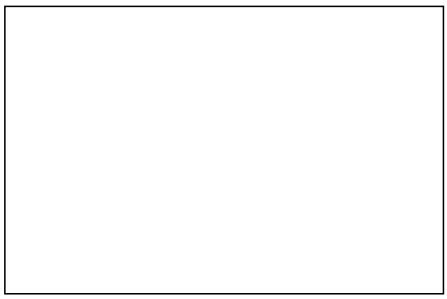


Éphémère U

Détruisez une créature attaquante ciblée.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représaille brillante {4}{W}

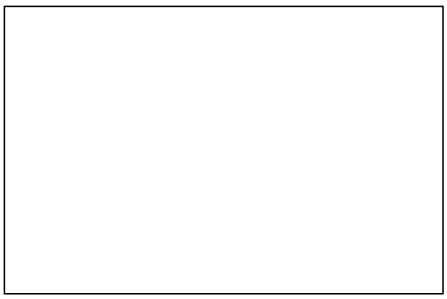


Éphémère U

Détruisez une créature attaquante ciblée.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marque du vampire {3}{B}



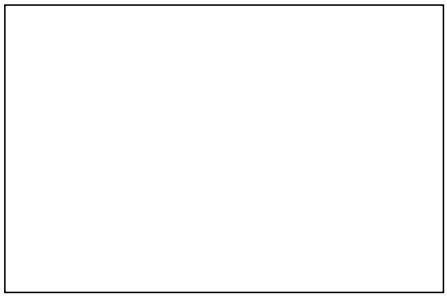
Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et a le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marque du vampire {3}{B}

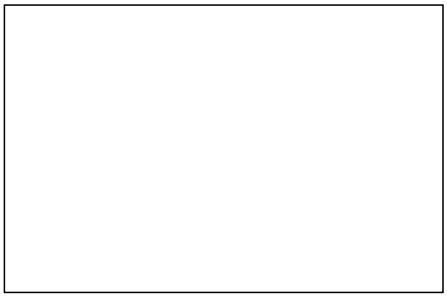


Enchantement : aura **C**

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}

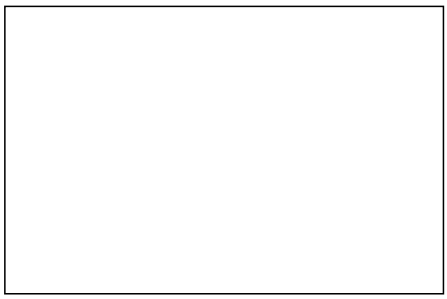


Enchantement : aura **C**

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}

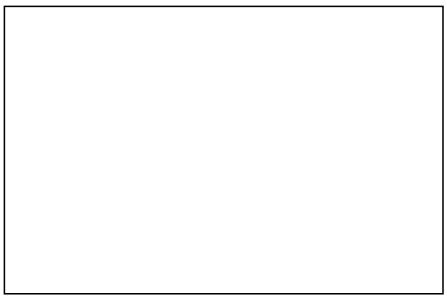


Enchantement : aura **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast