Agent de la reine {5}{B}

Créature : vampire et éclaireur C

Lien de vie
Quand l'Agent de la reine arrive sur le champ de bataille, il explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheval de cauchemar {5}{B}

Créature : cauchemar et cheval R

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créature avec le vol ou la portée.)
La force et l'endurance du Cheval de cauchemar sont chacune égales au nombre de marais que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éthérien doué {B}{B}

Créature : éthérien et vampire U

Contact mortel, lien de vie

2/3

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

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

Conquistador de la Légion {2}{W}

Créature : vampire et soldat **C**

Quand le Conquistador de la Légion arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes appelées Conquistador de la Légion, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'Adanto {1}{W}

Créature : vampire et soldat **U**

Tant que l'Avant-garde d'Adanto attaque, elle gagne +2/+0.

Payez 4 points de vie : L'Avant-garde d'Adanto acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conquistador de la Légion {2}{W}

Créature : vampire et soldat **C**

Quand le Conquistador de la Légion arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes appelées Conquistador de la Légion, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

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

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

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

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

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

Assassinat commandité {3}{B}{B}

Rituel **C**

Détruisez une créature ciblée. Créez deux jetons de Trésor. (Ceux sont des artefacts avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

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

Assassinat commandité {3}{B}{B}

Rituel **C**

Détruisez une créature ciblée. Créez deux jetons de Trésor. (Ceux sont des artefacts avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassinat commandité {3}{B}{B}

Rituel **C**

Détruisez une créature ciblée. Créez deux jetons de Trésor. (Ceux sont des artefacts avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destin funeste {2}{B}

Rituel **U**

Choisissez l'un ?
? Un adversaire ciblé exile une créature qu'il contrôle.
? Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commission de la reine

Rituel **C**

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

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

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

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

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

Calice du hiérophante {3}

Artefact **C**

Quand le Calice du hiérophante arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure nourriture {4}{B}

Éphémère **U**

L'Obscure nourriture inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice du hiérophante {3}

Artefact **C**

Quand le Calice du hiérophante arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victoire sur les faibles {2}{B}

Éphémère **C**

Détruisez une créature ciblée de force inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigueur surnaturelle {B}

Éphémère **C**

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert « Quand cette créature meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille, engagée, sous le contrôle de son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de jouvence {2}{W}

Éphémère **C**

Vous gagnez 4 points de vie.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de jouvence {2}{W}

Éphémère **C**

Vous gagnez 4 points de vie.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zèle du vampire {W}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si c'est un vampire, elle acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast