Avaleur sauvage {1}{B}{B}

Créature : vampire **C**

Vol
Au début de votre étape de fin, si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Avaleur sauvage. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avaleur sauvage {1}{B}{B}

Créature : vampire **C**

Vol
Au début de votre étape de fin, si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Avaleur sauvage. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avaleur sauvage {1}{B}{B}

Créature : vampire **C**

Vol
Au début de votre étape de fin, si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Avaleur sauvage. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avaleur sauvage {1}{B}{B}

Créature : vampire **C**

Vol
Au début de votre étape de fin, si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Avaleur sauvage. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cambrioleur de sang {1}{B}

Créature : vampire et gredin **C**

Tant que c'est votre tour, le Cambrioleur de sang a le lien de vie. (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cambrioleur de sang {1}{B}

Créature : vampire et gredin **C**

Tant que c'est votre tour, le Cambrioleur de sang a le lien de vie. (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cambrioleur de sang {1}{B}

Créature : vampire et gredin **C**

Tant que c'est votre tour, le Cambrioleur de sang a le lien de vie. (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cambrioleur de sang {1}{B}

Créature : vampire et gredin **C**

Tant que c'est votre tour, le Cambrioleur de sang a le lien de vie. (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveilleur des tombes {4}{B}{B}

Créature : oiseau et esprit R

Vol
{5}{B}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide de Sorin {3}{B}{B}

Créature : vampire R

Quand le Guide de Sorin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Sorin, seigneur vampire, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide de Sorin {3}{B}{B}

Créature : vampire R

Quand le Guide de Sorin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Sorin, seigneur vampire, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Opportuniste vampire {1}{B}

Créature : vampire C

{6}{B} : Chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Opportuniste vampire {1}{B}

Créature : vampire C

{6}{B} : Chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de sang assoiffé {2}{B}{B}

Créature : vampire U

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence effroyable {3}{B}

Créature : cauchemar R

À chaque fois qu'un marais arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?
? Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.
? La Présence effroyable inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 2 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de sang assoiffé {2}{B}{B}

Créature : vampire U

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de sang assoiffé {2}{B}{B}

Créature : vampire U

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de la lune sinistre {B}

Créature : vampire U

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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de la lune sinistre {B}

Créature : vampire U

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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de la lune sinistre {B}

Créature : vampire U

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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de la lune sinistre {B}

Créature : vampire U

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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voltigeuse assoiffée de sang {1}{B}{B}

Créature : vampire et gredin U

Vol
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur la Voltigeuse assoiffée de sang.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voltigeuse assoiffée de sang {1}{B}{B}

Créature : vampire et gredin U

Vol
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur la Voltigeuse assoiffée de sang.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voltigeuse assoiffée de sang {1}{B}{B}

Créature : vampire et gredin U

Vol
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur la Voltigeuse assoiffée de sang.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voltigeuse assoiffée de sang {1}{B}{B}

Créature : vampire et gredin U

Vol
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur la Voltigeuse assoiffée de sang.

2/3

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

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

Sorin, seigneur vampire {4}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin **M**

{+1} : Jusqu'à une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

{-2} : Sorin, seigneur vampire inflige 4 blessures à n'importe quelle cible. Vous gagnez 4 points de vie.

{-8} : Jusqu'à la fin du tour, chaque vampire que vous contrôlez acquiert « {T} : Acquérez le contrôle de la créature ciblée. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide {1}{B}{B}

Éphémère **C**

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide {1}{B}{B}

Éphémère **C**

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur remède {1}{B}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +1/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide {1}{B}{B}

Éphémère **C**

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur remède {1}{B}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +1/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast