Aristocrate indulgent {B}

Créature : vampire et noble U

Lien de vie
{2}, sacrifiez une créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque vampire que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'effroi Markov {3}{B}{B}

Créature : vampire et chevalier R

Vol
{2}{B}, défaussez-vous d'une carte : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur le Chevalier de l'effroi Markov.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aristocrate indulgent {B}

Créature : vampire et noble U

Lien de vie
{2}, sacrifiez une créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque vampire que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jumelles du domaine de Maurer {4}{B}

Créature : vampire C

Folie {2}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jumelles du domaine de Maurer {4}{B}

Créature : vampire **C**

Folie {2}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor de Stromkirk {3}{B}

Créature : vampire et soldat **C**

Quand le Mentor de Stromkirk arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur un autre vampire ciblé que vous contrôlez.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor de Stromkirk {3}{B}

Créature : vampire et soldat **C**

Quand le Mentor de Stromkirk arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur un autre vampire ciblé que vous contrôlez.

4/2

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

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

Cherchesang vorace {1}{R}

Créature : vampire et berserker U

Défaussez-vous d'une carte : Le Cherchesang vorace gagne +2/-2 jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangvasseur d'Olivia {1}{B}

Créature : vampire et soldat U

Vol
Le Sangvasseur d'Olivia ne peut pas bloquer.
{R} : Un vampire ciblé acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchesang vorace {1}{R}

Créature : vampire et berserker U

Défaussez-vous d'une carte : Le Cherchesang vorace gagne +2/-2 jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duelliste Voldaren {3}{R}

Créature : vampire et guerrier C

Célérité
Quand le Duelliste Voldaren arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeunes incorrigibles {3}{R}{R}

Créature : vampire U

Célérité
Folie {2}{R}

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duelliste Voldaren {3}{R}

Créature : vampire et guerrier C

Célérité
Quand le Duelliste Voldaren arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeunes incorrigibles {3}{R}{R}

Créature : vampire U

Célérité
Folie {2}{R}

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage sanguinaire {1}{R}

Créature : vampire et sorcier C

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prophète fou {3}{R}

Créature : humain et shamane U

Célérité
{T}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage sanguinaire {1}{R}

Créature : vampire et sorcier C

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire hématomane {2}{R}

Créature : vampire et berserker C

À chaque fois que la Vampire hématomane inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.
Folie {1}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire hématomane {2}{R}

Créature : vampire et berserker **C**

À chaque fois que la Vampire hématomane inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.
Folie {1}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charité des veines {2}{B}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie.
Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charité des veines {2}{B}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie.
Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instinct meurtrier {1}{B}

Rituel **C**

Détruisez une créature engagée ciblée.
Folie {1}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valse macabre {1}{B}

Rituel C

Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main, et défaussez-vous ensuite d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements maléfiques {3}{R}

Rituel U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Folie {3}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements maléfiques {3}{R}

Rituel U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Folie {3}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combustion du dedans {X}{R}

Rituel R

La Combustion du dedans inflige X blessures à n'importe quelle cible. Si une créature subit des blessures de cette manière, elle perd l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix lancinante {1}{R}

Rituel **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix lancinante {1}{R}

Rituel **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes.

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

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

Tempérament fougueux {1}{R}{R}

Éphémère **C**

Le Tempérament fougueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempérament fougueux {1}{R}{R}

Éphémère **C**

Le Tempérament fougueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre mixture {B}

Enchantement U

{B}, payez 1 point de vie, meulez une carte, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez la Sinistre mixture : Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effroi rampant {3}{B}

Enchantement U

Au début de votre entretien, chaque joueur se défausse d'une carte. Chaque adversaire qui s'est défaussé d'une carte qui partage un type de carte avec celle dont vous vous êtes défaussé perd 3 points de vie. (Les joueurs révèlent simultanément les cartes défaussées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage insensée {1}{R}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2.
Folie {1}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast