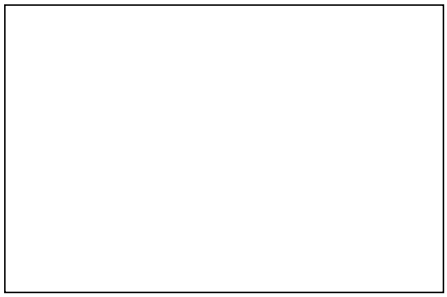
Charognard faucon de nuit {1}{B}{B}



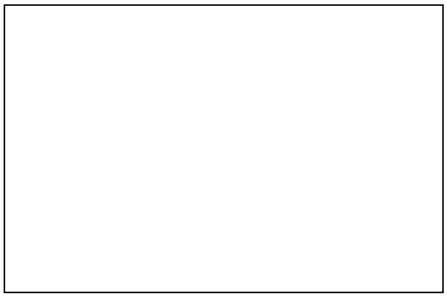
Créature : vampire et gredin R

Vol, contact mortel, lien de vie
La force du Charognard faucon de nuit est égale à 1 plus le nombre de types de carte parmi les cartes dans les cimetières de vos adversaires.

1+*/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognard faucon de nuit {1}{B}{B}



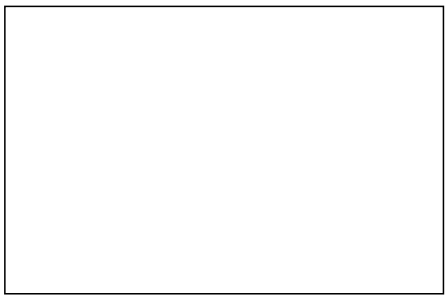
Créature : vampire et gredin R

Vol, contact mortel, lien de vie
La force du Charognard faucon de nuit est égale à 1 plus le nombre de types de carte parmi les cartes dans les cimetières de vos adversaires.

1+*/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognard faucon de nuit {1}{B}{B}



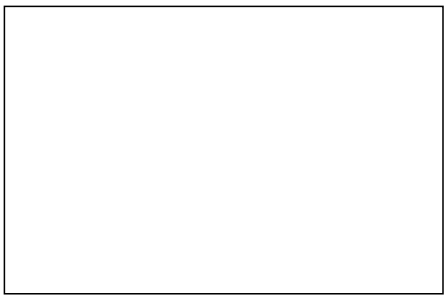
Créature : vampire et gredin R

Vol, contact mortel, lien de vie
La force du Charognard faucon de nuit est égale à 1 plus le nombre de types de carte parmi les cartes dans les cimetières de vos adversaires.

1+*/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éthérien doué {B}{B}



Créature : éthérien et vampire U

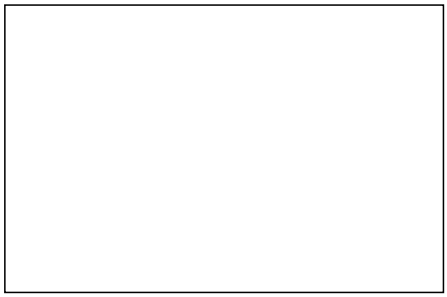
Contact mortel, lien de vie

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éthérien doué {B}{B}



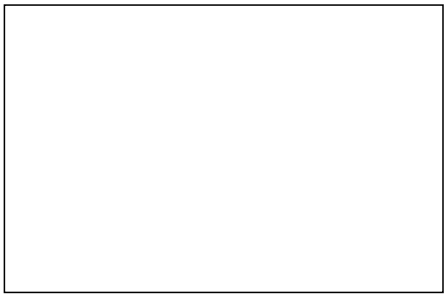
Créature : éthérien et vampire U

Contact mortel, lien de vie

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éthérien doué {B}{B}



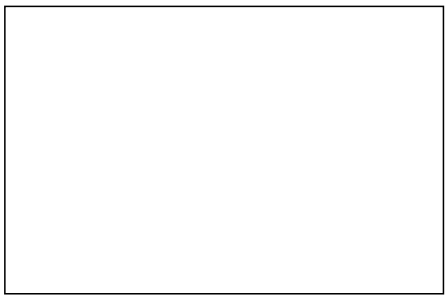
Créature : éthérien et vampire U

Contact mortel, lien de vie

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éthérien doué {B}{B}



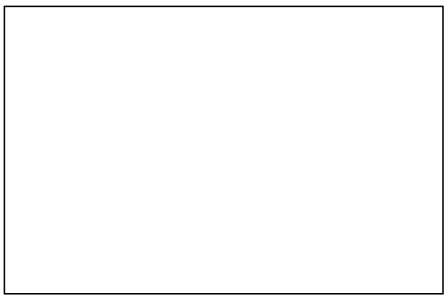
Créature : éthérien et vampire U

Contact mortel, lien de vie

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la lignée {2}{B}{B}



Créature : vampire R

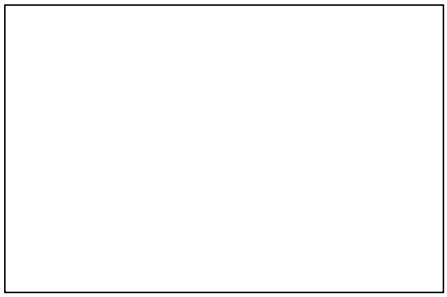
Vol
{T} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Vampire avec le vol.
{B} : Transformez le Gardien de la lignée. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq vampires.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la lignée {2}{B}{B}



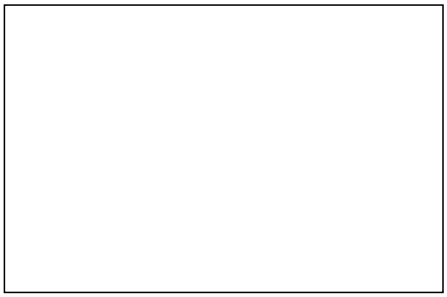
Créature : vampire R

Vol
{T} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Vampire avec le vol.
{B} : Transformez le Gardien de la lignée. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq vampires.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nocturnus vampire {1}{B}{B}{B}



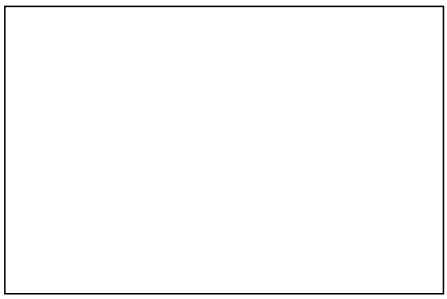
Créature : vampire M

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est noire, le Nocturnus vampire et les autres créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +2/+1 et ont le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la lignée {2}{B}{B}



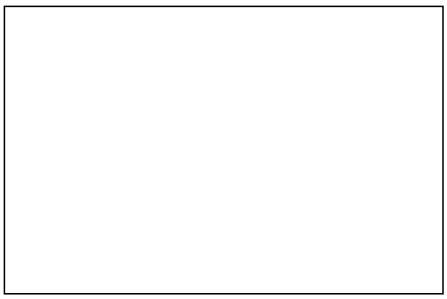
Créature : vampire R

Vol
{T} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Vampire avec le vol.
{B} : Transformez le Gardien de la lignée. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq vampires.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nocturnus vampire {1}{B}{B}{B}



Créature : vampire M

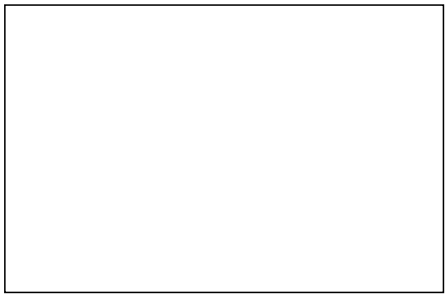
Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est noire, le Nocturnus vampire et les autres créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +2/+1 et ont le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nocturnus vampire {1}{B}{B}{B}



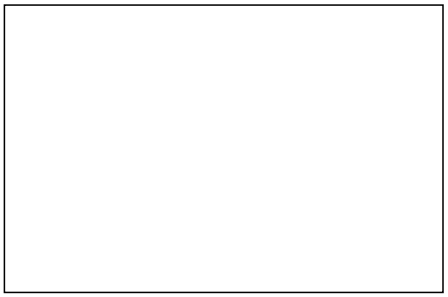
Créature : vampire M

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est noire, le Nocturnus vampire et les autres créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +2/+1 et ont le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire captivant {1}{B}{B}



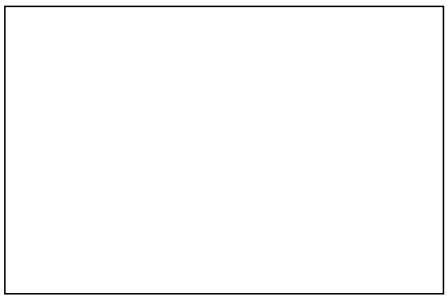
Créature : vampire R

Les autres créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Engagez cinq vampires dégagés que vous contrôlez : Acquérez le contrôle de la créature ciblée. Elle devient un vampire en plus de ses autres types.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire captivant {1}{B}{B}



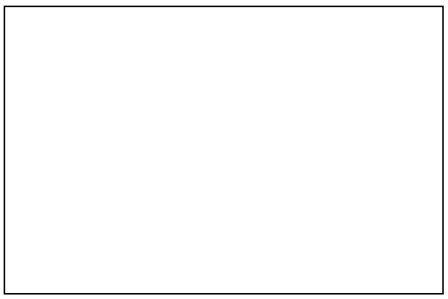
Créature : vampire R

Les autres créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Engagez cinq vampires dégagés que vous contrôlez : Acquérez le contrôle de la créature ciblée. Elle devient un vampire en plus de ses autres types.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire captivant {1}{B}{B}



Créature : vampire R

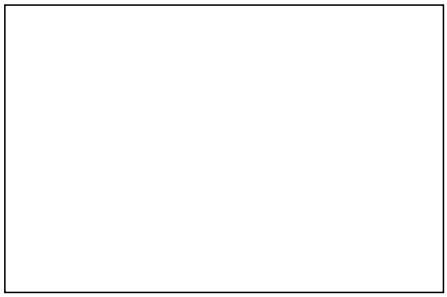
Les autres créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Engagez cinq vampires dégagés que vous contrôlez : Acquérez le contrôle de la créature ciblée. Elle devient un vampire en plus de ses autres types.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de la lune sinistre {B}



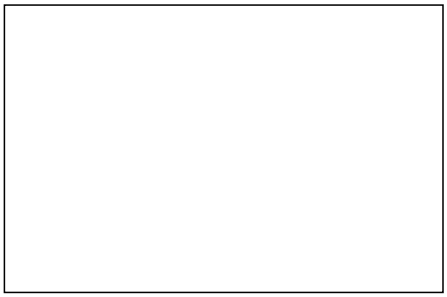
Créature : vampire U

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

Vampire de la lune sinistre {B}



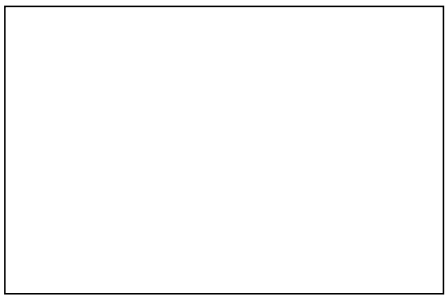
Créature : vampire U

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}



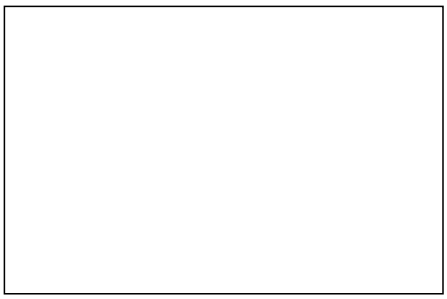
Créature : vampire U

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

Vito, Épine de la Rose du crépuscule {2}{B}

Créature légendaire : vampire et clerc R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, l'adversaire ciblé perd autant de points de vie.
{3}{B}{B} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vito, Épine de la Rose du crépuscule {2}{B}

Créature légendaire : vampire et clerc R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, l'adversaire ciblé perd autant de points de vie.
{3}{B}{B} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vito, Épine de la Rose du crépuscule {2}{B}

Créature légendaire : vampire et clerc R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, l'adversaire ciblé perd autant de points de vie.
{3}{B}{B} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil d'Agadeem {X}{B}{B}{B}

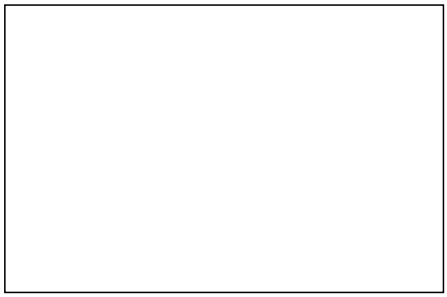
Rituel M

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées ayant chacune un coût converti de mana différent inférieur ou égal à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil d'Agadeem {X}{B}{B}{B}

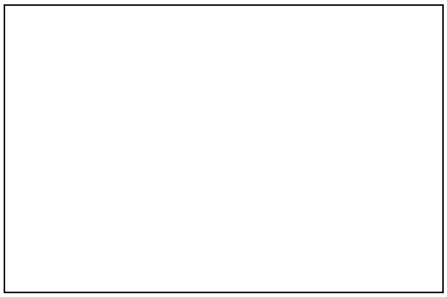


Rituel **M**

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées ayant chacune un coût converti de mana différent inférieur ou égal à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil d'Agadeem {X}{B}{B}{B}

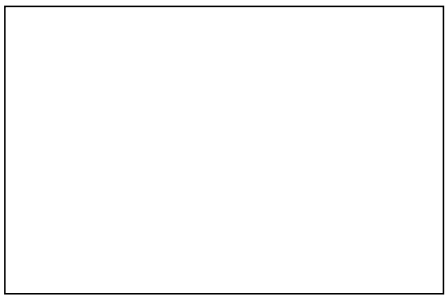


Rituel **M**

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées ayant chacune un coût converti de mana différent inférieur ou égal à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil d'Agadeem {X}{B}{B}{B}

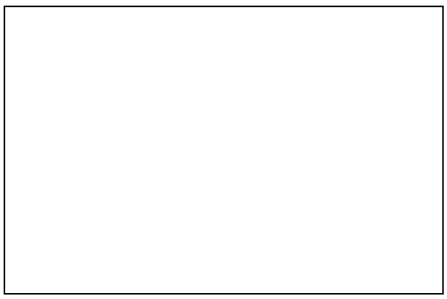


Rituel **M**

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées ayant chacune un coût converti de mana différent inférieur ou égal à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang {B}{B}



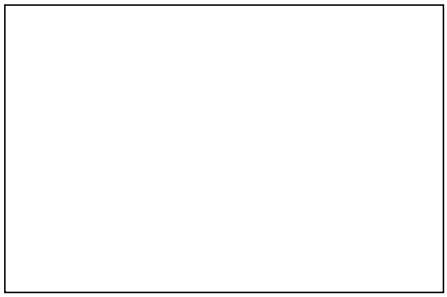
Rituel **C**

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang {B}{B}

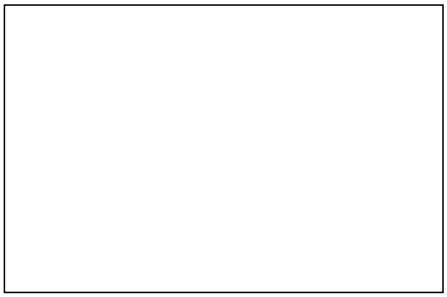


Rituel **C**

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang {B}{B}

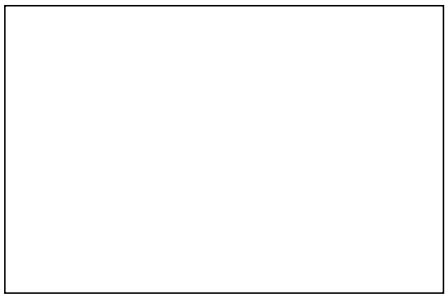


Rituel **C**

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang {B}{B}

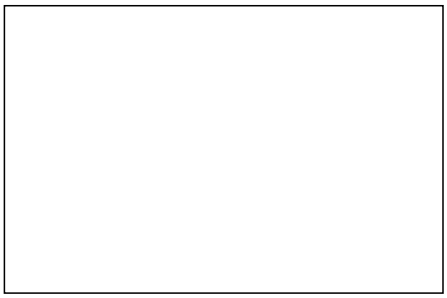


Rituel **C**

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de la chef de sang {B}



Rituel **U**

Kick {2}{B} (Vous pouvez payer {2}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Détruisez une cible, créature ou planeswalker, avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. Si ce sort a été kické, à la place détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de la chef de sang {B}

Rituel U

Kick {2}{B} (Vous pouvez payer {2}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Détruisez une cible, créature ou planeswalker, avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. Si ce sort a été kické, à la place détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de la chef de sang {B}

Rituel U

Kick {2}{B} (Vous pouvez payer {2}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Détruisez une cible, créature ou planeswalker, avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. Si ce sort a été kické, à la place détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de la chef de sang {B}

Rituel U

Kick {2}{B} (Vous pouvez payer {2}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Détruisez une cible, créature ou planeswalker, avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. Si ce sort a été kické, à la place détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre {B}

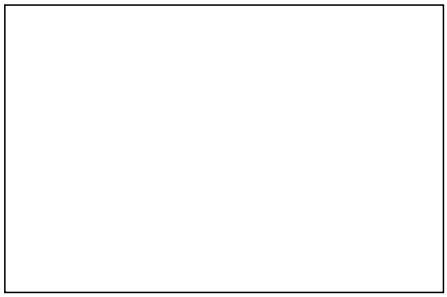
Rituel C

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre {B}

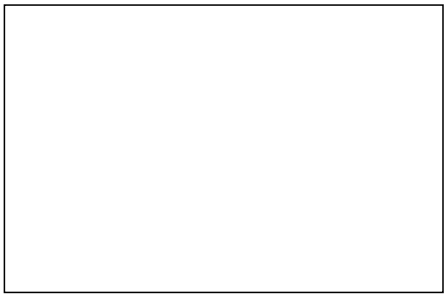


Rituel **C**

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre {B}

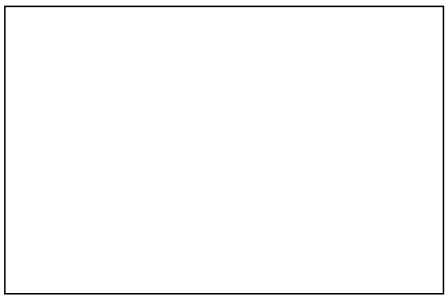


Rituel **C**

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre {B}

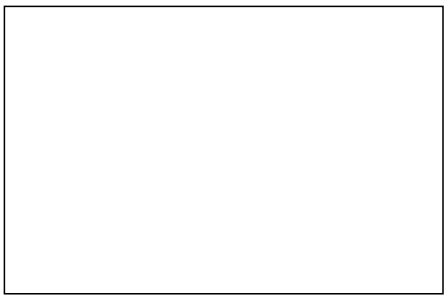


Rituel **C**

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Locthwain



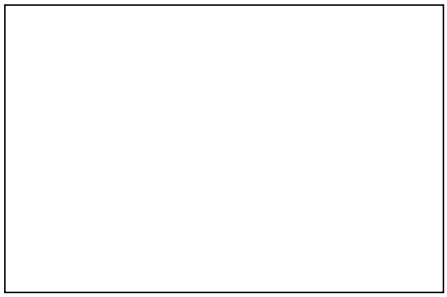
Terrain **R**

Le Château Locthwain arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais.
{T} : Add {B}.
{1}{B}{B}, {T} : Piochez une carte, puis vous perdez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Locthwain

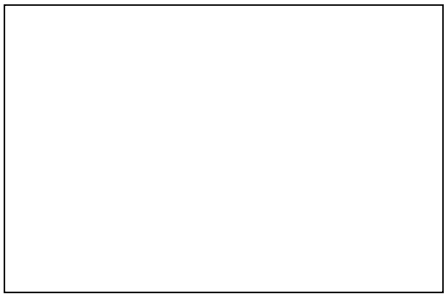


Terrain R

Le Château Locthwain arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais.
{T} : Add {B}.
{1}{B}{B}, {T} : Piochez une carte, puis vous perdez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Locthwain

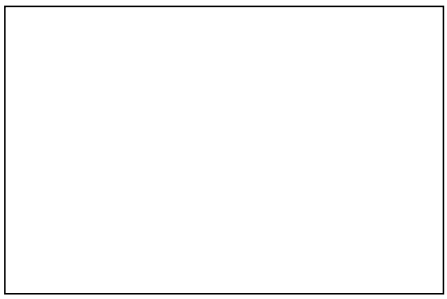


Terrain R

Le Château Locthwain arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais.
{T} : Add {B}.
{1}{B}{B}, {T} : Piochez une carte, puis vous perdez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Locthwain

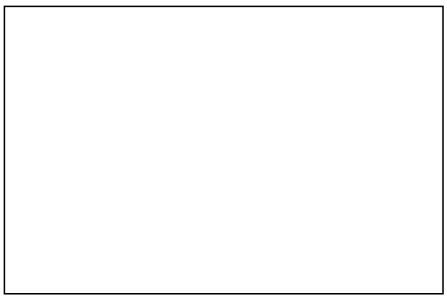


Terrain R

Le Château Locthwain arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais.
{T} : Add {B}.
{1}{B}{B}, {T} : Piochez une carte, puis vous perdez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



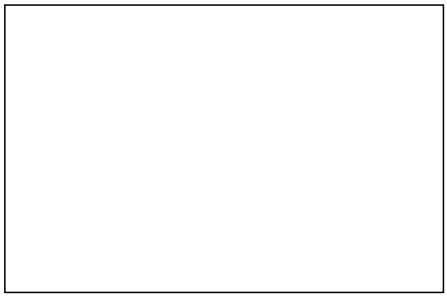
Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

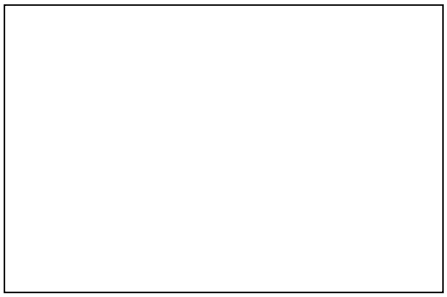


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

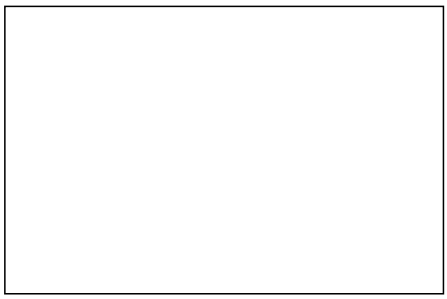


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

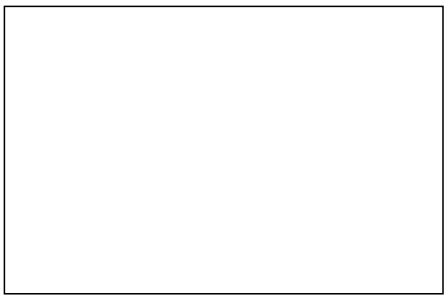


Terrain de base : marais **C**

{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

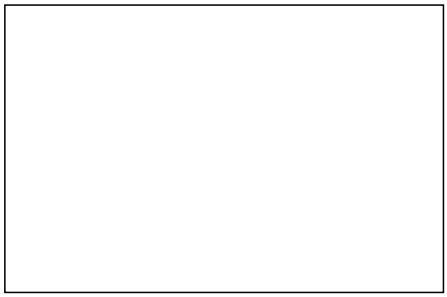
Vue prismatique

Terrain **R**

{T}, pay 1 point de vie, sacrifiez la Vue prismatique : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue prismatique

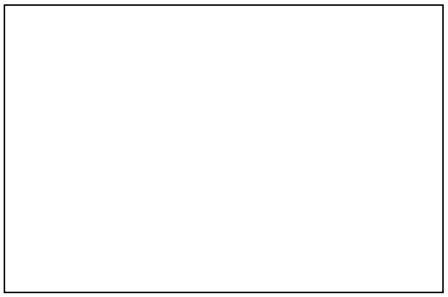


Terrain R

{T}, pay 1 point de vie, sacrifiez la Vue prismatique : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue prismatique

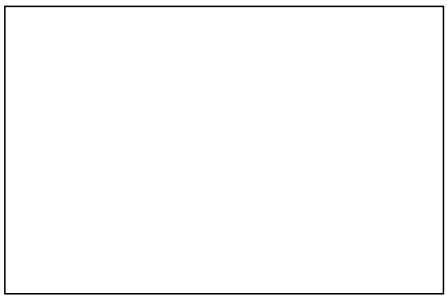


Terrain R

{T}, pay 1 point de vie, sacrifiez la Vue prismatique : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue prismatique

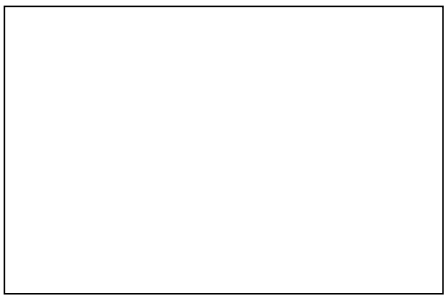


Terrain R

{T}, pay 1 point de vie, sacrifiez la Vue prismatique : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin, seigneur de sang impérieux {2}{B}



Planeswalker légendaire : Sorin M

{+1} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour. Si c'est un vampire, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

{+1} : Vous pouvez sacrifier un vampire. Quand vous faites ainsi, Sorin, Imperious Bloodlord inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

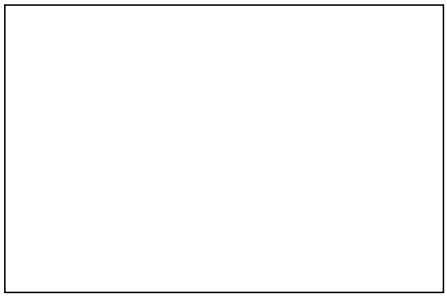
{-3} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature vampire de votre main.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin, seigneur de sang impérieux {2}{B}



Planeswalker légendaire : Sorin **M**

{+1} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour. Si c'est un vampire, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

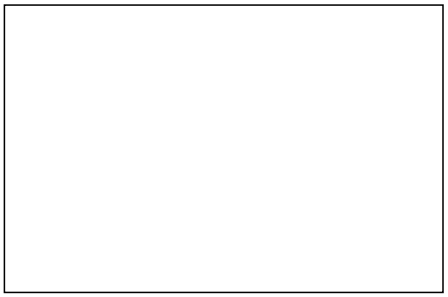
{+1} : Vous pouvez sacrifier un vampire. Quand vous faites ainsi, Sorin, Imperious Bloodlord inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

{-3} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature vampire de votre main.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang délectable {4}{B}

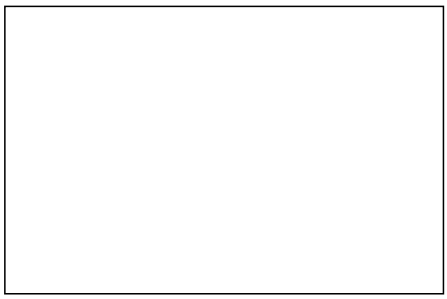


Enchantement **R**

À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin, seigneur de sang impérieux {2}{B}



Planeswalker légendaire : Sorin **M**

{+1} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour. Si c'est un vampire, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

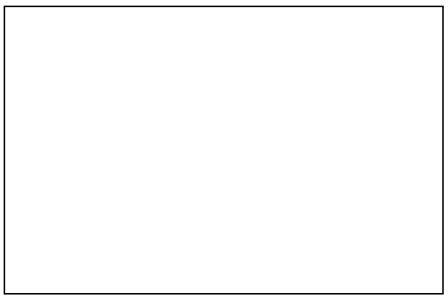
{+1} : Vous pouvez sacrifier un vampire. Quand vous faites ainsi, Sorin, Imperious Bloodlord inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

{-3} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature vampire de votre main.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang délectable {4}{B}



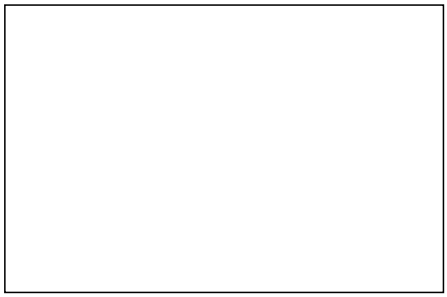
Enchantement **R**

À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de sang {1}{B}

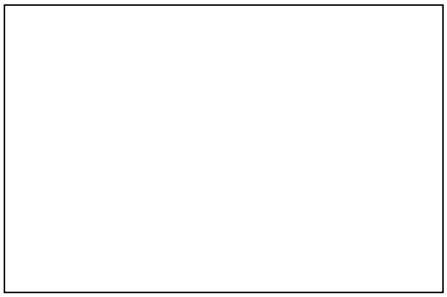


Rituel U

Ne lancez ce sort que si vous contrôlez au moins deux vampires.
Détruisez une créature ciblée. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de sang {1}{B}

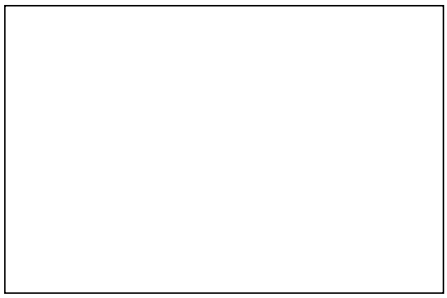


Rituel U

Ne lancez ce sort que si vous contrôlez au moins deux vampires.
Détruisez une créature ciblée. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de sang {1}{B}

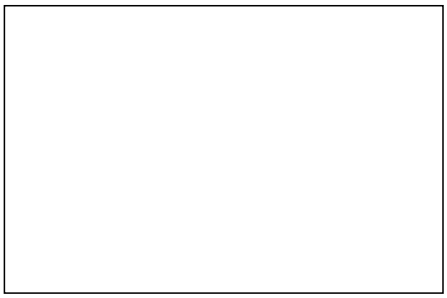


Rituel U

Ne lancez ce sort que si vous contrôlez au moins deux vampires.
Détruisez une créature ciblée. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrir l'essaim {1}{B}



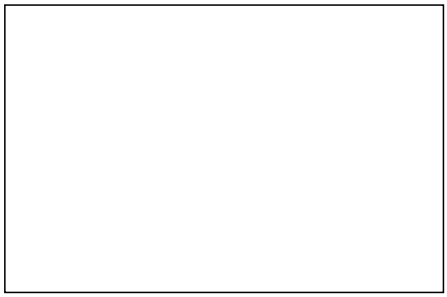
Rituel C

Détruisez une cible, créature ou enchantement, qu'un adversaire contrôle. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrir l'essaim {1}{B}

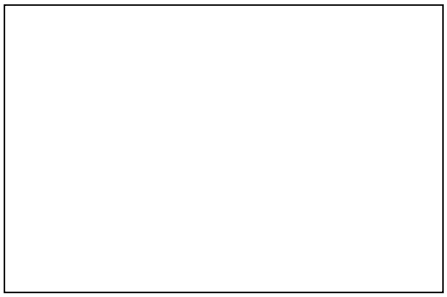


Rituel **C**

Détruisez une cible, créature ou enchantement, qu'un adversaire contrôle. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner {1}

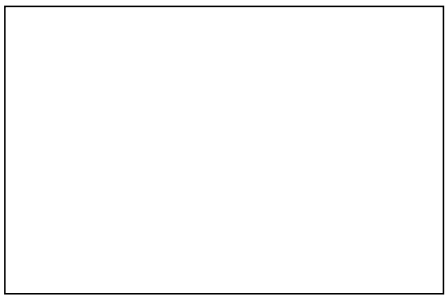


Artefact **R**

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrir l'essaim {1}{B}

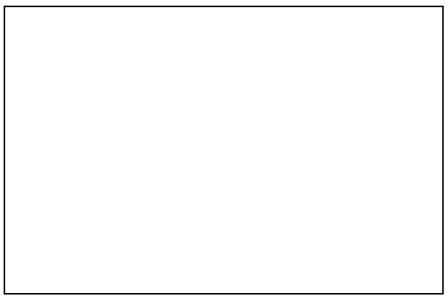


Rituel **C**

Détruisez une cible, créature ou enchantement, qu'un adversaire contrôle. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner {1}



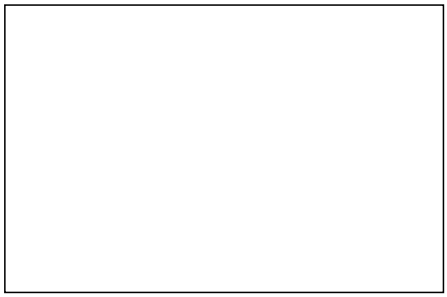
Artefact **R**

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner {1}

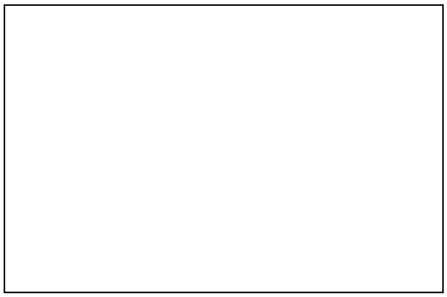


Artefact R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}

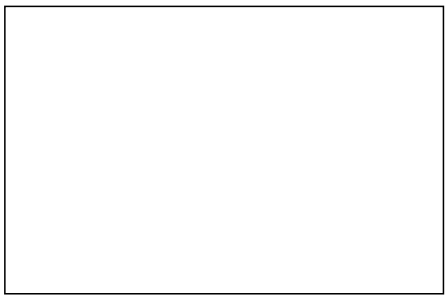


Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}

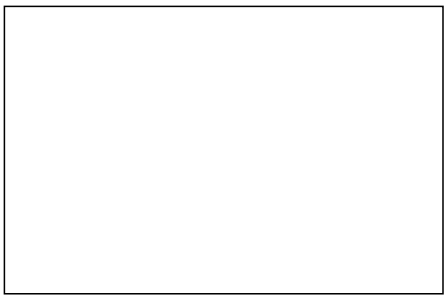


Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}



Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast