

Enfant de la nuit

{1}{B}



Créature : vampire

C

Lien de vie

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang

{B}{B}



Créature : vampire et esprit

R

Cette créature ne peut pas bloquer.

Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang

{B}{B}



Créature : vampire et esprit

R

Cette créature ne peut pas bloquer.

Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang

{B}{B}



Créature : vampire et esprit

R

Cette créature ne peut pas bloquer.

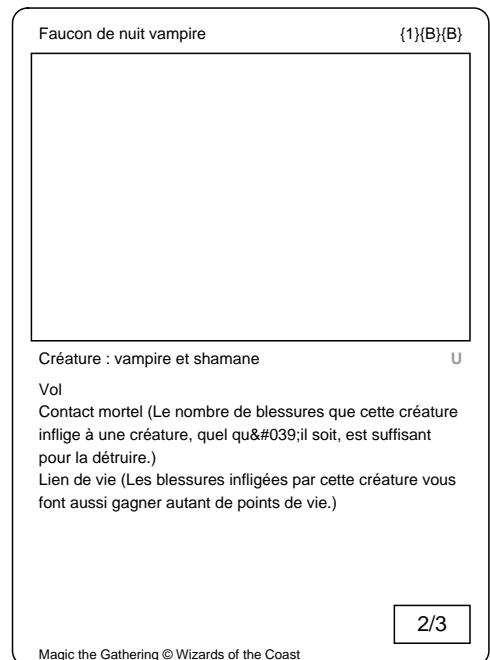
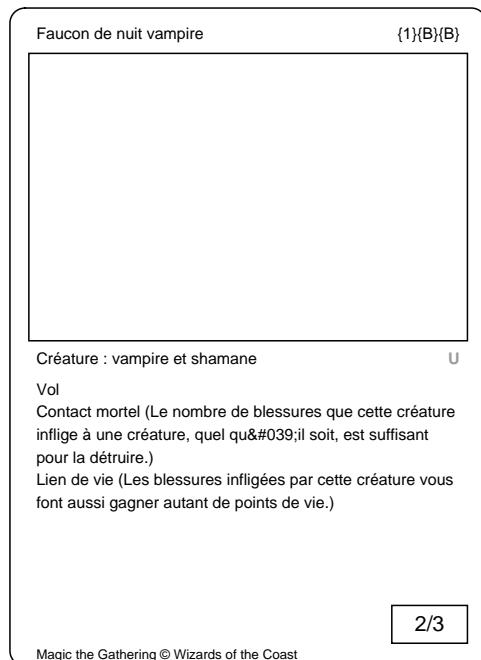
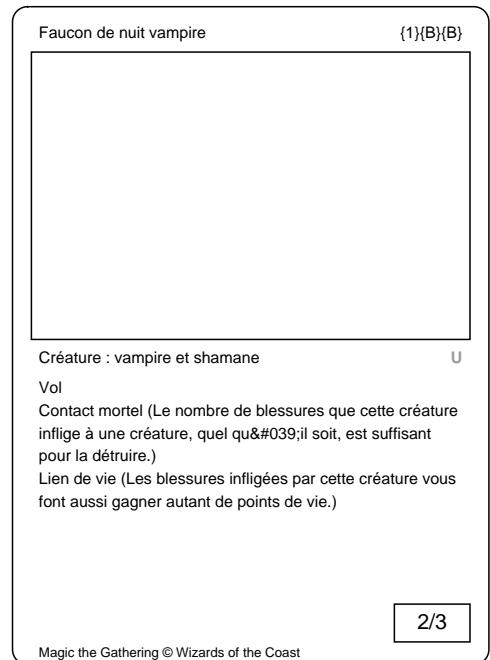
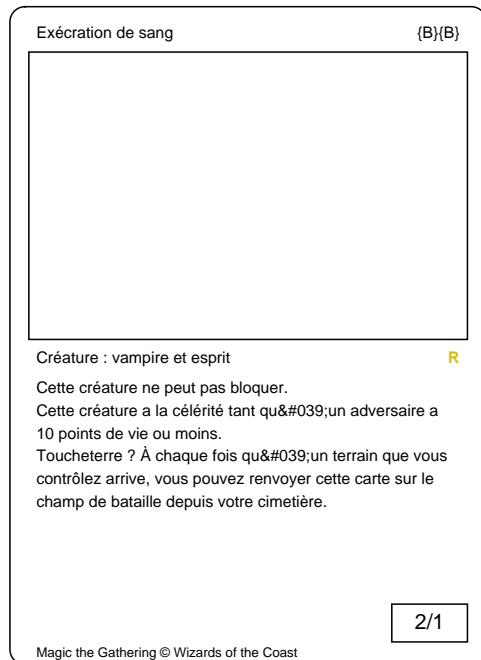
Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.

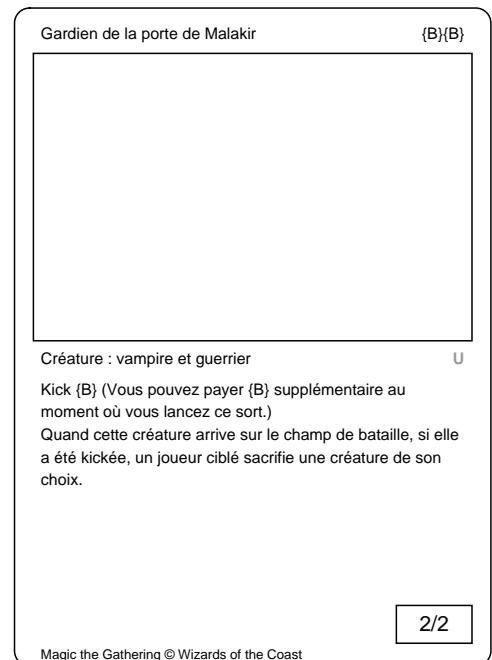
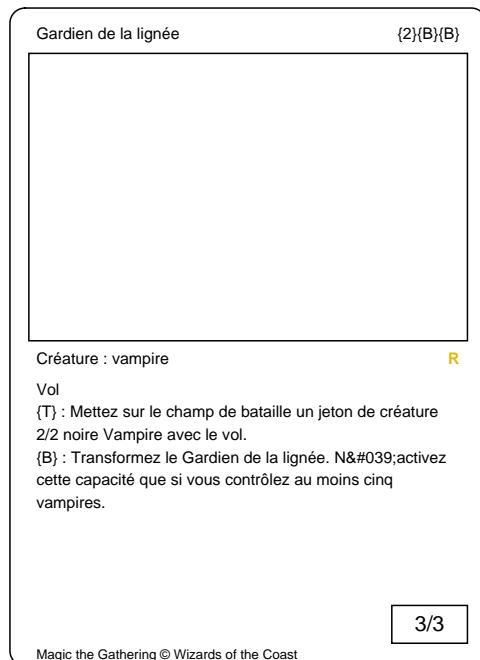
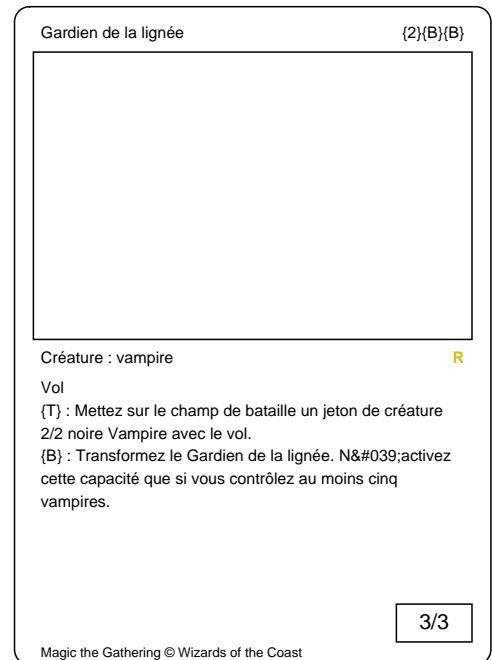
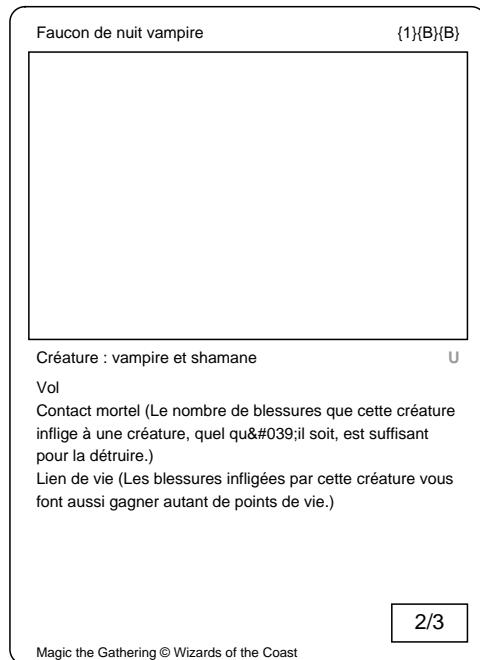
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

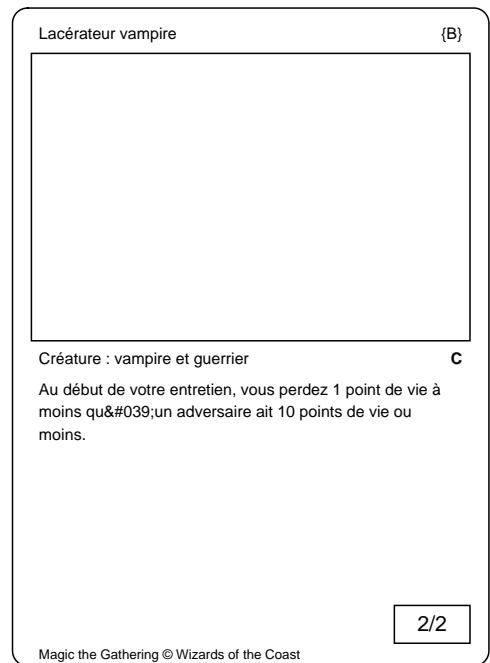
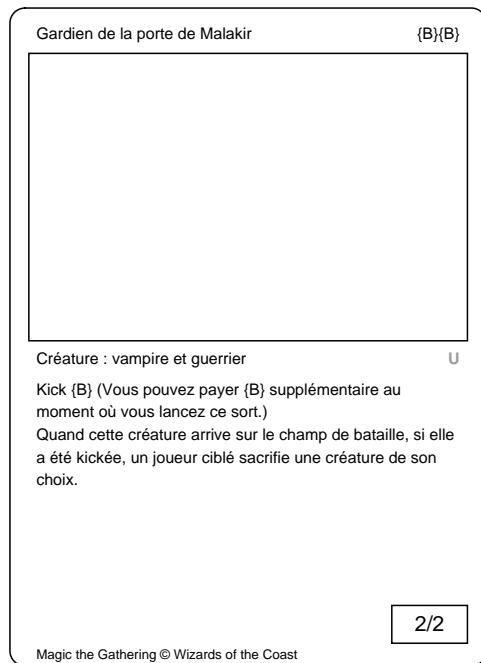
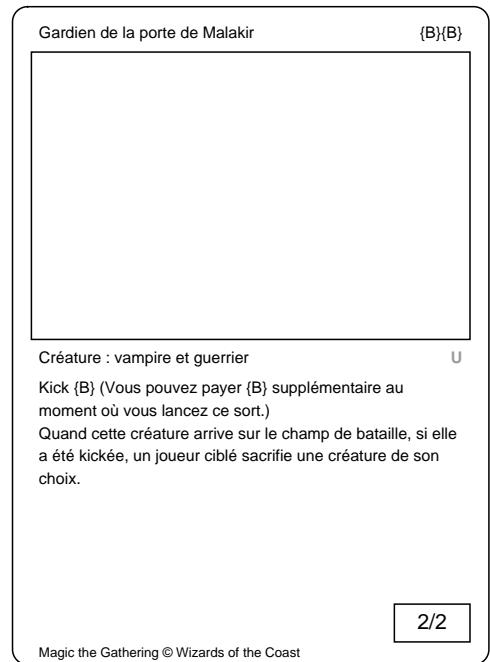
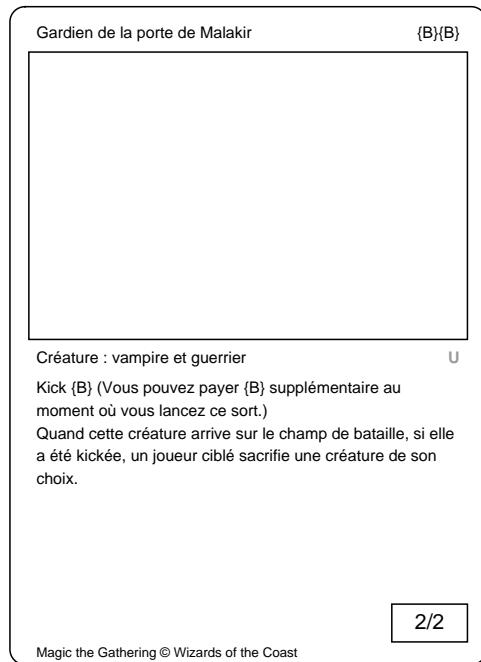
2/1

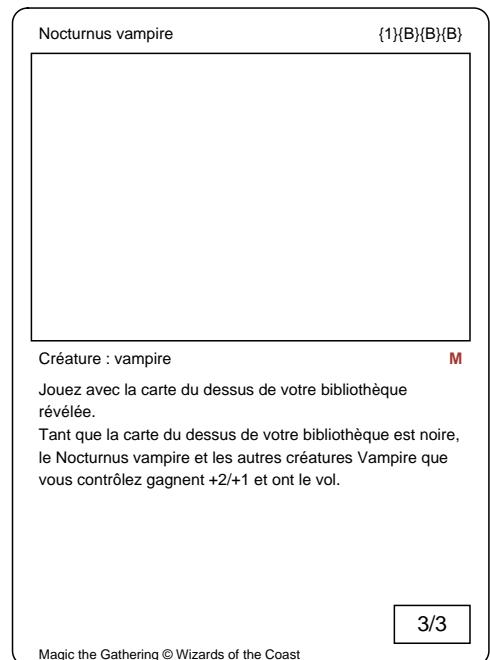
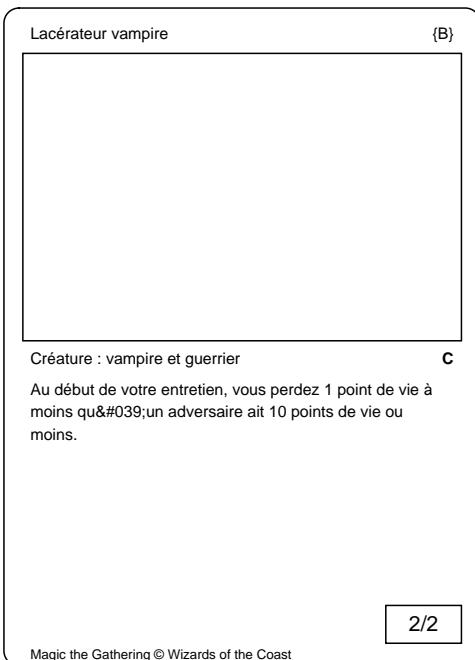
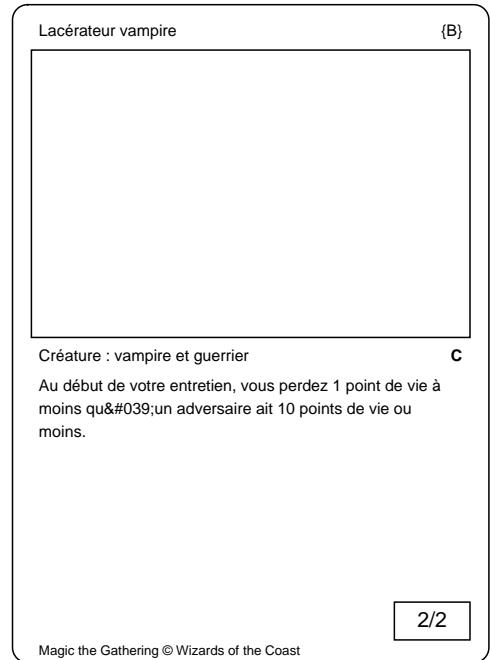
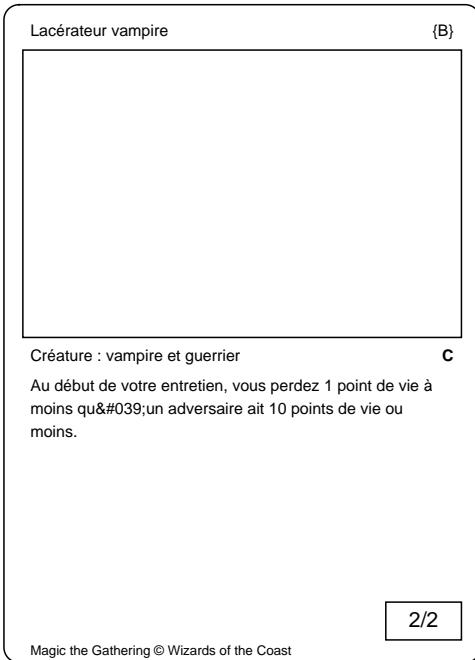
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

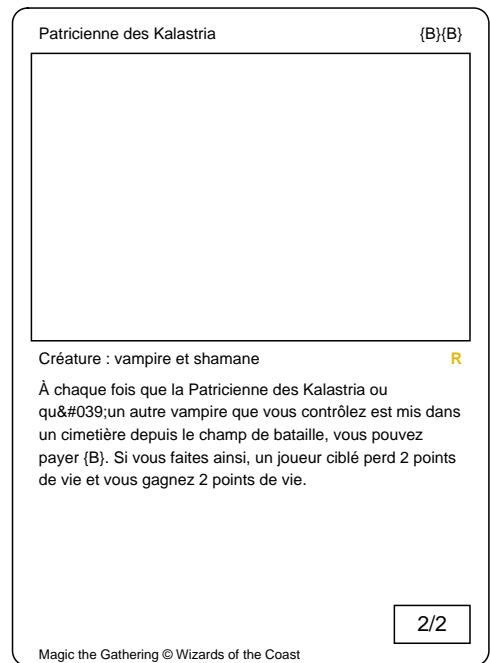
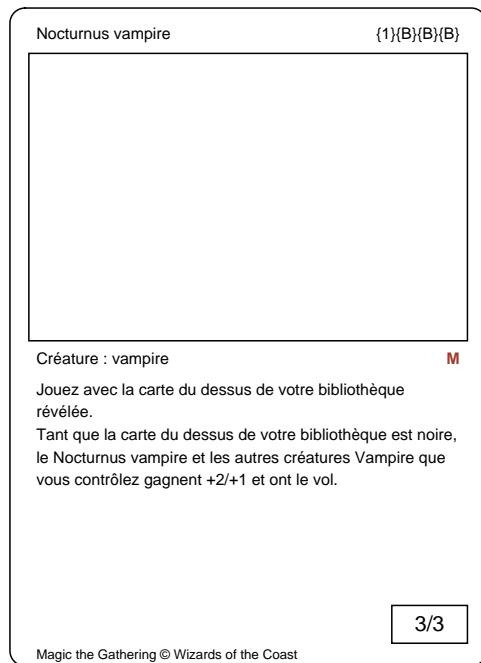
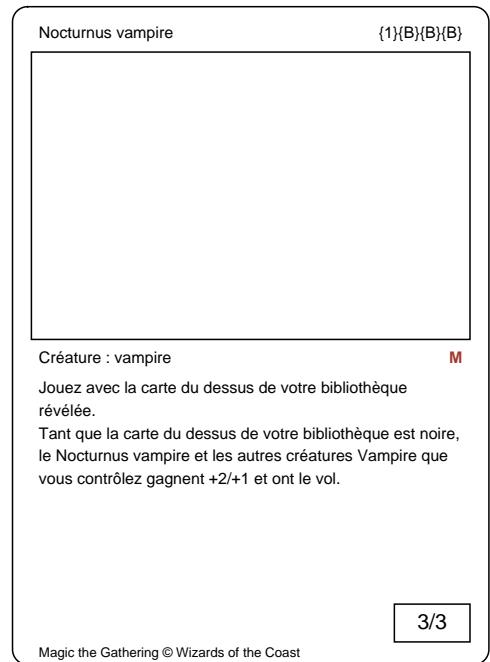
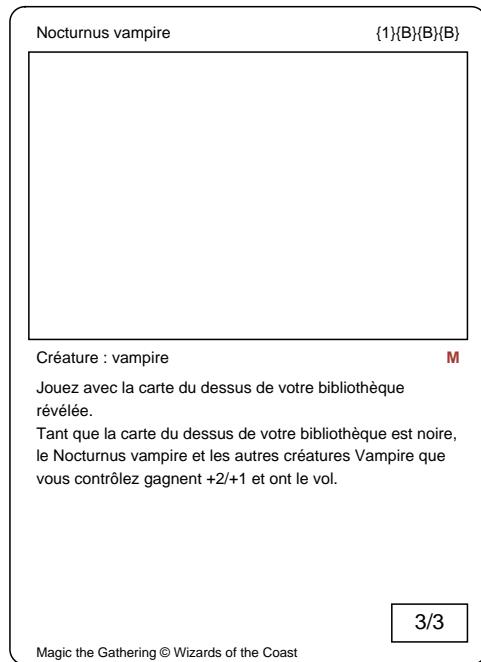
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

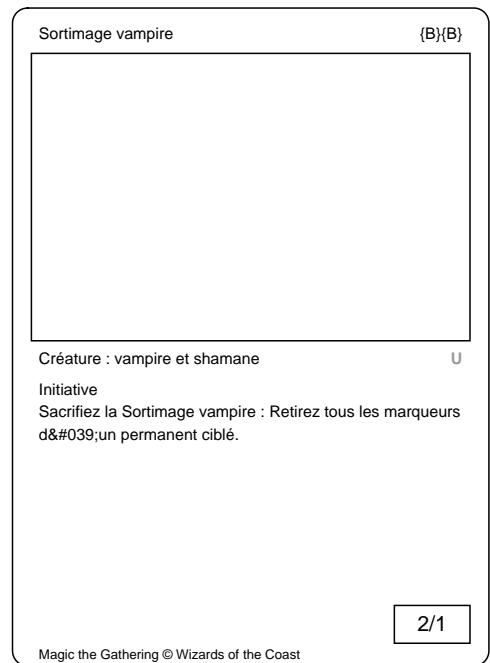
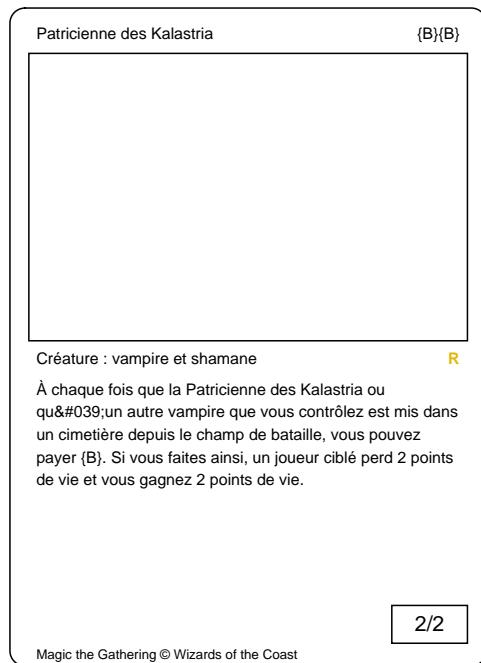
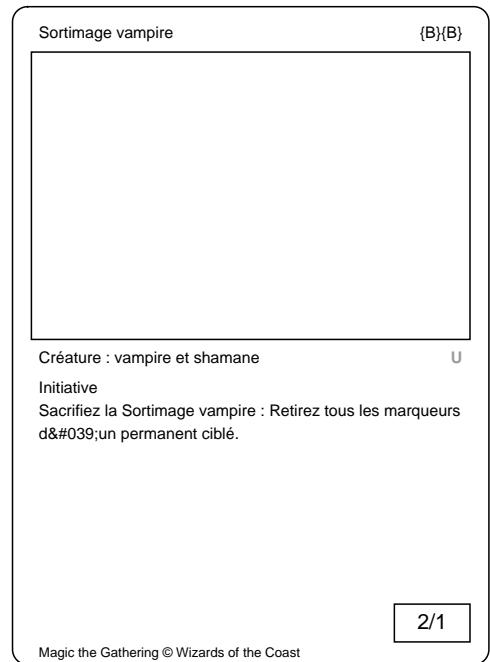
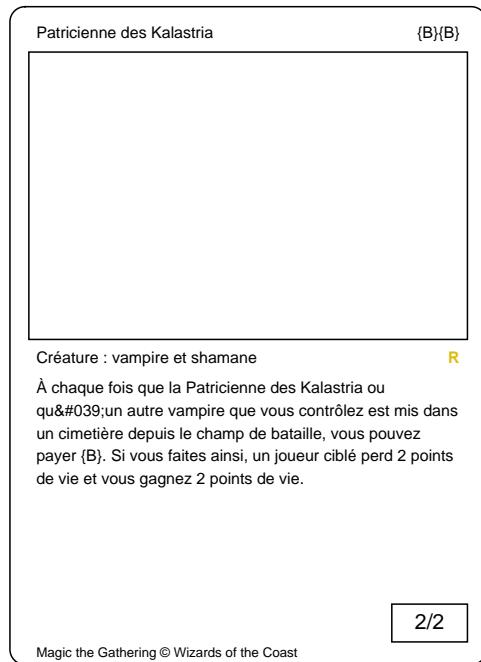












Sortimage vampire

{B}{B}



Créature : vampire et shamane

U

Initiative

Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de viscères

{B}



Créature : vampire et sorcier

C

Sacrifiez une créature : Regard 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de viscères

{B}



Créature : vampire et sorcier

C

Sacrifiez une créature : Regard 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

C



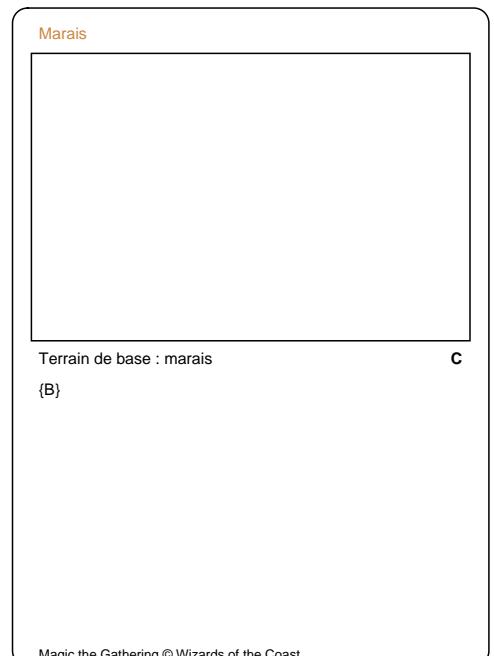
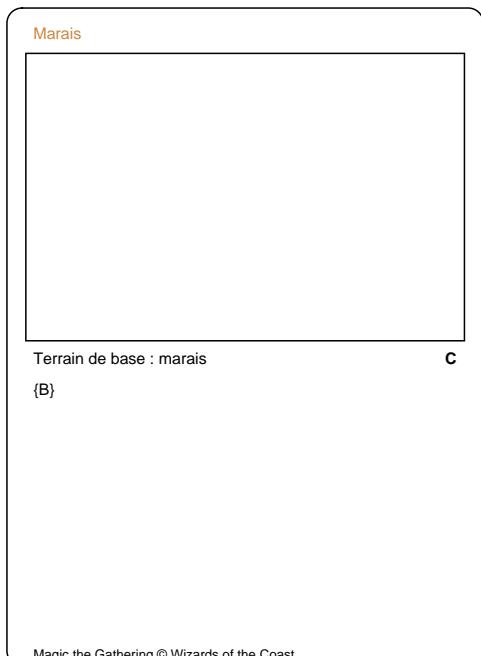
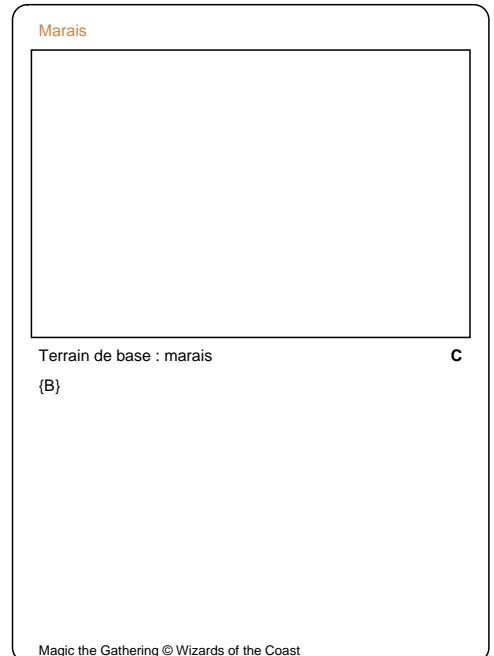
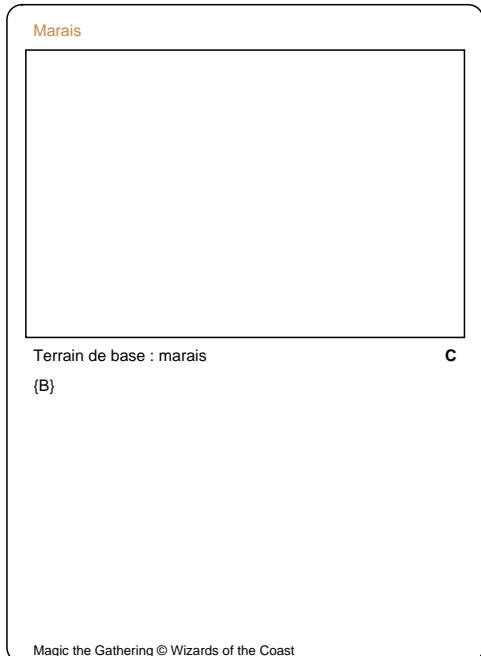
Terrain de base : marais

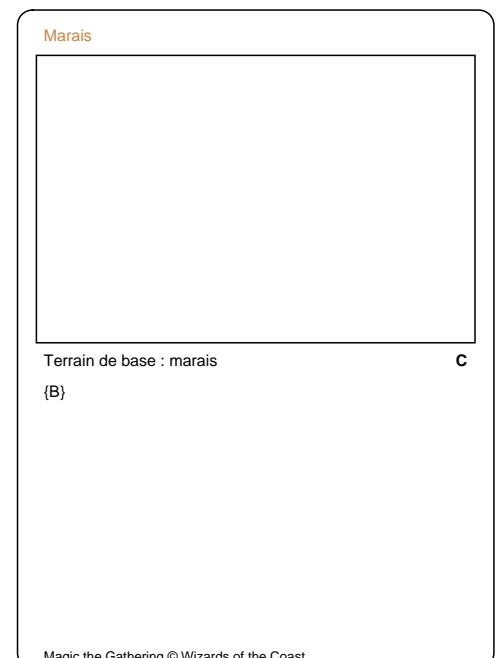
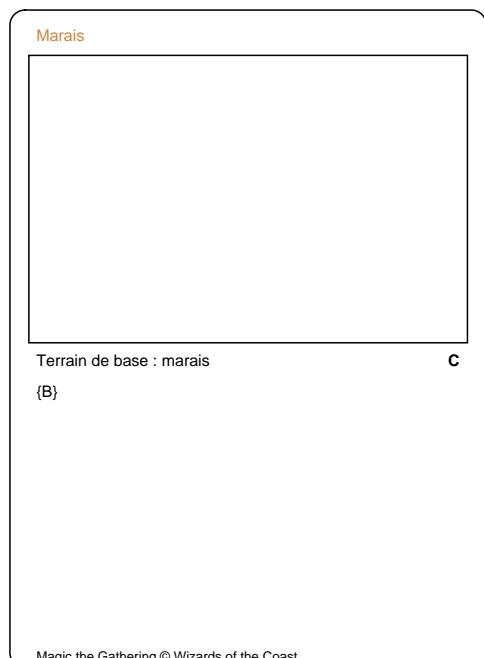
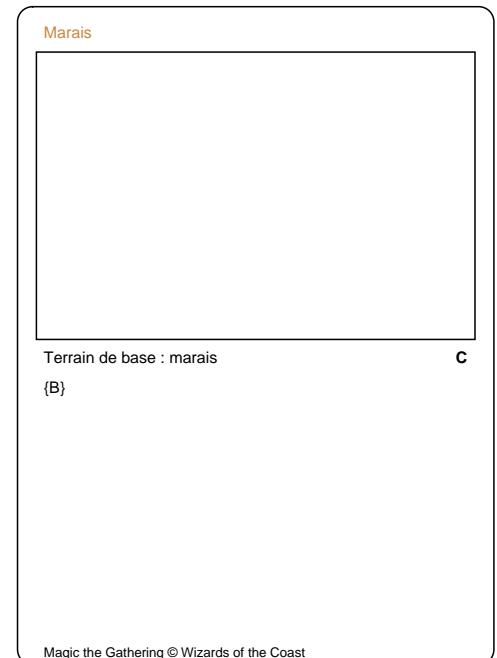
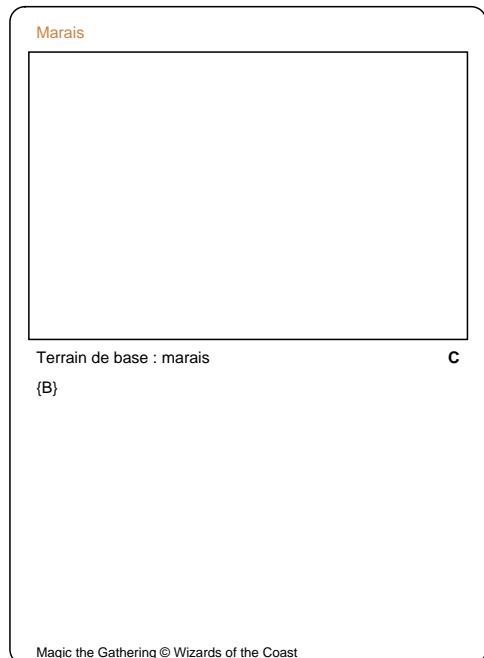
C

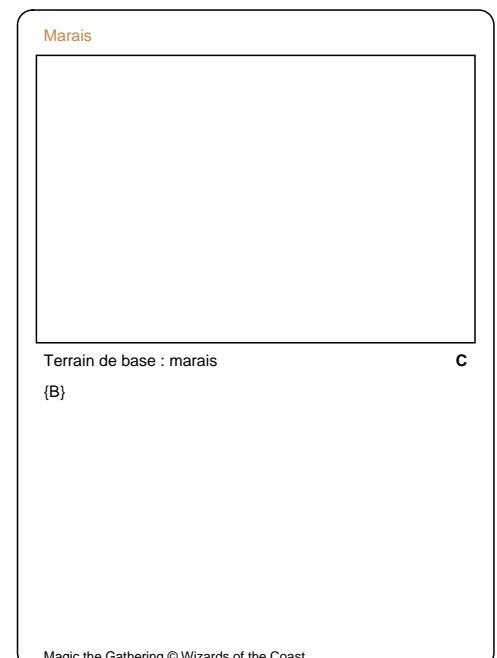
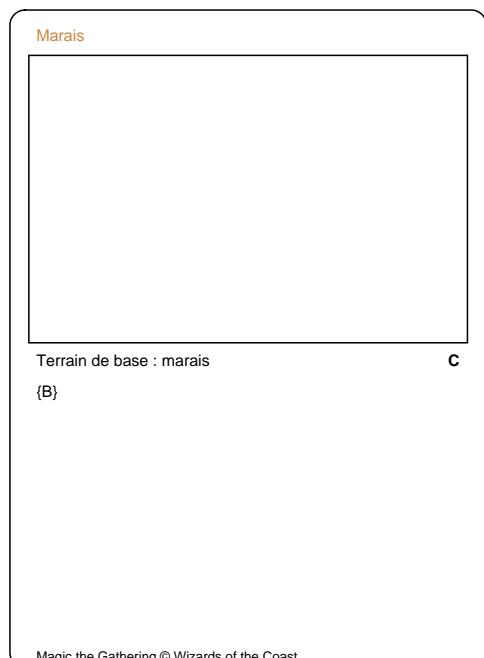
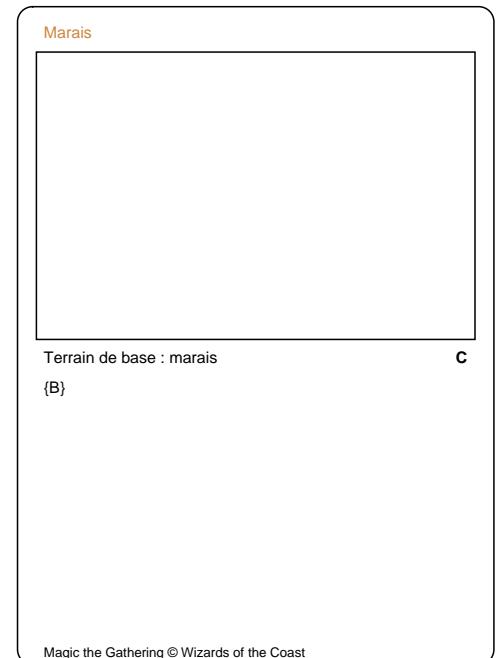
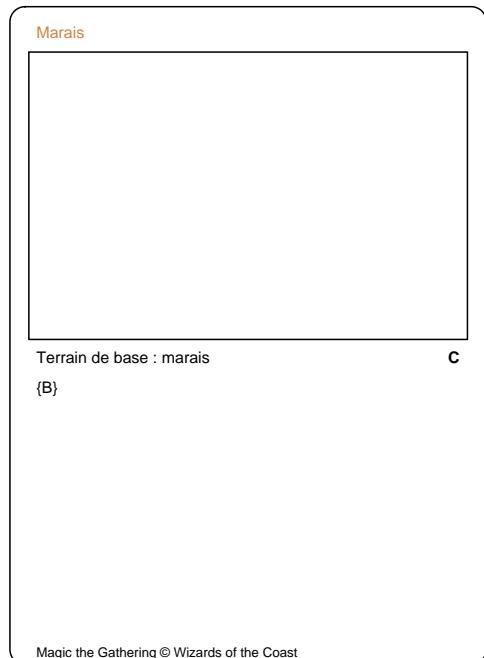
{B}

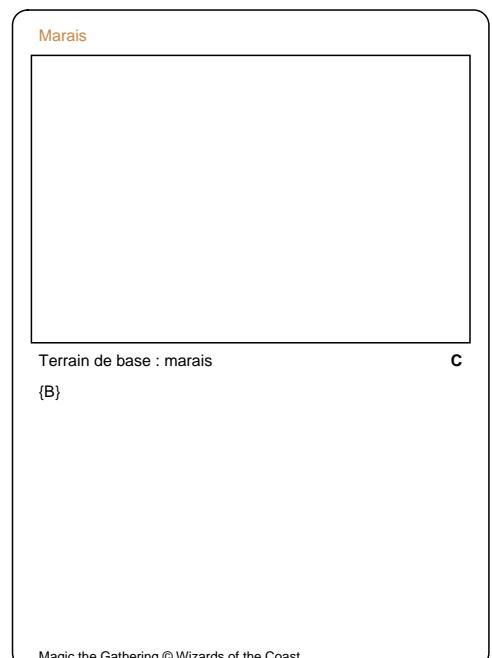
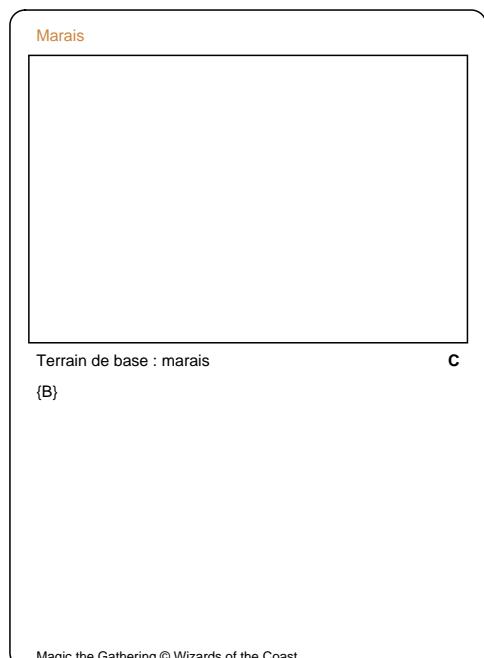
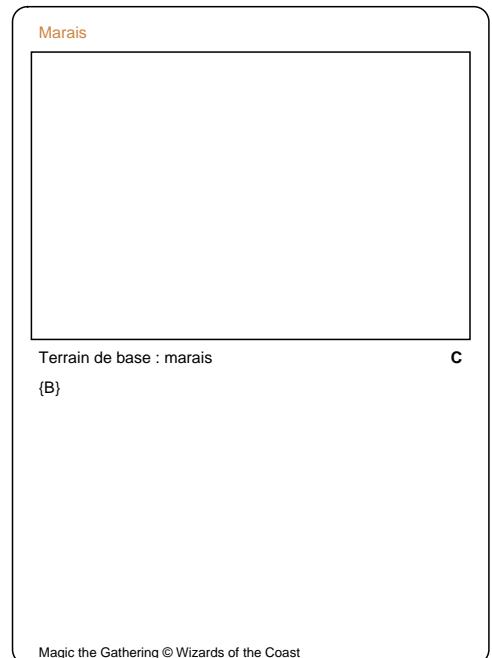
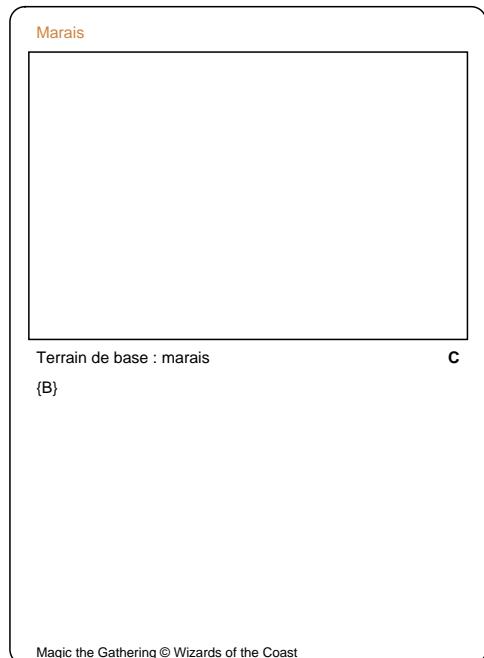
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

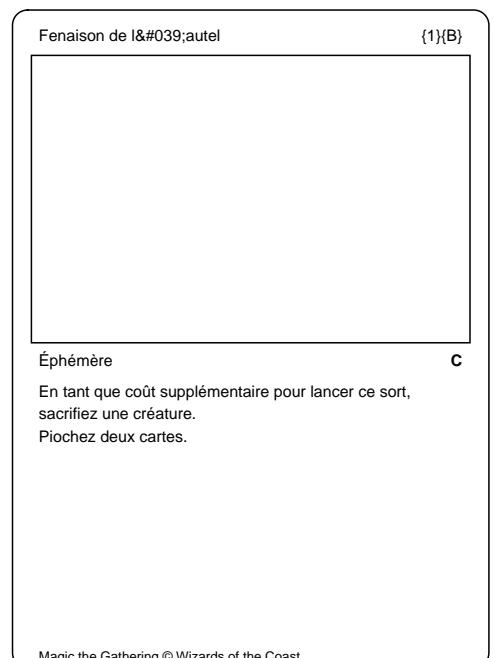
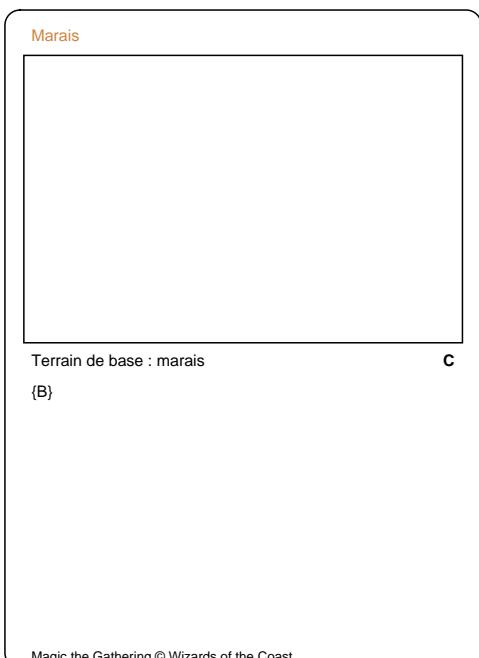
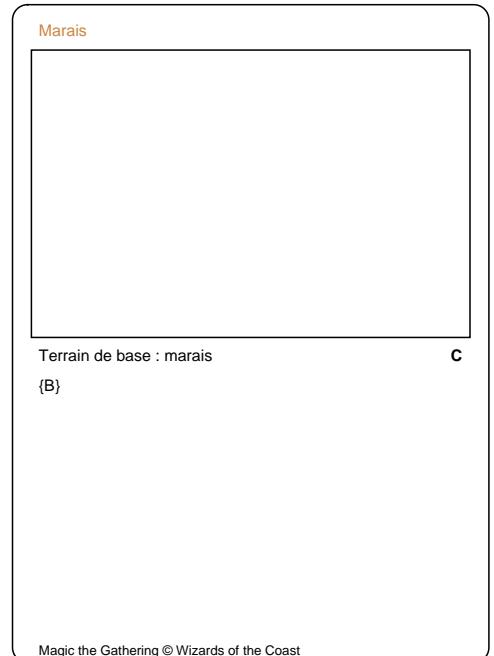
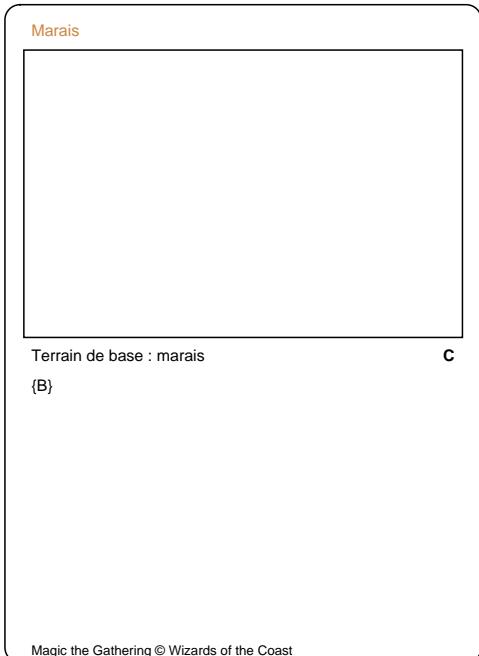
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





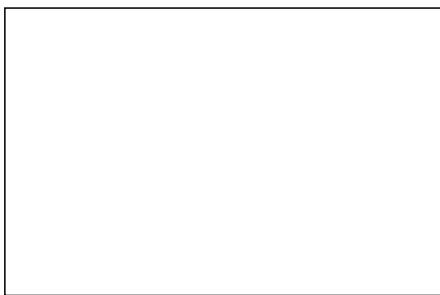






Fenaison de l'autel

{1}{B}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,  
sacrifiez une créature.  
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsion d'appétence

{B}{B}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour. Vous pouvez engager n'importe quel nombre de créatures Vampire dégagées que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur chacun de ces vampires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsion d'appétence

{B}{B}



Éphémère

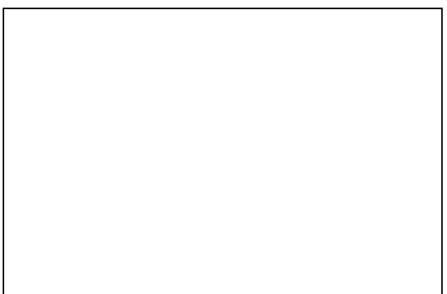
U

Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour. Vous pouvez engager n'importe quel nombre de créatures Vampire dégagées que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur chacun de ces vampires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsion d'appétence

{B}{B}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour. Vous pouvez engager n'importe quel nombre de créatures Vampire dégagées que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur chacun de ces vampires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

