Anowon, le sage des ruines {3}{B}{B}		Artiste de sang	{1}{B}
Créature légendaire : vampire et shamane R		Créature : vampire	U
Au début de votre entretien, chaque joueur sacrifie une		À chaque fois que I'Artiste de sang ou une au	
créature non-Vampire.		créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie e	t vous
		gagnez 1 point de vie.	
4/3		Γ	0/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/ 1
	·	-0	

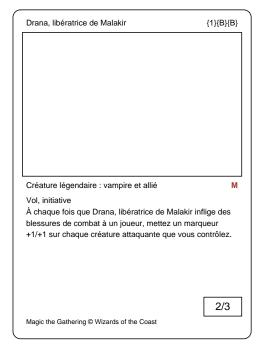
Aristocrate indulgent	{B}
Créature : vampire et noble	U
Lien de vie	
{2}, sacrifiez une créature : Mettez un marchaque vampire que vous contrôlez.	queur +1/+1 sur
onaque vampne que vous controlez.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

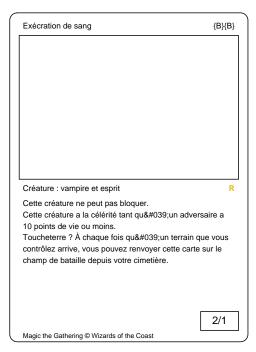
Assassin de Guul Draz	{B}
Créature : vampire et assassin	R
Montée de niveau {1}{B} ({1}{B} : Mettez	un marqueur «
niveau » sur cette créature. Ne montez d	de niveau que
lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	
[Niveau 2-3> {B}, {T}: Une créature ci	blée gagne -2/-2
jusqu'à la fin du tour. (2/2)	
[Niveau 4+> {B}, {T} : Une créature cib	olée gagne -4/-4
jusqu'à la fin du tour. (4/4)	3.3
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

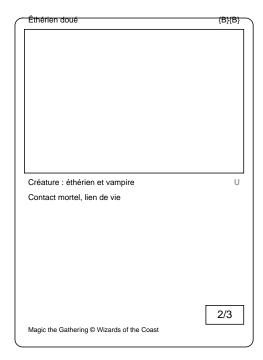
Collecteur d'âmes	{3}{B}{B}	Dévoreuse d'esprits de Kheru {2}{B}
Créature : vampire	P	Créature : vampire R
Vol À chaque fois qu'une créature qu blessures du Collecteur d'âmes de renvoyez cette carte sur le champ de ba contrôle. Mue {B}{B}{B} (Vous pouvez lancer cett comme une créature 2/2 pour {3}. Retoil le désirez pour son coût de mue.)	ce tour-ci meurt, ataille sous votre e carte face cachée	Menace À chaque fois que la Dévoreuse d'esprits de Kheru inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile une carte de sa main face cachée. Vous pouvez regarder mes cartes exilées par la Dévoreuse d'esprits de Kheru, et vous pouvez jouer les terrains et lancer les sorts parmi ces cartes.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/4	1/3 Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Condamnée de Stromkirk	{B}{B}
Créature : vampire et horreur	R
Défaussez-vous d'une carte : Les vampires qu vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du N'activez qu'une seule fois par tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Drana, chef de sang des Kalastria	{3}{B}{B}
Créature légendaire : vampire et shamane	R
Vol {X}{B}{B} : Une créature ciblée gagne -0/-X jus	ć.020#.8#n3
la fin du tour et Drana, chef de sang des Kalas +X/+0 jusqu'à la fin du tour.	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Faucon de nuit vampire	{1}{B}{B}
Créature : vampire et shamane	U
Vol Contact mortel (Le nombre de blessures que c	ette créature
inflige à une créature, quel qu'il soit, est pour la détruire.)	
Lien de vie (Les blessures infligées par cette c	réature vous
font aussi gagner autant de points de vie.)	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Gardien de la lignée {2	2}{B}{B}	Habitante de la ruelle des Ombres	{E
Créature : vampire	R	Créature : vampire et gredin	(
Vol	4	À chaque fois qu'une autre créature noire arr	
{T}: Mettez sur le champ de bataille un jeton de créa 2/2 noire Vampire avec le vol.	aure	le champ de bataille sous votre contrôle, une créatu ciblée acquiert l'intimidation jusqu'à la	
{B}: Transformez le Gardien de la lignée. N'a	ctivez	tour. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par des	
cette capacité que si vous contrôlez au moins cinq vampires.		créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagen couleur avec elle.)	it une
	3/3		1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Gardien de la porte de Malakir	{B}{B}
Créature : vampire et guerrier	U
Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentair moment où vous lancez ce sort.)	e au
Quand cette créature arrive sur le champ de ba	
a été kickée, un joueur ciblé sacrifie une créatu choix.	re de son
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Impitoyable lustrelame	{1}{B}
Créature : vampire et guerrier	
L'Impitoyable lustrelame gagne +2/+1 tant	·
qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.	
Г	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<i>L</i> / 1

{B}

С

Lacérateur vampire	{B}		0	Obscur imposteur	{2}{B}
Créature : vampire et guerrier	С		C	Créature : vampire et assassin	R
Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie moins qu'un adversaire ait 10 points de vie ou	à		{4 m	4}{B}{B} : Exilez une créature ciblée et mettez un narqueur +1/+1 sur l'Obscur imposteur.	
moins.				'Obscur imposteur a toutes les capacités acti le toutes les cartes de créature exilées par lui.	vėes
				Γ	2/2
	/2		М	lagic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		(

Nécromancien de la lignée	{4}{B}
Créature : vampire et sorcier	U
Lien de vie	
Quand le Nécromancien de la lignée arrive sur	
bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de carte de créature Vampire ou Sorcier ciblée dep cimetière.	
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

- Both to the Kilonia	(5) (5)
Patricienne des Kalastria	{B}{B}
Créature : vampire et shamane	R
À chaque fois que la Patricienne des Kalastria ou qu'un autre vampire que vous contrôlez est mis un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, un joueur ciblé perd 2 p	<u>z</u>
de vie et vous gagnez 2 points de vie.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Patron des veines	{4}{B}{B}	Sangromancie	nne	{2}{B}{B}
Créature : vampire et shamane	R	Créature : vam	pire et shamane	R
Vol Quand le Patron des veines arrive sur le ch détruisez une créature ciblée qu'un a contrôle. À chaque fois qu'une créature qu&#t adversaire contrôle meurt, exilez-la et mett +1/+1 sur chaque vampire que vous contrô	adversaire 039;un ez un marqueur	adversaire con vie. À chaque fois o	qu'une créature qu'u trôle meurt, vous pouvez gagner qu'un adversaire se défaus rte, vous pouvez gagner 3 points	3 points de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4	Magic the Gatheri	ng © Wizards of the Coast	3/3

_		
	Pion d'Ulamog	{1}{B}{B}
L	Créature : vampire et shamane	U
	À chaque fois que le Pion d'Ulamog ou qu	
	autre créature non-jeton que vous contrôlez meu pouvez créez un jeton de créature 0/1 incolore E	•
	Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoute	z {C}. »
		2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Seigneur de sang de Vaäsgoth	{3}{B}{B}
Créature : vampire et guerrier	M
Soif de sang 3 (Si un adversaire a subi de	
tour-ci, cette créature arrive sur le champ sur elle, trois marqueurs +1/+1.)	de bataille avec,
Vol	
À chaque fois que vous lancez un sort de	créature
Vampire, il acquiert soif de sang 3.	
vampire, ii acquiert soil de sang 5.	
vampire, il acquiert soil de sang 3.	
vampire, ii acquiert soil de sang 3.	3/3

Créature : vampire et gredin
À chaque fois que cette créature attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

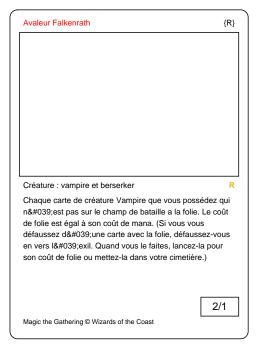
_		
	Sortimage vampire	{B}{B}
	Créature : vampire et shamane	U
	Initiative	
	Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les mar d'un permanent ciblé.	queurs
		2/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vampire captivant	{1}{B}{B}
Créature : vampire	R
Les autres créatures Vampire que +1/+1.	vous contrôlez gagnent
Engagez cinq vampires dégagés d Acquérez le contrôle de la créature	•
vampire en plus de ses autres type	
	2/2

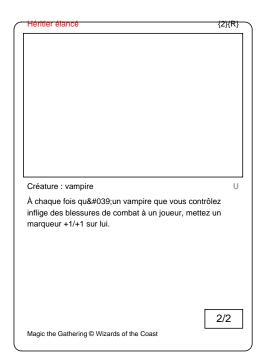
Vampire de Guul Draz	{B}		Vi	siteuse d'asile	{1}{B}
Créature : vampire et gredin	С		Cr	réature : vampire et sorcier	R
Tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moir Vampire de Guul Draz gagne +2/+1 et a l'intimidation.	s, le		jou ca	u début de l'entretien de chaque joueur, si ce ueur n'a aucune carte en main, vous piochez arte et vous perdez 1 point de vie. olie {1}{B}	
	/1				3/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Ma	agic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vampire du trône de sang	{1}{B}
Créature : vampire	С
Sacrifiez une créature : Le Vampire du trône de	sang
gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Voyant de viscères	{B}
Créature : vampire et sorcier	С
Sacrifiez une créature : Regard 1.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Noble de Stromkirk	{R}
Créature : vampire et noble	R
Le Noble de Stromkirk ne peut pas être bloqué par les humains.	
À chaque fois que le Noble de Stromkirk inflige des	
blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.	
	4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/1



Nouveau-né insolent	{R}
Créature : vampire	С
Menace	
Défaussez-vous d'une carte insolent : Piochez une carte.	, sacrifiez le Nouveau-né
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	

Nouveau-né sanguinaire	{1}{R}
Créature : vampire	С
Le Nouveau-né sanguinaire attaque à chaque tour si possible.	
À chaque fois que le Nouveau-né sanguinaire inflige de blessures de combat à un joueur, mettez un marqueu	
+1/+1 sur lui.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1

Occultiste de Stromkirk	{2}{R}
Créature : vampire et horreur	R
Piétinement À chaque fois que l'Occultiste o	de Stromkirk inflige
des blessures de combat à un joueur, dessus de votre bibliothèque. Jusqu& vous pouvez jouer cette carte.	exilez la carte du
Folie {1}{R} (Si vous vous défaussez défaussez-vous en vers l'exil. (•
lancez-la pour son coût de folie ou me cimetière.)	ettez-la dans votre
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Capitaine de Stromkirk	{1}{B}{R}
Créature : vampire et soldat	U
Initiative	
Les autres créatures Vampire que vous contrô +1/+1 et ont l'initiative.	olez gagnent
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Aristocrate Falkenrath

Créature : vampire et noble

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

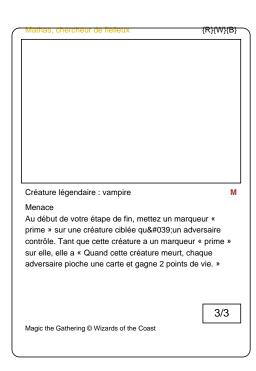
Sacrifiez une créature : L'Aristocrate Falkenrath acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Si la créature sacrifiée était un humain, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Aristocrate Falkenrath.

 $\{2\}\{B\}\{R\}$

4/1

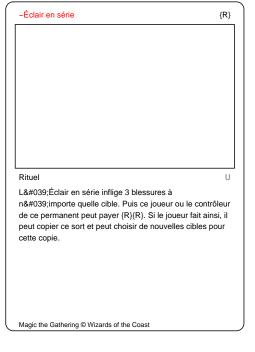
Hématobaron de Vizkopa	{3}{W}{B}
Créature : vampire	М
Lien de vie, protection contre le blanc e	et contre le noir
(Cette créature ne peut pas être bloque	
ou enchantée par quoi que ce soit de b Tant que vous avez 30 points de vie ou	,
adversaire a 10 points de vie ou moins	
I'Hématobaron de Vizkopa gagn	e +6/+6 et a le vol.
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4

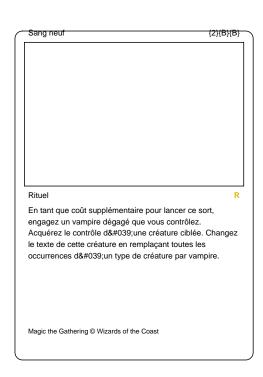
Olivia Voldaren	{2}{B}{R}
Créature légendaire : vampire	M
Vol	
{1}{R} : Olivia Voldaren inflige 1 ble créature ciblée. Cette créature dev	
de ses autres types. Mettez un ma	
Voldaren.	
{3}{B}{B} : Acquérez le contrôle d8	
tant que vous contrôlez Olivia Volc	daren.
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Co	L



-	
Olivia, mobilisée pour la guerre	{1}{B}{R}
Créature légendaire : vampire et chevalier	М
Vol	
À chaque fois qu'une autre créature	arrive sur le
champ de bataille sous votre contrôle, vous	
défausser d'une carte. Si vous faites	•
marqueur +1/+1 sur cette créature, elle acc	quiert la célérité
jusqu'à la fin du tour, et elle devient	un vampire en
plus de ses autres types.	
	2/2
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hommage de sang	{4}{B}{B}
Rituel	R
Kick? Engagez un vampire dégagé L'adversaire ciblé perd la mo arrondie à I'unité supérieure. vous gagnez autant de points de vie cette manière.	itié de ses points de vie, Si ce sort a été kické,
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	st





Cairns sculptés	
Terrain	R
{T}: Ajoutez {C}. {BR}, {T}: Ajoutez {B}{B}, {B}{R}, ou {R}{R}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Canyon croupissant	Cavernes de Koïlos
Terrain : marais et montagne R	Terrain R
Ce terrain arrive engagé. Recyclage {2}	{T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Catacombes verdoyantes	Cité d'airain

Terrain

puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

(T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille,

Contreforts boisés	Estuaire pollué
Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	Terrain R {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Crypte de sang	Fonderie sacrée
Terrain : marais et montagne C Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.	Terrain : montagne et plaine R Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Fondrière sanguinolente	Lande venteuse
Terrain R	Terrain R
{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Forge de campagne	Marais

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_	Marais	_
		٦
	Terrain de base : marais	;
	Terrain de base : marais C {B}	:
		;
		;
		:
		;
		•
		•
		:
		•

Marais		Marais
Terrain de base : marais {B}	c	Terrain de base : marais C {B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Marais		Marécage fumant

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Maria da Contacion Civil Contacion C	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marécage fumant
Terrain : marais et montagne
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.
mons deux terrains de base.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine		Plaines marécageuses
Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;lt;center		

Rectorat du haut des falaises	Ruines angoissantes
Terrain Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine. {T}: Ajoutez {R} ou {W}.	Terrain Au moment où les Ruines angoissantes arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de marais ou de montagne de votre main. Si vous ne le faites pas, les Ruines angoissantes arrivent sur le champ de bataille engagées. {T}: Ajoutez {B} ou {R}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Reliquaire impie	Sommet du Crânedragon
Terrain : plaine et marais Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé. Maoic the Gathering © Wizards of the Coast	Terrain Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne. {T}: Ajoutez {B} ou {R}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sources sulfureuses		Temple du silence
Terrain R		Terrain R
{T} : Ajoutez {C}.		Ce terrain arrive engagé.
$\label{eq:tau} \mbox{\{T\}: Ajoutez \{B\} ou \{R\}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.}$		Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette
		carte au-dessous.) {T}: Ajoutez {W} ou {B}.
		{1}. Ajoutez {vv} ou {b}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
)	
Temple de la malice		Temple du triomphe

Terrain

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T}: Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement	Voie de I'Ascendance
Terrain C {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.	Terrain C La Voie de I'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de I'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Urborg, tombe de Yaugzebul	Lame du chef de sang {1}

Terrain légendaire
Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Lame du chef de sang	{1}
Artefact : équipement	R
À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un	
marqueur +1/+1 sur la créature équipée. Si la créature	
équipée est un vampire, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la place.	;
Équipement {1}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pincecrâne {1	}	ĺ.	Pulsion d'appétence {B}{B}
Artefact : équipement	J	'	Éphémère U
La créature équipée gagne +1/-1. À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes. Équipement {1}	τ		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

Droit à la gorge	{1}{B}
Éphémère	U
Détruisez une créature non-artefact ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éclair explosif	{R}
Éphémère	С
Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au	·
moment où vous lancez ce sort.)	
L' Éclair explosif inflige 2 blessures à n' in quelle cible. Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessure place.	
place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fissuration {1}{	{R}	Furie vampirique {1	}{R}
Éphémère	U	Éphémère	С
Choisissez I'un ? ? La Fissuration inflige 3 blessures à une créature ciblée. ? Détruisez un artefact ciblé.		Les créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +2/4 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tou	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Foudre	{R}
Éphémère	M
La Foudre inflige 3 blessures à n8	amn:#020:imnorto qualla
cible.	amp,#039,importe quelle
Cible.	

incinération	{1}{R}
Éphémère	
L'Incinération inflige 3 blessures à n'in quelle cible. Une créature blessée de cette manière pas être régénérée ce tour-ci.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lance calcinante	{1}{R}		Hélice d'éclairs {	(R){W}
Éphémère	С		Éphémère	U
La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'imp quelle cible.	orte		L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points c	le vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Prix du progrès	{1}{R}
Éphémère	U
Le Prix du progrès inflige à chaque jouel blessures égal à deux fois le nombre de qu'il contrôle.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pacte de feu	{1}{B}{R}
Ć-1. ()	U
Éphémère	
En tant que coût supplémentaire p X points de vie.	our lancer ce sort, payez
Le Pacte de feu inflige X blessures	réparties comme vous
le choisissez entre n'importe créatures ciblées.	e quel nombre de

Terminaison	{B}{R}		Bombardeme	nt des gobelins	{1}{R}
Éphémère	M		Enchantemen		M
Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.	IVI		Sacrifiez une	créature : Cet enchantement inflige 1 amp;#039;importe quelle cible.	IVI
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathe	ring © Wizards of the Coast	

	_
Animosité partagée {2}{R	}
	╛
Enchantement	3
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, elle gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre créature attaquante qui partage un type de	
créature avec elle.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Edgar Markov	{3}{R}{W}{B
Créature légendaire : vampire	et chevalier N
Éminence ? À chaque fois que de vampire, si Edgar Markov e	est dans la zone de
commandement ou sur le char de créature 1/1 noire Vampire.	•
Initiative, célérité	•
À chaque fois qu'Edgar	
marqueur +1/+1 sur chaque va	ampire que vous controlez.
	4/4
	4/4

