

Créature: vampire et shamane
C À chaque fois qu' une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d' un adversaire, vous pouvez faire que ce joueur perde 1 point de vie.

1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intrus vampire {1}{B}

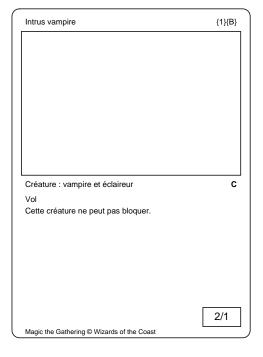
Créature : vampire et éclaireur C

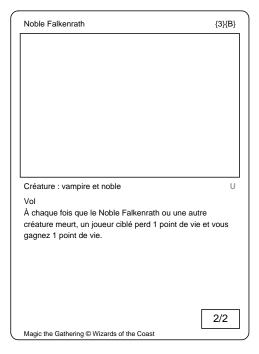
Vol

Cette créature ne peut pas bloquer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Noble Falkenrath

Créature : vampire et noble

Vol

À chaque fois que le Noble Falkenrath ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Patricienne Markov

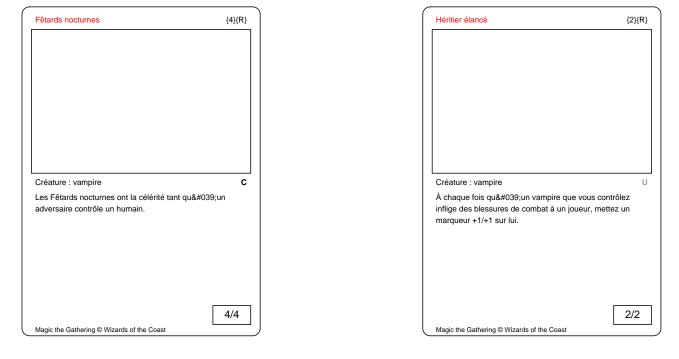
Créature : vampire

C Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

Patricienne Markov {2	}{B}		Patrouille de Stromkirk {4}{	B}
Créature : vampire	С		Créature : vampire et soldat	С
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature ve	ous		À chaque fois que la Patrouille de Stromkirk inflige des	
font aussi gagner autant de points de vie.)			blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.	
3/	1		4/3	;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

3}
_
С
_

Vampire sengien	{3}{B}{B}
Créature : vampire	U
Vol (Cette créature ne peut être bloquée	que par des
créature avec le vol ou la portée.) À chaque fois qu'une créature ble	ssáa nar la
Vampire sengien ce tour-ci meurt, mette	
+1/+1 sur le Vampire sengien.	



′	Héritier élancé	{2}{R}
	Créature : vampire	U
	À chaque fois qu'un vampire que vous contrô inflige des blessures de combat à un joueur, mettez marqueur +1/+1 sur lui.	
		2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Maraudeurs Falkenrath	{3}{R}{R}
Créature : vampire et guerrier	R
Vol, célérité	ally any seth in flim and who
À chaque fois que les Maraudeurs Fa blessures de combat à un joueur, me	•
+1/+1 sur eux.	
	2/2

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

Nouveau-né sanguinaire	{1}{R}
Créature : vampire	C
Le Nouveau-né sanguinaire attaque à chaque to possible.	ur si
À chaque fois que le Nouveau-né sanguinaire in	-
blessures de combat à un joueur, mettez un mar +1/+1 sur lui.	rqueur
	2/1

Vampire de la croisée	{1}{R}{R}
Créature : vampire	С
Quand la Vampire de la croisée arriv bataille, la créature ciblée ne peut pa	•

Vampire de la croisée	{1}{R}{R}
Créature : vampire	С
Quand la Vampire de la croisée arrive sur le	champ de
bataille, la créature ciblée ne peut pas bloque	er ce tour-ci.
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Terreurs nuiteuses	
Rituel	С
Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une ca	rte
non-terrain. Exilez cette carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Précepteur démoniaque	{2}{B}{B}	
		1
Rituel	U	
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mette	ez cette	
carte dans votre main, puis mélangez.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
		,

Boule de feu {X	}{R}
Rituel	U
Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.	
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière	!
égale, arrondies à I'unité inférieure, entre	
n'importe quel nombre de cibles.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Faille tectonique	$\{X\}\{R\}\{R\}$		Marais
Rituel	R		Terrain de base : marais C
Chaque joueur sacrifie X terrains.			{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

S	ang perfide	{1}{R}{R}
R	ituel	С
	cquérez le contrôle de la créature ciblée jusqu&	
	n du tour. Dégagez-la. Elle acquiert le piétinem élérité jusqu'à la fin du tour.	ent et la
	,,,,,	
M	agic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are Garrening @ Wizurds or die Godst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are Garrening @ Wizurds or die Godst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais	Montagne
Terrain de base : marais C {B}	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center>&ttmg width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg"><:/center>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais	
Terrain de base : marais	C
{B}	

Montagne		
Terrain de base : montagne C		
&trcenter&qt&trimg width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg"&		
Magic the Gathering <sup>®</sup> 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
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C <center>&amp; ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg&amp; amp;quot;&gt;<td></td><td>Terrain de base : montagne C &amp; amp;amp;amp;tl;center&gt;&amp; amp;amp;amp;tl;img width=&amp; amp;amp;amp;quot;65&amp; amp;amp;amp;quot; align=&amp; amp;amp;amp;quot;center&amp; amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;</td></center>		Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tl;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		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
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C <center>&amp; ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg&amp; amp;quot;&gt;<td></td><td>Terrain de base : montagne C &amp; amp;amp;amp;tl;center&gt;&amp; amp;amp;amp;tl;img width=&amp; amp;amp;amp;quot;65&amp; amp;amp;amp;quot; align=&amp; amp;amp;amp;quot;center&amp; amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;</td></center>		Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tl;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne		Ailes rafistolées	{2}
Terrain de base : montagne C		Artefact : équipement	С
<center></center>			

Montagne
Terrain de base : montagne C
<center>&amp;</center>
;lt;img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigR.jpg&
<pre>amp;quot;&amp;amp;amp;gt;&amp;amp;lt;/center&amp;am p;amp;amp;gt;</pre>
p,amp,amp,gt,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette du voyageur	{1}
Artefact	С
{1}, sacrifiez I'Amulette du voyageur : Chervotre bibliothèque une carte de terrain de base, rémettez-la dans votre main, puis mélangez.	

Masque d'Avacyn	{2}	Hommage à la faim {2}	(B)
Artefact : équipement	U	Éphémère	U
La créature équipée gagne +1/+2 et a la défense talismanique. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.) Équipement {3} {{3} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)  Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Un adversaire ciblé sacrifie une créature. Vous gagnez ur nombre de points de vie égal à l'endurance de cett créature.	
magic the Gathering & Wizards of the Godst		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Masque d'Avacyn	{2}
Artefact : équipement	U
La créature équipée gagne +1/+2 et a la défense talismanique. (Elle ne peut pas être la cible de sorts capacités que vos adversaires contrôlent.)	
Équipement (3) ((3) : Attachez à une créature ciblée vous contrôlez. N'attachez l'équipemer lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

-	
Hommage à la faim	{2}{B}
Éphémère	U
Un adversaire ciblé sacrifie une créature. Vous gag nombre de points de vie égal à l'endurance of créature.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Furie vampirique	{1}{R}	Horrible difformité (B	3}
Éphémère	С	Enchantement : aura	С
Les créatures Vampire que vous contrôlez gagne et acquièrent l'initiative jusqu'à la fir		Enchanter : créature  La créature enchantée a l'intimidation. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Furie vampirique	{1}{R
Éphémère	C
Les créatures Vampire que vous contrôle et acquièrent l'initiative jusqu	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Malédiction de la prole pistée {1){R}	_	
Enchantement : aura et malédiction R		
Enchantement : aura et malediction  Enchanter : joueur  À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat au joueur enchanté, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_	

