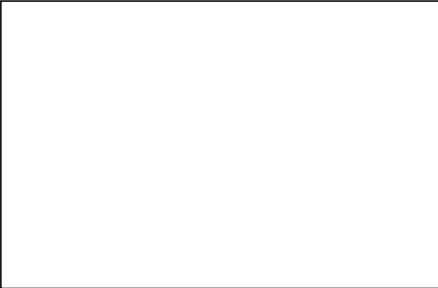


Chercheur de sang {1}{B}



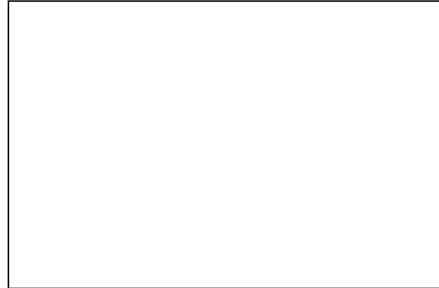
Créature : vampire et shaman **C**

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

Enfant de la nuit {1}{B}




Créature : vampire **C**

Lien de vie

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de sang {1}{B}




Créature : vampire et shaman **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

Noble Falkenrath {3}{B}



Créature : vampire et noble **U**


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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble Falkenrath {3}{B}



Créature : vampire et noble U


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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patricienne Markov {2}{B}



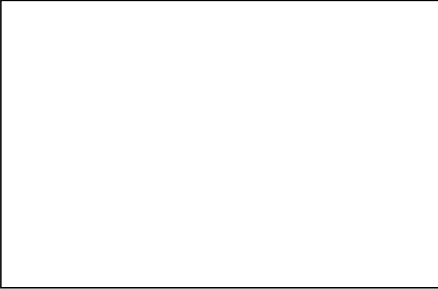
Créature : vampire C

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

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patricienne Markov {2}{B}



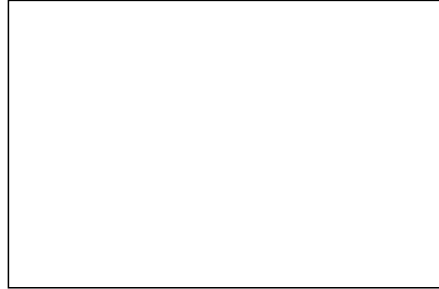
Créature : vampire C

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

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fêtards nocturnes {4}{R}




Créature : vampire C

Les Fêtards nocturnes ont la célérité tant qu'un adversaire contrôle un humain.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Héritier élancé** {2}{R}




Créature : vampire U

À chaque fois qu'un vampire que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Maraudeurs Falkenrath** {3}{R}{R}



Créature : vampire et guerrier R

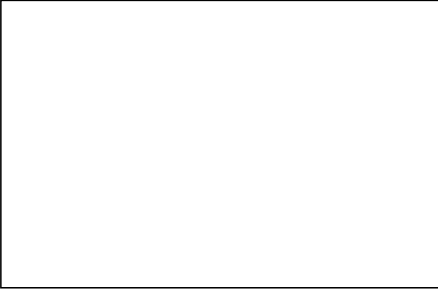
Vol, célérité

À chaque fois que les Maraudeurs Falkenrath infligent des blessures de combat à un joueur, mettez deux marqueurs +1/+1 sur eux.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Héritier élancé** {2}{R}



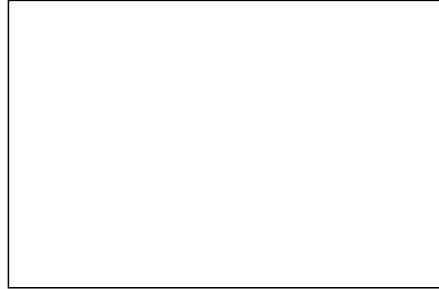
Créature : vampire U

À chaque fois qu'un vampire que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Nouveau-né sanguinaire** {1}{R}



Créature : vampire C

Le Nouveau-né sanguinaire attaque à chaque combat 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.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouveau-né sanguinaire

{1}{R}

Créature : vampire

C

Le Nouveau-né sanguinaire attaque à chaque combat 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.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de la croisée

{1}{R}{R}

Créature : vampire

C

Quand la Vampire de la croisée arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouveau-né sanguinaire

{1}{R}

Créature : vampire

C

Le Nouveau-né sanguinaire attaque à chaque combat 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.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de la croisée

{1}{R}{R}

Créature : vampire

C

Quand la Vampire de la croisée arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}



Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez 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 l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreurs nocturnes

{2}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain. Exilez cette carte.

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  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes rafistolées

{2}



Artefact : équipement

C

La créature équipée a le vol.  
Équipement {1}

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 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

Horrible difformité

{B}

Enchantement : aura

C

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

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 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

Malédiction de la proie pistée

{1}{R}

Enchantement : aura et malédiction

R

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

