| Aristocrate indulgent | {B} | | Chevalier de l'effroi Markov {: |
|--|-----|---|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| Créature : vampire et noble | U | | Créature : vampire et chevalier |
| Lien de vie | Ü | | Vol |
| {2}, sacrifiez une créature : Mettez un marqueur +1/+1 s | sur | | {2}{B}, défaussez-vous d'une carte : Mettez deux |
| chaque vampire que vous contrôlez. | | | marqueurs +1/+1 sur le Chevalier de l'effroi Markov. |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| 1, | /1 | | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | J | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |

| , | Aristocrate indulgent | {B} |
|---|--|-----|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | Créature : vampire et noble | U |
| | Lien de vie | |
| | {2}, sacrifiez une créature : Mettez un marqueur +1/+1 s chaque vampire que vous contrôlez. | ur |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | 1/ | /1 |
| | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Jumelles du domaine de Maurer | {4}{B} |
|--|----------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : vampire | С |
| Folie {2}{B} (Si vous vous défaussez de cette ca défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le fa lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la da | arte, ites, |
| Folie {2}{B} (Si vous vous défaussez de cette ca défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le fa lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la da | arte, ites, |
| Créature : vampire Folie {2}{B} (Si vous vous défaussez de cette ca défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le fa lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la da cimetière.) | arte, ites, |

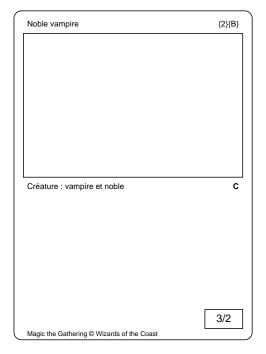
{3}{B}{B}

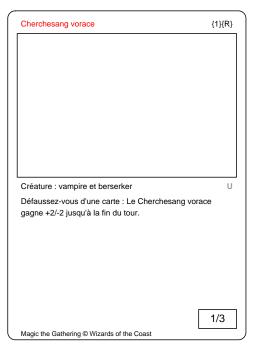
3/3

| Jumelles du domaine de Maurer { | 4}{B} | Mentor de Stromkirk | {3}{B} |
|--|---------|--|--------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| Créature : vampire | | Créature : vampire et soldat | |
| Folie {2}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, | · | Quand le Mentor de Stromkirk arrive sur le champ de | - |
| défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, | | bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur un autre vamp | |
| lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre | | ciblé que vous contrôlez. | |
| cimetière.) | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | <i></i> | Г | 1/0 |
| | /5 | | 4/2 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | | | |

| _ | | |
|---|---|--------|
| | Mentor de Stromkirk | {3}{B} |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | Créature : vampire et soldat | С |
| | Quand le Mentor de Stromkirk arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur un autre vam ciblé que vous contrôlez. | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | Magic the Gathering ® Wizards of the Coast | 4/2 |
| | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| С |
|---|
| |
| |
| |
| |
| |
| |



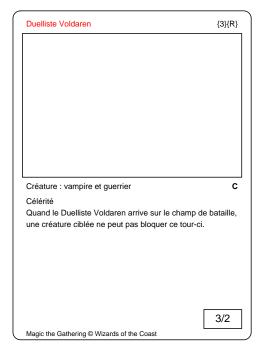


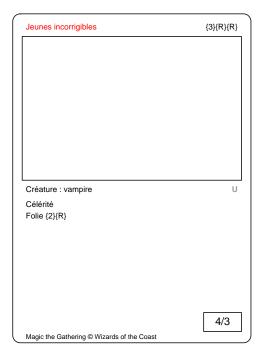


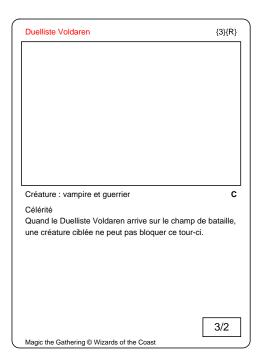
Cherchesang vorace

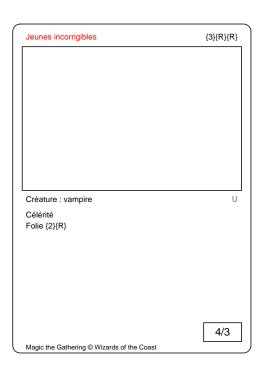
Créature: vampire et berserker

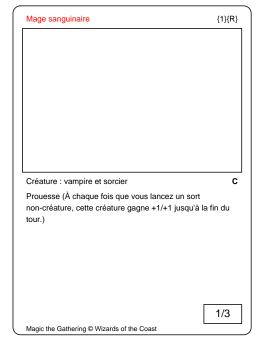
Défaussez-vous d'une carte: Le Cherchesang vorace gagne +2/-2 jusqu'à la fin du tour.











| Prophète fou | | {3}{R} |
|---|-------------------|--------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Créature : humain et shamane | | U |
| Célérité | | |
| {T}, défaussez-vous d'une carte : F | iochez une carte. | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | 2/2 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Co | ast | |

| Mage sanguinaire | {1}{R} |
|---|--------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : vampire et sorcier | С |
| Prouesse (À chaque fois que vous lancez non-créature, cette créature gagne +1/+1 tour.) | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | 1/3 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| À chaque fois que la Vampire hématomane inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Folie {1}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.) | Vampire hématomane | {2}{R} |
|--|---------------------------------|-------------|
| À chaque fois que la Vampire hématomane inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Folie {1}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.) | | |
| À chaque fois que la Vampire hématomane inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Folie {1}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.) | | |
| À chaque fois que la Vampire hématomane inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Folie {1}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.) | | |
| À chaque fois que la Vampire hématomane inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Folie {1}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.) | | |
| À chaque fois que la Vampire hématomane inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Folie {1}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.) | | |
| À chaque fois que la Vampire hématomane inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Folie {1}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.) | | |
| À chaque fois que la Vampire hématomane inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Folie {1}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.) | | |
| blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Folie {1}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.) | Créature : vampire et berserker | С |
| +1/+1 sur elle. Folie {1}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.) | | Ü |
| défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.) | | in marqueur |
| lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.) | | |
| | | |
| Г | cimetière.) | |
| | | |
| | | |
| 4/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | 4/1 |

| Vampire hématomane | {2}{R} | | Charité des veines | {2}{B} | |
|---|--------|---|--|--------|---|
| | | | | | |
| Créature : vampire et berserker | С | | Rituel | С | _ |
| À chaque fois que la Vampire hématomane inflige de blessures de combat à un joueur, mettez un marqueu+1/+1 sur elle. Folie {1}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans vocimetière.) Magic the Gathering © Wizards of the Coast | ır | | Un adversaire ciblé perd 3 points de vie et vous gagn points de vie. Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans voi cimetière.) Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | _ | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | _ |
| | | | | | |

| Charité des veines | (3) (B) |
|---|---------|
| Charite des veines | {2}{B |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Rituel | c |
| Un adversaire ciblé perd 3 points de vie et vous gag | nez 3 |
| points de vie. | |
| Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, | |
| défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, | |
| lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans vo | otre |
| cimetière.) | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| Instinct meurtrier | {1}{B} |
|---|--------|
| | |
| Rituel | С |
| Détruisez une créature engagée ciblée. Folie {1}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans vot cimetière.) | re |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | , |

| Valse macabre | {1}{B} | | Chuchotements maléfiques | {3}{R} |
|---|--------|---|--|--------|
| | | | | |
| Rituel | С | | Rituel | U |
| Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblées de votre cimetière dans votre main, et défaussez-vous e d'une carte. | | | Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fit tour. Dégagez cette créature. Elle gagne +2/+0 et acq la célérité jusqu'à la fin du tour. Folie {3}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans vot cimetière.) | juiert |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |) | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | | | | |

| Chuchotements maléfiques | {3}{R} |
|---|-------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Rituel | U |
| Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu' | |
| tour. Dégagez cette créature. Elle gagne +2/+0 e la célérité jusqu'à la fin du tour. | et acquiert |
| Folie {3}{R} (Si vous vous défaussez de cette ca | rte, |
| défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le fait | |
| lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dar cimetière.) | is votre |
| carriedere.) | |
| | |
| | |
| | |

| Combustion du dedans | {X}{R} |
|--|---------------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Rituel | R |
| La Combustion du dedans inflige X blessures à n'i quelle cible. Si une créature subit des blessures de manière, elle perd l'indestructible jusqu'à la fin du t cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à l | e cette tour. Si |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering @ Wizards of the Coast | |

| Voix lancinante { | [1}{R} | | Marais |
|---|--------|---|--|
| | | | |
| Rituel | С | | Terrain de base : marais C |
| En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte. Piochez deux cartes. | | | (B) |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | J | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | | | |

| Voix lancinante | {1}{R} |
|--|--------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Rituel | С |
| En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, | |
| défaussez-vous d'une carte. Piochez deux cartes. | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| 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 durining @ Wizurds or die codst |
| | | |

| 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 durining @ Wizurds or die codst |
| | | |

| 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 | J | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | | |

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

| Montagne | |
|----------------------------|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Terrain de base : montagne | С |
| {R} | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| Montagne | | Montagne |
|---|---|--|
| | | |
| Terrain de base : montagne C | | Terrain de base : montagne C |
| {R} | | {R} |
| Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | , | - |
| | | |
| | | |
| {R} | | {R} |

| Montagne | |
|----------------------------|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Terrain de base : montagne | С |
| {R} | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| Montagne | |
|--|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Terrain de base : montagne | С |
| {R} | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Montagne | | Montagne |
|---|---|--|
| | | |
| Terrain de base : montagne C | | Terrain de base : montagne C |
| {R} | | {R} |
| Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | , | - |
| | | |
| | | |
| {R} | | {R} |

| Montagne | |
|----------------------------|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Terrain de base : montagne | С |
| {R} | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| Montagne | |
|--|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Terrain de base : montagne | С |
| {R} | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Montagne | | Montagne |
|--|---|--|
| | | |
| Terrain de base : montagne C | | Terrain de base : montagne C |
| {R} | | {R} |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | J | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | | |

| Montagne | |
|-----------------------------------|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Terrain de base : montagne {R} | С |
| (r) | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| Tempérament fougueux | {1}{R}{R} |
|--|-----------|
| | |
| Éphémère | С |
| Le Tempérament fougueux inflige 3 blessures à n quelle cible. Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faite lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans cimetière.) | s, |
| Magic the Gathering ® Wizards of the Coast | |

| Tempérament fougueux {1 | }{R}{R} | | Sinistre mixture | {B} |
|--|---------|---|---|-----|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| Éphémère | | | Enchantement | U |
| Le Tempérament fougueux inflige 3 blessures à n'im | porte | | {B}, payez 1 point de vie, meulez une carte, | |
| quelle cible. | | | défaussez-vous d'une carte, sacrifiez la Sinistre mixture | : |
| Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, | | | Détruisez une créature ciblée. | |
| lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans vo | tre | | | |
| cimetière.) | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |) | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| Effroi rampant | {3}{B} |
|---|--------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Enchantement | U |
| Au début de votre entretien, chaque joueur se défauss d'une carte. Chaque adversaire qui s'est défaussé d'un carte qui partage un type de carte avec celle dont vous vous êtes défaussé perd 3 points de vie. (Les joueurs révèlent simultanément les cartes défaussées.) | ne |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Rage insensée | {1}{R} |
|---|--------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Enchantement : aura | С |
| Enchanter : créature | |
| La créature enchantée gagne +2/+2. | |
| Folie {1}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, | |
| lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans vol cimetière.) | re |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

