

Diacre consacré

(4){B}

Créature : vampire et clerc

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez faire qu'un vampire ciblé gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Enfant de la nuit

{1}{B}

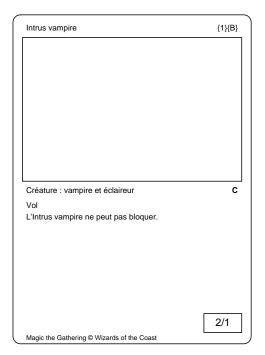
Créature : vampire C
Lien de vie

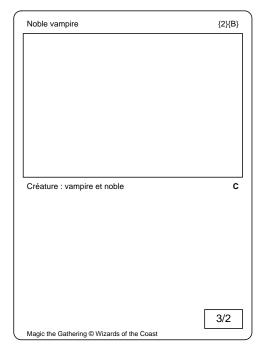
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

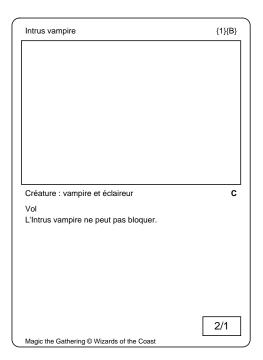
Evêque des Sanguinolents	{3}{B}{B}		Gravesang marcheciel	{2}{B}
Créature : vampire et clerc	U		Créature : vampire et soldat	
Quand l'Évêque des Sanguinolents arrive sur l	e champ de		Vol	
bataille, l'adversaire ciblé perd 1 point de vie p	our chaque		Quand le Gravesang marcheciel arrive sur le cham	
vampire que vous contrôlez.			bataille, un adversaire ciblé perd 1 point de vie et vi gagnez 1 point de vie.	ous
			gagnoz i ponit de vie.	
	3/3			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	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 blessur	es que cette créature
inflige à une créature, quel qu'il soit, e	•
détruire.)	
Lien de vie (Les blessures infligées pa	
font aussi gagner autant de points de	vie.)
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

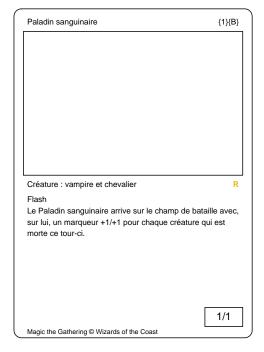
Gravesang marcheciel	{2}{B}
Créature : vampire et soldat	c
Vol Quand le Gravesang marcheciel arrive sur le chan bataille, un adversaire ciblé perd 1 point de vie et v gagnez 1 point de vie.	
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	2/2

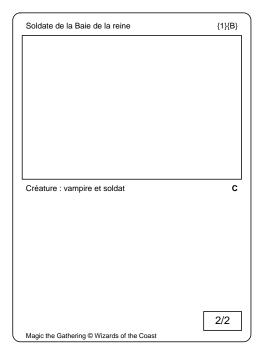






Noble vampire	{2}{B}
Créature : vampire et noble	С
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Soldate de la Baie de la reine

{1}{B}

Créature : vampire et soldat

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire Bridesang	{2}{B}{B}		Marcheciel portée par le crépuscule	{W}
Créature : vampire et shamane et allié	U		Créature : vampire et clerc	U
À chaque fois que vous gagnez des points de v	ie, mettez		Vol	
un marqueur +1/+1 sur la Vampire bridesang.			{W}, {T}: Un vampire attaquant ciblé gagne +1/+1 jusqu la fin du tour.	à
				_
Maria da Callada Callada Callada	3/3		1/	1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

,	Vampire Bridesang	{2}{B}{B}
	Créature : vampire et shamane et allié	U
	À chaque fois que vous gagnez des points de vie, un marqueur +1/+1 sur la Vampire bridesang.	mettez
		3/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Paladine des Sanguinolents	{3}{W}
Créature : vampire et chevalier	С
Quand la Paladine des Sanguinolents arriv de bataille, créez un jeton de créature 1/1 b avec le lien de vie.	

Paladine des Sanguinolents	{3}{W}	Champ souillé
Créature : vampire et chevalier	С	Terrain
Quand la Paladine des Sanguinolents arrive sur le de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche avec le lien de vie.		(T): Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {W} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation	{2}{W}{W}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Champ souillé	_]
Terrain (J
{T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {W} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Champ souillé	Marais
Terrain (T): Ajoutez {C}. (T): Ajoutez {W} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un	Marais Terrain de base : marais C (B)
{T}: Ajoutez {W} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

	Champ souillé
l	
L	
	Terrain U
	{T}: Ajoutez {C}.
	{T} : Ajoutez {W} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un
	marais.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais	
Terrain de base : marais	С
{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 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}	

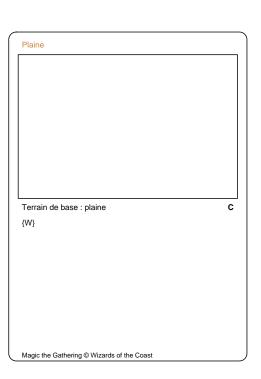
Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

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	
Will all a second and a second	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Bannière du vainqueur	{5}		Lentille prismatique	2}
Artefact	R		Artefact	U
Au moment où la Bannière du vainqueur arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1. À chaque fois que vous lancez un sort de créature du type choisi, piochez une carte.			{T}: Ajoutez {C}. {1}, {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lentille prismatique	{2}
Artefact	U
{T}: Ajoutez {C}.	
{1}, {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	

U
à la fin du tour. Vous e de créatures . Si vous faites ainsi, de ces vampires.

Flambeau de l'Immortalité	{5}{W}		Réflexes du vétéran	{W}
Éphémère	R		Éphémère	С
Doublez le total de points de vie d'un joueur ciblé Mélangez le Flambeau de l'Immortalité dans la bi de son propriétaire.			Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Réflexes du vétéran	{W}
ו	Éphémère	С
	Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mortification	{1}{W}{B}
Éphémère	U
Détruisez une cible, créature ou enchantement.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mortification	{1}{W}{B}		Protege par la foi {1){W}{V	۷}
Éphémère	U		Enchantement : aura	R
Détruisez une cible, créature ou enchantement.			Enchanter : créature La créature enchantée a l'indestructible. À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez attacher Protégé par la foi à cette créature.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Persécution zélée	{W}{B}
frank (see) as	U
Éphémère Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôle	
gagnent +1/+1 et les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1.	32
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

V?u de devoir	2}{W}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +2/+2, a la vigilance et e ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalk que vous contrôlez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

