

Henrika Domnathi	{2}{B}{B}
Créature légendaire : vampire	M
Vol	
Au début du combat pendant votre tou	r, choisissez
I'un qui n'a pas été choisi	?
? Chaque joueur sacrifie une créature.	
? Vous piochez une carte et vous perd	ez 1 point de vie.
? Transformez Henrika Domnathi.	
	1/3

Edgar, marié enchanté	{2}{W}{B}
Créature légendaire : vampire et noble	R
Les autres vampires que vous contrôlez gaç	gnent +1/+1.
Quand Edgar, marié enchanté meurt, renvo	
champ de bataille transformé et sous le con propriétaire.	tröle de son
proprietaire.	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4
iviagic the Gathering & vvizards of the Coast	

?il du pèlerin	{3}
Créature externet : méannanthre	C
Créature-artefact : mécanoptère Vol	C
Quand I'?il du pèlerin arrive	sur la champ de bataille,
vous pouvez chercher dans votre b	
terrain de base, la révéler, la mettre mélanger.	e dans votre main, puis
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

?il du pèlerin	{3}			Boucher de Malakir	{5}{B}{B}
			L		
Créature-artefact : mécanoptère	С			Créature : vampire et guerrier	R
Vol	:u -			Vol	200
Quand I'?il du pèlerin arrive sur la champ de bata vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte				À chaque fois que le Boucher de Malakir ou qu&#(autre créature que vous contrôlez meurt, chaque)39;une
terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, pu				adversaire sacrifie une créature.	
mélanger.					
<u></u>					
1/	1				5/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

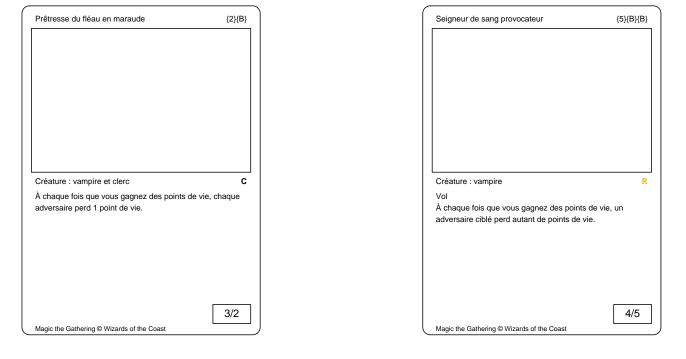
Avaleur de vermine	{1}{B}
Créature : vampire	С
{T}, sacrifiez une autre créature : Chaque advers points de vie et vous gagnez 2 points de vie.	saire perd 2
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Clerc meneuse d'os	{1}{B}
Créature : humain et clerc	U
{3}{B}, sacrifiez la Clerc meneuse d�: sur le champ de bataille une carte de cre depuis votre cimetière. N'activez pourriez lancer un rituel.	éature ciblée
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Goinfre de sang	{4}{B}	Ombresage de Skemfar {3}{B	}
Créature : vampire	С	Créature : elfe et clerc	J
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature font aussi gagner autant de points de vie.)	evous	Quand I'Ombresage de Skemfar arrive sur le champ de bataille, choisissez I'un ? ? Chaque adversaire perd X points de vie, X étant le plus grand nombre de créatures que vous contrôlez qui ont un type de créature en commun. ? Vous gagnez X points de vie, X étant le plus grand nombre de créatures que vous contrôlez qui ont un type de créature en commun.	
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	4/3	2/5 Magic the Gathering ® Wizards of the Coast]

Inquisitrice de Vito	{3}{B}
Créature : vampire et chevalier	С
{B}, sacrifiez une autre créature ou un autre artefa	
Mettez un marqueur +1/+1 sur I'Inquisitrice Elle acquiert la menace jusqu'à la fin du tou	
Eno doquion la mondoe juoqua, occi,a la mi da toc	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Patron des veines	{4}{B}{B}
Créature : vampire et shamane	R
Vol	
Quand le Patron des veines arrive sur le ch détruisez une créature ciblée qu'un contrôle.	•
À chaque fois qu'une créature qu&#	039;un
adversaire contrôle meurt, exilez-la et mett	ez un marqueur
+1/+1 sur chaque vampire que vous contrô	ilez.
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



_		
	Seigneur de sang de Vaäsgoth	{3}{B}{B}
	Créature : vampire et guerrier	М
	Soif de sang 3 (Si un adversaire a subi des blessi tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bata	
	sur elle, trois marqueurs +1/+1.)	o aroo,
	À chaque fois que vous lancez un sort de créature	Э
	Vampire, il acquiert soif de sang 3.	
		3/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

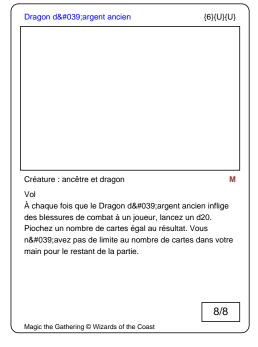
Vampirien	{2}{B}
Créature : vampire	С
Quand cette créature arrive, chac points de vie et vous gagnez 2 po	que adversaire perd 2
	2/3

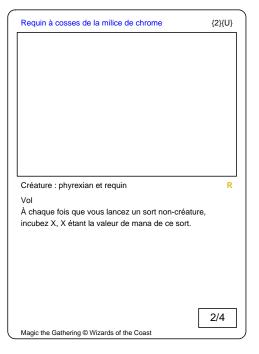
Vito, Épine de la Rose du crépuscule	{2}{B}
Créature légendaire : vampire et clerc	R
À chaque fois que vous gagnez des points de 1'adversaire ciblé perd autant de points de	
{3}{B}{B}: Les créatures que vous contrôlez au	
lien de vie jusqu'à la fin du tour.	
	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

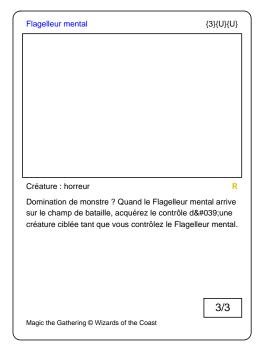
Archimage émérite	{2}{U}{U}
Créature : humain et sorcier	R
Sorcellerie ? À chaque fois que vous lancez sort d'éphémère ou de rituel, piochez	ou copiez un
	2/2

Vraan, Thane exécuteur	{1}{B}
Créature légendaire : phyrexian et vampire	R
À chaque fois qu'au moins une autre créati vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 2 p vie et vous gagnez 2 points de vie. Cette capacité	oints de
déclenche qu'une seule fois par tour.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Atemsis, I'Omnisciente	{3}{U}{U}{U}{U}
Créature légendaire : sphinx	R
Vol	
[2]{U}, {T}: Piochez deux cartes, puis défa	ussez-vous
d'une carte. À chaque fois qu'Atemsis, I'O	mnisciente
nflige des blessures à un adversaire, vous	
votre main. Si des cartes ayant au moins si	
mana différentes sont révélées de cette ma	anière, ce joueur
perd la partie.	
	4/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	-







Archonte harmonieux

(4){W}{W}

Créature : archonte

Vol

Les créatures non-Archonte ont une force et une endurance de base de 3/3.

Quand I'Archonte harmonieux arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

′	Évêque d'emprisonnement	{3}{W}
	Créature : vampire et clerc	R
	Quand I'Évêque d'emprisonnement a	arrive sur
	le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce	ane
	I'Évêque d'emprisonnement quitte le de bataille	
	À chaque fois que I'Évêque	
	d'emprisonnement attaque, un vampire cibl	
	+X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force carte exilée.	e de la
		1/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

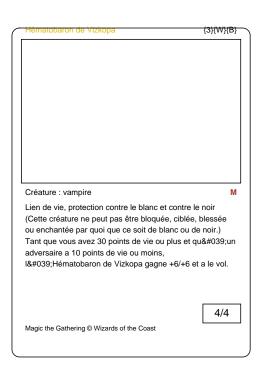
vampire accueiliante	{Z}{VV}
Créature : vampire	R
Vol	
À chaque fois qu'au moins une autre	
une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le bataille sous votre contrôle, piochez une car	
capacité ne se déclenche qu'une seul	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Mavren Fein, Apôtre du crépuscule	{2}{W}
l	Onfortuna lá man de inconservanta de la conservanta del conservanta de la conservant	
	Créature légendaire : vampire et clerc	R
	À chaque fois qu'au moins un vampire non- vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature blanche Vampire avec le lien de vie.	
		2/2

Astarion, le décadent	{4}{VV}{B}
Créature légendaire : vampire et elfe et grec	din R
Contact mortel, lien de vie	
Au début de votre étape de fin, choisissez la	,
? Nourrir ? Un adversaire ciblé perd un nom de vie égal au nombre de points de vie qu&	•
ce tour-ci.	
? Faux amis ? Vous gagnez un nombre de pégal au nombre de points de vie que vous a	
	vez gagnes ce
egal au nombre de points de vie que vous a tour-ci.	
•	
•	4/4

Ва	ine, le Seigneur noir	{1}{W}{U}{B}
Cre	éature légendaire : dieu	R
la i Se À d voi pio me	nt que votre total de points de vie est inférie moitié de votre total de points de vie de déprigneur noir a l'indestructible. chaque fois qu'une autre créature nor us contrôlez meurt, un adversaire ciblé peut coher une carte. S'il ne le fait pas, vouettre sur le champ de bataille une carte de cre e endurance inférieure ou égale depuis votre.	art, Baine, le n-jeton que vous faire us pouvez réature avec
Ma	gic the Gathering © Wizards of the Coast	5/2

Assouvissement sanguin {	3}{B}
Rituel	С
Ce sort coûte {3} de moins à lancer si vous avez gagné	au
moins 3 points de vie ce tour-ci.	
Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.	S
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Déchirer le Multivers	{5}{B}{B}
Rituel	R
Chaque joueur meule dix cartes. Pour chaque choisissez une carte de créature ou de plane: le cimetière de ce joueur. Mettez ces cartes s de bataille sous votre contrôle. Puis chaque cous contrôlez devient un phyrexian en plus contrôle.	swalker dans sur le champ créature que
types.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Échardes d'os	{B}	Revenir des morts	{4}{B}
Rituel	C	Rituel	c
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou défaussez-vous d'une carte. Détruisez une cible, créature ou planeswalker.	•	Renvoyez une carte de créature ciblée sur le cham bataille depuis votre cimetière.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Pacte du Grand serpent {1}{E	B}{B}	Sonder I'abysse {4}	{B}{B}{B}

Pacte du Grand serpent

Rituel

Choisissez un type de créature. Un joueur ciblé pioche X cartes et perd X points de vie, X étant le nombre de créatures du type choisi qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel

R

Le joueur ciblé pioche un nombre de cartes égal à la moitié du nombre de cartes de sa bibliothèque et perd la moitié de ses points de vie. Arrondissez à I'unité supérieure à chaque fois.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cône de froid {3}{U}	En retard pour le dîner {3}{	W}
Rituel U Lancez un d20. 1-9 Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent. 10-19 Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leurs contrôleurs. 20 Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la Mach tangent de leurs contrôleurs.	Rituel Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. ») Magic the Gathering © Wizards of the Coast	c
Jusqu'à votre prochain tour, les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées. Déchirure temporelle de Karn (4)(U)(U)	Caverne des âmes	

Rituel légendaire

(Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker.)

Un joueur ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci.
Renvoyez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Exilez la Déchirure temporelle de Karn.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain M
Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. {T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast







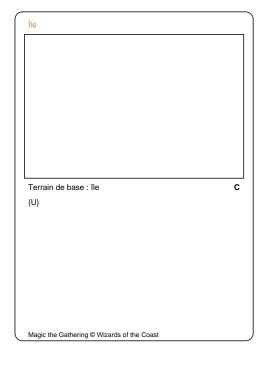


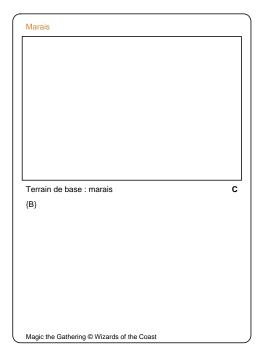


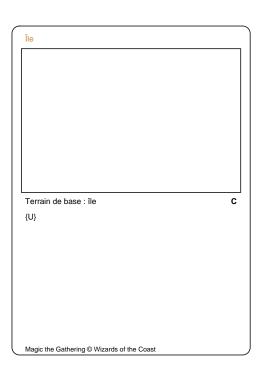


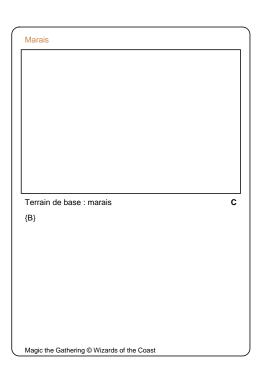












Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
(B) Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{B} Magic the Gathering © Wizards of the Coast
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus of the Coast

_		_
,	Marais	
	Terrain de base : marais	
	{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) Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{B} Magic the Gathering © Wizards of the Coast
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus of the Coast

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

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center> pamp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center> pamp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine	Porte de la Mer
Terrain de base : plaine & amp;amp;amp;lt;center> <img align="&" amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;<="" amp;amp;amp;quot;="" amp;amp;amp;quot;&="" amp;amp;amp;quot;65&="" amp;amp;amp;quot;center&="" amp;amp;amp;quot;graph="" bigw.jpg&="" manas="" src="&" td="" width="&"/> <td>Terrain: porte C La Porte de la Mer arrive sur le champ de bataille engagée. Au moment où la Porte de la Mer arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le bleu. {T}: Ajoutez {U} ou un mana de la couleur choisie.</td>	Terrain: porte C La Porte de la Mer arrive sur le champ de bataille engagée. Au moment où la Porte de la Mer arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le bleu. {T}: Ajoutez {U} ou un mana de la couleur choisie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Plaine	Rivages inconnus

Terrain de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

p;amp;amp;gt;

&tt;center>&ttimg width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"&tt;/center"&tt;/center"

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 l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'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

Verger exotique	
	_
Terrain	R
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix	
qu'un terrain que votre adversaire contrôle pourrait produire.	
pourrait produito.	

Anneau solaire	{1}
Artefact	R
{T} : Ajoutez {C}{C}.	
Martin Out of OW of All Out	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Babiole du voyageur	{1}			Cachet d'ésotérisme	{2}
			[
Artefact	С		-	Artefact	R
{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dar votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.				{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bottes de piedagile	{2}
Artefact : équipement	R
La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.) Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée qu vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez land un rituel.)	е
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Artefact : équipement

La créature équipée a la double initiative. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Équipement {2} {{2} : 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

{3}

Hurlefeu

Lamenoire reforgée	(2)	Sphère du commandant {3}
Artefact légendaire : équipement La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque terrain q vous contrôlez. Équipement de créature légendaire {3} Équipement {7}	R	Artefact C {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.
Équipement {7}		
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast		Magic the Gathering @ Wizards of the Coast
Prisme prophétique	{2}	Sphère du commandant {3}

Prisme prophétique	{2}	Sphère du commandant
Artefact	С	Artefact
Quand le Prisme prophétique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte. {1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Magic the Gathering © Wizards of the Coast		T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte. Magic the Gathering © Wizards of the Coast

С

Elspeth Tirel	{3}{W}{W}	Fumées suffocantes	{2}{B}
		<u></u>	
Planeswalker légendaire : Elspeth	M	Éphémère	С
{+2}: Vous gagnez 1 point de vie pour c vous contrôlez	haque créature que	Les créatures que vos adversaires contrôlent ga jusqu'à la fin du tour.	
{-2} : Créez trois jetons de créature 1/1 b	olanche Soldat.	Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette cart une carte.)	te : Piochez
{-5}: Détruisez tous les autres permaner terrains et les jetons.	nts excepté les		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

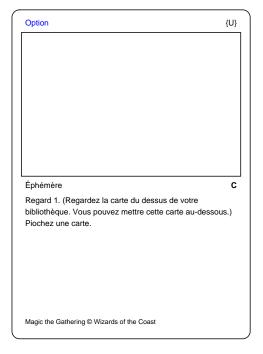
Empoisonner la coupe	{1}{B}{B}
Éphémère	U
Détruisez une créature ciblée. Si ce sort a été 2.	prédit, regard
Prédiction {1}{B} (Pendant votre tour, vous pou	ıvez payer
{2} et exiler cette carte depuis votre main face	
Lancez-la pendant un autre tour pour son coût prédiction.)	de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Contingence de Baine {1}{U}{U}
Éphémère U
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort cible un commandant que vous contrôlez, à la place contrecarrez ce sort,
appliquez regard 2, puis piochez une carte.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déconcentration {1	}{U}		Espoir vo	latilisé	{U}
Éphémère	С		Éphémèr	9	U
Duplication {U} (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pre chaque fois que vous avez payé son coût de duplication Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur n paie {2}.	ı. s.)		propriéta à 3, rega	z une créature ciblée dans la main de son re. Si sa valeur de mana était inférieure ou éga rd 1. (Regardez la carte du dessus de votre jue. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast			Magic the	Gathering © Wizards of the Coast	
		•			

Dispersion d'essence	{1}{U}
(- 13p - 131 - 13	(-)(-)
Éphémère	U
Contrecarrez un sort de créature ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mépris selon Ertaï	{1}{U}{U}
Éphémère Ce sort coûte {U} de moins à lancer si un adversai lancé au moins deux sorts ce tour-ci. Contrecarrez un sort ciblé.	U ire a
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Lueur d'espoir	{W}
Éphémère	С
Choisissez I'un ?	·
? Vous gagnez 4 points de vie.	
? Détruisez un enchantement ciblé.	
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Couper les ponts	{2}{W}
Éphémère	С
Choisissez I'un ?	
? Détruisez un artefact ciblé.	
? Détruisez un enchantement ciblé.	
? Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.	
Renfort {1} ? {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte	:
Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.)	
Marketta Callada Swift and a fill a Const	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Talent de forgeron	{W}
Éphémère	С
Un permanent ciblé acquiert la défense talismanique et	Ū
I'indestructible jusqu'à la fin du tour. Si c'est une créature-artefact, elle gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.	
jusqua#059,a ia iiii uu tour.	

Tir mortel	{2}{W}		Liens pollués	{3}{B}{B}
Éphémère	С		Enchantement	R
Détruisez une créature attaquante ciblée.			À chaque fois qu'un terrain arrive en jeu sou	
			contrôle d'un adversaire, ce joueur perd 2 p	oints de
			vie et vous gagnez 2 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
·	· ·			

Cimetière surpeuplé	{1}{B}
Enchantement	R
Au début de votre entretien, si vous avez au moins q cartes de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre	
cimetière dans votre main.	

Emprise du Briseroy	aume {1}{\frac{1}{1}}	N}
Enchantement : aura	-	С
ses capacités activé	ou créature anté ne peut ni attaquer ni bloquer et es ne peuvent pas être activées à s ne soient des capacités de mana.	

Pacifisme	{1}{W}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloqu	ier.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Séparer de I'existence	{1}{W}{W}
Enchantement	U
Parade {3} (À chaque fois que cette créature	
cible d'un sort ou d'une capacité adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou c	•
à moins que ce joueur ne paie {3}.)	one capacito
Quand Séparer de I' existence arrive su	
bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé adversaire contrôle jusqu'à ce que Sép	
l'existence quitte le champ de bataille.	Jaiei ue
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	