Clavileno, premier parmi les benis {1}{W}{B}	Artiste de s	sang {1}{B}
Créature légendaire : vampire et clerc M	Créature :	vampire U
À chaque fois que vous attaquez, un vampire attaquant ciblé qui n'est pas un démon devient un démon en plus de ses autres types. Il acquiert « Quand cette créature meurt, piochez une carte et créez, engagé, un jeton de créature 4/3 blanche et noire Vampire et Démon avec le vol. »	créature m	fois que l'Artiste de sang ou une autre neurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous point de vie.
2/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Ga	0/1 athering © Wizards of the Coast

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

Boucher de Malakir	{5}{B}{B}
Créature : vampire et guerrier	R
Vol	0.11000
À chaque fois que le Boucher de Malakir c autre créature que vous contrôlez meurt, c adversaire sacrifie une créature.	•
	5/4

Champion du crépuscule	{3}{B}{B}
Créature : vampire et chevalier	R
Quand le Champion du crépuscule arrive sur	r le champ de
bataille, vous piochez X cartes et vous perde	
vie, X étant le nombre de vampires que vous	s contrôlez.
	4/4
	4/4

	{1}{B}{B}
0// //	M
Créature légendaire : vampire et allié	
	IVI
Vol, initiative	
Vol, initiative À chaque fois que Drana, libératrice de Malaki	r inflige des
Vol, initiative À chaque fois que Drana, libératrice de Malaki blessures de combat à un joueur, mettez un m	r inflige des narqueur
Vol, initiative À chaque fois que Drana, libératrice de Malaki	r inflige des narqueur
Vol, initiative À chaque fois que Drana, libératrice de Malaki blessures de combat à un joueur, mettez un m	r inflige des narqueur
Vol, initiative À chaque fois que Drana, libératrice de Malaki blessures de combat à un joueur, mettez un m	r inflige des narqueur
Vol, initiative À chaque fois que Drana, libératrice de Malaki blessures de combat à un joueur, mettez un m	ir inflige des narqueur is contrôlez.
Vol, initiative À chaque fois que Drana, libératrice de Malaki blessures de combat à un joueur, mettez un m	r inflige des narqueur

Charognard faucon de nuit	{1}{B}{B}
Créature : vampire et gredin	R
Vol, contact mortel, lien de vie La force du Charognard faucon de nuit est égale à	à 1 plus le
nombre de types de carte parmi les cartes dans le cimetières de vos adversaires.	es
	1+*/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Exécration de sang	{B}{B}
Créature : vampire et esprit  Cette créature ne peut pas bloquer.  Cette créature a la célérité tant qu'un adve 10 points de vie ou moins.  Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte champ de bataille depuis votre cimetière.	que vous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1

Fauteurs de troubles de la croisée	{5}{B}	Nécromancien de la lignée {4}{	B}
			П
Créature : vampire	R	Créature : vampire et sorcier	U
•		·	U
Les vampires attaquants que vous contrôlez ont le mortel et le lien de vie. (Le nombre de blessures	contact	Lien de vie  Quand le Nécromancien de la lignée arrive sur le champ d	da
qu'ils infligent à une créature, quel qu'	il soit,	bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille ur	
est suffisant pour la détruire. Les blessures infligée	s par	carte de créature Vampire ou Sorcier ciblée depuis votre	
ces créatures font aussi gagner autant de points de	e vie à	cimetière.	
leur contrôleur.) À chaque fois qu'un vampire que vous contr	âloz		
meurt, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous			
ainsi, piochez une carte.			
-			
	5/5	3/2	!
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ĺ.	Maîtresse des rites noirs	{B}
l		
	Créature : vampire et clerc	R
	{T}, sacrifiez une autre créature : Ajoutez {B}{B}{B}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de vampir de clerc et/ou de démon.	e,
	1/ Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	1

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 e gagnez 1 point de vie.	t vous
gagnez i point de vie.	
_	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

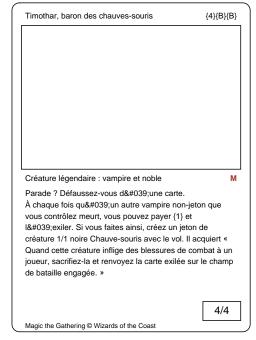
Patron des veines {4}{B}{I	B} 		_	Quéteuse de sanctuaire {2}{B}{	В}
Créature : vampire et shamane	R			Créature : vampire et chevalier	R
Vol				À chaque fois qu'un vampire que vous contrôlez	
Quand le Patron des veines arrive sur le champ de bataille détruisez une créature ciblée qu'un adversaire	Э,			attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.	
contrôle.				gagnoz i ponit de vio.	
À chaque fois qu'une créature qu'un	_				
adversaire contrôle meurt, exilez-la et mettez un marqueu +1/+1 sur chaque vampire que vous contrôlez.	ſ				
4/4				3/4	٦
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Prophétesse du crépuscule	{2}{B}{B}
Créature : vampire et clerc	M
Vol	
Ascension (Si vous contrôlez au moins	
vous gagnez l'agrément de la cit partie.)	e pour le reste de la
Au début de votre entretien, si vous ave	ez I'agrément
de la cité, révélez la carte du dessus de	•
et mettez-la dans votre main. Chaque a	•
points de vie et vous gagnez X points de valeur de mana de cette carte.	le vie, X etant la
valour de mana de cette carte.	
	2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sergent de la Légion du crépuscule

Créature : vampire et soldat

Menace
{1}{B}, sacrifiez le Sergent de la Légion du crépuscule :
Chaque créature Vampire non-jeton que vous contrôlez
acquiert la persistance jusqu' à la fin du tour. (Quand
elle meurt, si elle n' avait pas de marqueurs -1/-1 sur
elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle
de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)



Vampire assermenté	{1}{B}
Créature : vampire et chevalier	U
Le Vampire assermenté arrive sur le champ de engagé.	bataille
Vous pouvez lancer le Vampire assermenté dep cimetière si vous avez gagné des points de vie de la company de la co	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

,	Traqueur de sang	{3}{B}
	Ont of the second of the secon	
	Créature : vampire et sorcier	R
	(B), payez 2 points de vie : Mettez un marqueur +1/+	-1 sur
	le Traqueur de sang.	
	Quand le Traqueur de sang quitte le champ de batai piochez une carte pour chaque marqueur +1/+1 sur	
	proofied and carrie pour chaque marqueur ( ) / / · carrie	
	Г	
		2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vampire cordial	{B}{B}
Créature : vampire	R
À chaque fois que le Vampire cordial ou ur	a sutra crástura
meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur chac vous contrôlez.	
	ue vampire que

Voyant de viscères	{B}		Zélateur de la Légion du crépuscule	{1}{B}
Créature : vampire et sorcier	С		Créature : vampire et soldat	С
Sacrifiez une créature : Regard 1.			Quand le Zélateur de la Légion du crépuscule arrive : champ de bataille, vous piochez une carte et vous pe point de vie.	
	1/1			1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

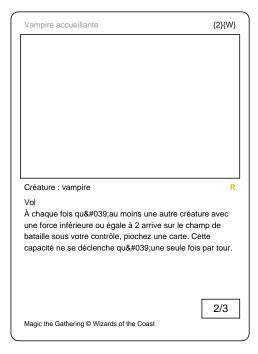
Yahenni, partisan immortel	{2}{B}
Créature légendaire : éthérien et vampire	U
Célérité	
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, mettez un marqueur +1/+1	sur
Yahenni, partisan immortel.	
Sacrifiez une autre créature : Yahenni acquiert	
l'indestructible jusqu'à la fin du tour.	
Г	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_,_

Ch?ur de la rédemption	{2}{W}{W}
Créature : vampire et clerc	R
Lien de vie	
Congrégation ? À chaque fois que le C rédemption arrive sur le champ de bate	
vous contrôlez au moins trois créature différentes, renvoyez sur le champ de	
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	ée avec une valeur
· ·	
de mana inférieure ou égale à 3.	
· ·	

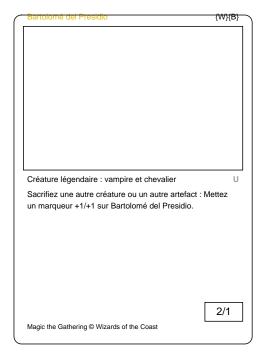
Conquérant charismatique {1	}{W}		Martyre du crépuscule	{1}{W}
Créature : vampire et soldat	R		Créature : vampire et soldat	c
Vigilance À chaque fois qu'un artefact ou une créature arrisur le champ de bataille dégagée sous le contrôle d'un adversaire, il peut engager ce permanent. S'il ne le fait pas, vous créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.			Quand le martyre du crépuscule meurt, créature 1/1 blanche Vampire avec le lie	
2	/2			2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hiérophante d'Elenda	{2}{W}
Créature : vampire et clerc	R
Vol	
A chaque fois que vous gagnez des points de un marqueur +1/+1 sur la Hiérophante d	
Quand la Hiérophante d'Elenda meurt,	
jetons de créature 1/1 blanche Vampire avec	le lien de vie,
X étant sa force.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

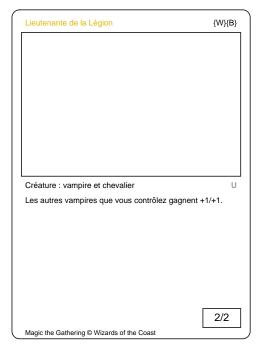
Mavren Fein, Apôtre du crépuscule	{2}{W}
Créature légendaire : vampire et clerc	R
À chaque fois qu'au moins un vampire r vous contrôlez attaque, créez un jeton de créa blanche Vampire avec le lien de vie.	
•	



Carmen, cruelle marcheciel	{3}{W}{B}
Créature légendaire : vampire et soldat	M
Vol	
A chaque fois qu'un joueur sacrifie mettez un marqueur +1/+1 sur Carmen, cr	
et vous gagnez 1 point de vie.	delle marcheciel
À chaque fois que Carmen attaque, renvo	yez sur le champ
de bataille, depuis votre cimetière, jusqu&	
de permanent ciblée avec une valeur de n' égale à la force de Carmen.	nana inférieure ou
egale à la lorce de Carmen.	
	2/2



Elenda, la Rose du crépuscule	{2}{W}{B}
Créature légendaire : vampire et chevalier	M
Lien de vie À chaque fois qu'une autre créature meur un marqueur +1/+1 sur Elenda, la Rose du crépu Quand Elenda meurt, créez X jetons de créature	uscule.
blanche Vampire avec le lien de vie, X étant la fo d'Elenda.	orce
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Ordre du Crépuscule sacré	{6}{W}{B}
Créature : vampire et chevalier	R
	R
Convocation (Vos créatures peuvent aider	à lancer ce sort.
Convocation (Vos créatures peuvent aider Chaque créature que vous engagez en lan	à lancer ce sort. çant ce sort paie
Convocation (Vos créatures peuvent aider	à lancer ce sort. çant ce sort paie
Convocation (Vos créatures peuvent aider Chaque créature que vous engagez en lan {1} ou un mana de la couleur de cette créa Vol, lien de vie, célérité Exaltation (À chaque fois qu'une cré	à lancer ce sort. çant ce sort paie ture.)
Convocation (Vos créatures peuvent aider Chaque créature que vous engagez en lan {1} ou un mana de la couleur de cette créa Vol, lien de vie, célérité Exaltation (À chaque fois qu'une cré contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 j	à lancer ce sort. çant ce sort paie ture.)
Convocation (Vos créatures peuvent aider Chaque créature que vous engagez en lan {1} ou un mana de la couleur de cette créa Vol, lien de vie, célérité Exaltation (À chaque fois qu'une cré contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 j fin du tour.)	à lancer ce sort. çant ce sort paie ture.) eature que vous usqu'à la
Convocation (Vos créatures peuvent aider Chaque créature que vous engagez en lan {1} ou un mana de la couleur de cette créa Vol, lien de vie, célérité Exaltation (À chaque fois qu'une cré contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 j	à lancer ce sort. çant ce sort paie ture.) eature que vous usqu'à la
Convocation (Vos créatures peuvent aider Chaque créature que vous engagez en lan {1} ou un mana de la couleur de cette créa Vol, lien de vie, célérité Exaltation (À chaque fois qu'une cré contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 j fin du tour.) Les autres vampires que vous contrôlez or	à lancer ce sort. çant ce sort paie ture.) eature que vous usqu'à la

Officiante cruelle	{W}{B}
Créature : vampire	U
À chaque fois que I'Officiante cruelle ou qu'une autre créature ou qu'un pla	ıneswalker
que vous contrôlez meurt, chaque adversaire pe	
de vie et vous gagnez 1 point de vie.	
	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vona, bouchère de Magan	{3}{W}{B}
Créature légendaire : vampire et chevalier	M
Vigilance, lien de vie {T}, payez 7 points de vie : Détruisez un perm non-terrain ciblé. N'activez que pendar	

Colère d'Olivia	{4}{B}			Pacte du Grand serpent {	I}{B}{B}
Rituel	R			Rituel	R
Chaque créature non-Vampire gagne -X/-X jusqu�	39;à			Choisissez un type de créature. Un joueur ciblé pioc	
la fin du tour, X étant le nombre de vampires que vous contrôlez.	S			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		)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
			_		

_		
· .	Damner	{B}{B}
	Rituel	R
	Détruisez une créature ciblée. Une créature détruite cette manière ne peut pas être régénérée. Surcharge {2}{W}{W}	le
	Culcinal go (2)(W)(W)	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sang neuf {2	2}{B}{B}
Rituel	R
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,	• • •
engagez un vampire dégagé que vous contrôlez.  Acquérez le contrôle d'une créature ciblée. Ch	nangez
le texte de cette créature en remplaçant toutes les occurrences d'un type de créature par vampire	∍.
,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Commandement d'austérité {4}{W}{W	}	Caveau de I'archange
Choisissez deux ?  ? Détruisez tous les artefacts. ? Détruisez tous les enchantements. ? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est inférieure ou égale à 3. ? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est supérieure ou égale à 4.		Terrain  {T}: Ajoutez {C}.  {2}{W}{B}, {T}: Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov	
Terrain	U
La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de	
engagée.	
Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le cha bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dar	
main de son propriétaire.	
{T} : Ajoutez {W}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

<u> </u>	Champ souillé	
	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	

Chapelle isolée	
Terrain	R
La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais. {T} : Ajoutez {W} ou {B}.	е
(1). Ajoutez (W) ou (D).	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

R		Terrain	R
mp de bataille engagée plaine ou un marais.		{T}: Ajoutez {C}. {T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de vampire. {5}, {T}: Créez un jeton Sang. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque vampire que vous contrôlez. (C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)	
	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Domaine Voldaren

Cour retirée	
Terrain	U
Au moment où ce terrain arrive, choisissez un type o	de
créature. {T} : Ajoutez {C}.	
{T} : Ajoutez (C). {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N	Ne
dépensez ce mana que pour lancer un sort de créat	
type choisi ou pour activer une capacité d'une source créature du type choisi.	Э
source creature ou type choisi.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hauts de Ventabrupt	
T	_
Terrain	R
Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre	

bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Les Hauts de Ventabrupt arrivent sur le champ de bataille

engagés.
{T}: Ajoutez {W}.
{W}, {T}: Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si vous avez attaqué avec au moins trois créatures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacis luminombre		Marais
Terrain  Au moment où le Lacis luminombre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis luminombre arrive sur le champ de bataille engagé.  {T}: Ajoutez {W} ou {B}.		Terrain de base : marais C {B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Marais	)	Marais

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

$\overline{}$		_
M	<b>d</b> arais	
L	errain de base : marais	C
{E		C

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}	

Marais		Marécage de Bojuka
Terrain de base : marais C		Terrain C
(B)		Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, exilez le cimetière d'un joueur ciblé. {T}: Ajoutez {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Marais		Passage des malandrins
		1

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

Passage des malandrins	
Terrain	U
{T}: Ajoutez {C}.	O
{4}, {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce	Э
tour-ci.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Passage des malandrins	Plaine
Terrain  (T): Ajoutez (C).  (4), {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.	Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;amp;quot; src=& amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg& amp;amp;amp;quot;& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast
Paysage myriadaire	Plaine
Terrain  Ce terrain arrive engagé.  {T}: Ajoutez {C}.  {2}, {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre	Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;gt;& amp;amp; it;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;
bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	src="graph/manas/bigW.jpg"  Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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>&tt/center>	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	)	Temple de la fausse divinité
Terrain de base : plaine  C ⁢center> <img &<="" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg" td="" width="65"/> <td></td> <td>Terrain  (T}: Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.</td>		Terrain  (T}: Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine		Temple du silence
Terrain de base : plaine C & mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;lt;center>& mp;amp;amp;lt;img width=& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;		Terrain R Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.) {T}: Ajoutez {W} ou {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius		Voie de I'Ascendance
Terrain  Au moment où la Terra nullius arrive 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.		Terrain  C  La Voie de I'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.  {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de I'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

Tour de commandement	
Terrain	C
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.	

Anneau solaire	{1}
Artefact	U
{T} : Ajoutez {C}{C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Babiole du voyageur	{1}		Cachet d'Orzhov	{2}
Artefact	С		Artefact	U
{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.	\$		{1}, {T} : Ajoutez {W}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathering & Wizarus of the Coast		,	magic the Gathering & wizards of the Coast	

Bottes de piedagile	{2}
Artefact : équipement	U
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 of lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	que
ioraque vous pournez iancer un muer.)	

Cachet d'ésotérisme	{2}
Artefact	С
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.	

Lame d'héritage	{3}
Artefact : équipement	U
La créature équipée gagne +3/+1.	
À chaque fois que la créature équipée meurt, vous pouv révéler les cartes du dessus de votre bibliothèque	ez
jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créatur	е
qui partage un type de créature avec elle. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre	
bibliothèque dans un ordre aléatoire.	
Équipement {1}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pierre de I'esprit	{2}
Artefact	U
{T} : Ajoutez {C}.	
<ol> <li>{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez ur carte.</li> </ol>	ie
carre.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lame du chef de sang	{1}
Artefact : équipement À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée. Si la créature équipée est un vampire, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la place. Équipement {1}	R
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sphère du commandant	{3}
Artefact	С
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de la #039;identité couleur de votre commandant.	
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sphère du commandant	{3}
Artefact	С
{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	

Talisman de hiérarchie	{2}
Artefact	U
<ul><li>{T}: Ajoutez {C}.</li><li>{T}: Ajoutez {W} ou {B}. Le Talisman de hiérarchie inflige 1 blessure.</li></ul>	vous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

C?ur de verre	{2}{B}
Artefact	R
À chaque fois qu'au moins un vampire que qu	ue vous
contrôlez attaque, créez un jeton Sang. (C'es artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une	
sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)	, carte,
(B), (T), payez 1 point de vie : Créez un jeton de cré	ature
1/1 blanche et noire Vampire avec le lien de vie. {B}{B, {T}, sacrifiez le C?ur de verre et treize jetons	Sang :
Chaque adversaire perd 13 points de vie et vous ga	gnez
13 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sorin, seigneur d'Innistrad	{2}{W}{B}
Planeswalker légendaire : Sorin	М
{+1}: Créez un jeton de créature 1/1 noire Vamp lien de vie.	ire avec le
{-2} : Vous gagnez un emblème avec « Les créat vous contrôlez gagnent +1/+0. »	ures que
{-6} : Détruisez jusqu'à trois cibles, créatur autres planeswalkers. Renvoyez sur le champ de sous votre contrôle, chaque carte mise dans un o de cette manière.	bataille,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rites du village	{B}		Retour au pays	{W}
Éphémère	С		Éphémère	U
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature. Piochez deux cartes.			Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rendre à la poussière	{2}{W}{W
Éphémère	Į
Exilez une cible, artefact ou enchanteme	ent. Si vous avez
lancé ce sort pendant votre phase princi	
exiler jusqu'à une autre cible, arte enchantement.	efact ou
enchantement.	

Destruction totale	{2}{W}{B}
Éphémère	R
Exilez un permanent non-terrain ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Promesse d'Aclazotz {1}{B}		Destinée radieuse {2}{W}
Enchantement  Au début de votre étape de fin, vous pouvez sacrifiez une créature non-Démon. Si vous faites ainsi, peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.) <b>Renaissance infâme</b> {2}{B} Rituel: aventure  Sacrifiez une créature non-Démon. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 4/3 blanche et noire Vampire et		Enchantement  Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)  Au moment où la Destinée radieuse arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.  Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1. Tant que vous avez l'agrément de la cité, elles ont aussi la vigilance.
Démon avec le vol.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Sang délectable {4}{B}		Faveur de congénères {2}{W}{W}

Sang délectable	{4}{B}
Enchantement	R
À chaque fois qu'un adversaire perd des vie, vous gagnez autant de points de vie.	points de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Faveur de congénères	{2}{W}{W}
Enchantement	R
Au moment où la Faveur de congénères arriv	e sur le
champ de bataille, choisissez un type de créa	
{1}{W}: Mettez un marqueur « divinité » sur ciblée du type choisi que vous contrôlez.	une créature
Chaque créature que vous contrôlez avec un	marqueur «
divinité » sur elle a l'indestructible.	•
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathening & mizalus of the Coast	

Marche des canonisés	{X}{W}{W
Enchantement	F
Quand la Marche des canonisés arrive	sur le champ de
bataille, créez X jetons de créature 1/1 avec le lien de vie.	blanche Vampire
Au début de votre entretien, si votre dé	évotion au blanc et
au noir est supérieure ou égale à sept,	
créature 4/3 blanche et noire Vampire	et Démon avec le
vol.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

