Edgar Markov {3}{R}{W}{	[B}	Artiste de sang	{1}{B}
Créature légendaire : vampire et chevalier	M	Créature : vampire	U
Éminence ? À chaque fois que vous lancez une autre sor de vampire, si Edgar Markov est dans la zone de commandement ou sur le champ de bataille, créez un jeto de créature 1/1 noire Vampire. Initiative, célérité À chaque fois qu'Edgar Markov attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque vampire que vous contrôlez.	on	À chaque fois que l'Arti créature meurt, un joueur cibli gagnez 1 point de vie.	•
4/4 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the	0/1

Anowon, le sage des ruines	{3}{B}{B}
Créature légendaire : vampire et shamane	R
Au début de votre entretien, chaque joueur sacrif créature non-Vampire.	ïe une
	4/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	$\overline{}$

_	
Boucher de Malakir	{5}{B}{B}
Créature : vampire et guerrier	R
Vol	
À chaque fois que le Boucher de Malakir ou quautre créature que vous contrôlez meurt, chaq	
adversaire sacrifie une créature.	
	5/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Buveuse de veine {4}	[B}{B}		Drana, chef de sang des Kalastria {	(3){B){B}
Créature : vampire	R		Créature légendaire : vampire et shamane	R
Vol			Vol	
{R}, {T}: La Buveuse de veine inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée. Cette			{X}{B}{B}: Une créature ciblée gagne -0/-X jusqu&# la fin du tour et Drana, chef de sang des Kalastria g</td><td></td></tr><tr><td>créature inflige un nombre de blessures égal à sa forc</td><td>e à la</td><td></td><td>+X/+0 jusqu'à la fin du tour.</td><td></td></tr><tr><td>Buveuse de veine. À chaque fois qu'une créature ayant subi ce tou</td><td>ır-ci</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>des blessures de la Buveuse de veine meurt, mettez u</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>marqueur +1/+1 sur la Buveuse de veine.</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>_</td><td></td><td></td><td>-</td><td></td></tr><tr><td>4</td><td>1/4</td><td></td><td></td><td>4/4</td></tr><tr><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td></td><td>(</td><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>	

Dévoreuse d'esprits de Kheru	{2}{B}	
Créature : vampire	R	
Menace À chaque fois que la Dévoreuse d'esprits de Kheru inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile une carte de sa main face cachée. Vous pouvez regarder mes cartes exilées par la Dévoreuse d'esprits de Kheru, et vous pouvez jouer les terrains et lancer les sorts parmi ces cartes.		
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	1/3	

Faucon de nuit vampire

(1){B}(B)

Créature : vampire et shamane

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

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

Nécromancien de la lignée	{4}{B}
Créature : vampire et sorcier	U
Lien de vie	
Quand le Nécromancien de la lignée arriv bataille, vous pouvez renvoyer sur le cha carte de créature Vampire ou Sorcier cibl cimetière.	mp de bataille une
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Obscur imposteur	{2}{B}
Créature : vampire et assassin	R
{4}{B}{B}: Exilez une créature ciblée et mettez un	
marqueur +1/+1 sur l'Obscur imposteur. L'Obscur imposteur a toutes les capacités acti	iváca
de toutes les cartes de créature exilées par lui.	ivees
Г	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	LIL

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.	
Г	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Patron des veines	{4}{B}{B}
Créature : vampire et shamane	R
Vol	
Quand le Patron des veines arrive sur le cham	
détruisez une créature ciblée qu'un adve contrôle.	ersaire
À chaque fois qu'une créature qu'	;un
adversaire contrôle meurt, exilez-la et mettez u	ın marqueur
+1/+1 sur chaque vampire que vous contrôlez.	
	4/4

Pion d'Ulamog	{1}{B}{B}
Créature : vampire et shamane	U
À chaque fois que le Pion d'Ulamog ou	•
autre créature non-jeton que vous contrôlez r pouvez créez un jeton de créature 0/1 incolor	
Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajo	
,	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sangromancienne	{2}{B}{B}
Créature : vampire et shamane	R
Vol À chaque fois qu'une créature qu'	·un
adversaire contrôle meurt, vous pouvez gagne vie.	•
À chaque fois qu'un adversaire se défau	usse
d'une carte, vous pouvez gagner 3 point	ts de vie.
	3/3
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	3/3

\subset	Ritualiste coquesang	{2}{B}
	Créature : vampire et shamane	U
	Multikick {B} (Vous pouvez payez {B} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où v	
	lancez ce sort.)	ous
	Quand la Ritualiste coquesang arrive sur le champ de	Э
	bataille, un adversaire ciblé se défausse d'une	carte
	pour chaque fois qu'elle a été kickée.	
		2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	wago the Gathering & Wizards Of the Codst	

Seigneur de sang de Vaäsgoth	{3}{B}{B}
Créature : vampire et guerrier	M
Soif de sang 3 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, trois marqueurs +1/+1.)	
Vol À chaque fois que vous lancez un sort de créat	uro
Vampire, il acquiert soif de sang 3.	uio
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

Sorcière de sang de Malakir	{3}{B}{B}		Vampire squelette	{4}{B}{B}
Créature : vampire et shamane	R		Créature : vampire et squelette	R
Vol, protection contre le blanc			Vol	
Quand la Sorcière de sang de Malakir arrive sur	r le champ		Quand le Vampire squelette arrive sur le cham	ıp de bataille,
de bataille, chaque adversaire perd un nombre	•		créez deux jetons de créature 1/1 noire Chauv	e-souris avec
vie égal au nombre de vampires que vous contr			le vol.	dayny iatawa
gagnez autant de points de vie que ceux perdus manière.	s de celle		{3}{B}{B}, sacrifiez une Chauve-souris : Créez de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vo	•
manore.			Sacrifiez une Chauve-souris : Régénérez le Va	
			squelette.	
	4/4			3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vampire captivant	{1}{B}{B}
Créature : vampire	R
Les autres créatures Vampire que vous contrôlez +1/+1.	gagnent
Engagez cinq vampires dégagés que vous contrô	
Acquérez le contrôle de la créature ciblée. Elle de vampire en plus de ses autres types.	vient un
. , ,	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	212

Garde d'honneur pourpre	{3}{R}{R}
Créature : vampire et chevalier	R
Piétinement Au début de l'étape de fin de chaqu	e ioueur. la
Garde d'honneur pourpre inflige 4 b joueur à moins qu'il ne contrôle un d	lessures à ce

Heritier elance	{2}{R}
Créature : vampire	U
À chaque fois qu'un vampire que vous	contrôlez
inflige des blessures de combat à un joueur, n	nettez un
marqueur +1/+1 sur lui.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Buveuse de dîme	{W}{B}
Créature : vampire	С
Lien de vie	
Extorsion (À chaque fois que vous lancez u	
pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, ch perd 1 point de vie et vous gagnez autant c	•
pera i point de vie et vous gagnoz adiam e	io pointo de vie.,
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Intendant sangvasseur	{2}{R}{R}
Créature : vampire et chevalier	R
Vol	
Les créatures Commandant que vous +2/+2 et ont la célérité.	s contrôlez gagnent
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Capitaine de Stromkirk	{1}{B}{R}
Créature : vampire et soldat	U
Initiative	
Les autres créatures Vampire que vo +1/+1 et ont I'initiative.	ous contrôlez gagnent
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hématobaron de Vizkopa	{3}{W}{B}
I .	
Créature : vampire	M
Lien de vie, protection contre le blanc et contre	le noir
Lien de vie, protection contre le blanc et contre (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée	le noir e, blessée
Lien de vie, protection contre le blanc et contre	le noir e, blessée de noir.)
Lien de vie, protection contre le blanc et contre (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc ou Tant que vous avez 30 points de vie ou plus et adversaire a 10 points de vie ou moins,	le noir e, blessée de noir.) qu'un
Lien de vie, protection contre le blanc et contre (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc ou Tant que vous avez 30 points de vie ou plus et	le noir e, blessée de noir.) qu'un
Lien de vie, protection contre le blanc et contre (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc ou Tant que vous avez 30 points de vie ou plus et adversaire a 10 points de vie ou moins,	le noir e, blessée de noir.) qu'un
Lien de vie, protection contre le blanc et contre (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc ou Tant que vous avez 30 points de vie ou plus et adversaire a 10 points de vie ou moins,	le noir e, blessée de noir.) qu'un et a le vol.
Lien de vie, protection contre le blanc et contre (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc ou Tant que vous avez 30 points de vie ou plus et adversaire a 10 points de vie ou moins,	le noir e, blessée de noir.) qu'un

Mathas, chercheur de fielleux	{R}{W}{B}
Créature légendaire : vampire	М
Menace Au début de votre étape de fin, mettez u	ın marqueur «
prime » sur une créature ciblée qu	•
contrôle. Tant que cette créature a un m sur elle, elle a « Quand cette créature m	
adversaire pioche une carte et gagne 2	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	Licia, édile sanguine	{5}{R}{W}{B}
'	Créature : vampire et soldat	М
	Licia, édile sanguine coûte {1} de moins à lanc chaque 1 point de vie que vous avez gagné ce Initiative, lien de vie Payez 5 points de vie : Mettez trois marqueurs Licia, édile sanguine. N'activez que per tour et une seule fois par tour.	e tour-ci.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4

Hommage de sang	////RY/RY
Hommage de Sang	{4}{B}{B}
Rituel	R
Kitck? Engagez un vampire dégagé que vous co L'adversaire ciblé perd la moitié de ses po arrondie à l'unité supérieure. Si ce sort a é vous gagnez autant de points de vie que ceux pe cette manière.	ntrôlez. ints de vie, eté kické,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
wagic the Gathering & wizards of the Coast	

Le prix de I'ambition	{3}{B}		Pacte damné	{X}{B}{B}
Rituel	U		Rituel	R
Vous piochez trois cartes et vous perdez 3 points de v	ie.		Un joueur ciblé pioche X cartes et perc	X points de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lire dans les os	{2}{B}
Rituel	С
Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez	•
de vie. (Pour appliquer regard 2, regardez les deu	
du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'in quel nombre d'entre elles au-dessous de vo	•
bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'c	
votre choix.)	
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	э.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	٠

Siphonner I'esprit {3}{E	}	Bouleversement des convenances {2}{R}{R}
Piteri		Bitard
Rituel Chaque autre joueur se défausse d'une carte. Vous piochez une carte pour chaque carte défaussée de cette manière. Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Rituel Incitez toutes les créatures que vous ne contrôlez pas. (Jusqu' à votre prochain tour, ces créatures attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.) Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Vapeurs dévorantes {3}{E	}	Charge de congénères {4}{R}{R}

Vapeurs dévorantes	{3}{B}
Rituel	R
Un joueur ciblé sacrifie une créature. Vous gag nombre de points de vie égal à l'endurar créature.	
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre ma	
au moment où il se résout. Au début de votre p entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis	
sans payer son coût de mana.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rituel R	_
Choisissez un type de créature. Pour chaque créature que vous contrôlez du type choisi, créez un jeton qui est une copie de cette créature. Ces jetons acquièrent la célérité. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Anéantir les puissants {	4}{W}		Avant-poste nomade
Rituel	R		Terrain U
Détruisez toutes les créatures de force supérieure à la force d'une créature ciblée.	ı		L'Avant-poste nomade arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {R}, {W} ou {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast) (Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expulsion impitoyable	{4}{W}{B}
Rituel	R
Choisissez I'un ?	
? Exilez tous les artefacts.	
? Exilez toutes les créatures.	
? Exilez tous les enchantements.	
? Exilez tous les planeswalkers.	

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

Carnarium de Rakdos	Cavernes du Sacrifice
Terrain Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. {T}: Ajoutez {B}{R}.	Terrain C Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {B} ou {R}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Carrière de pierre	Magic the Gathering © Wizards of the Coast Cordillère marquée par les vents

Terrain

La Carrière de pierre arrive sur le champ de bataille engagée. {T} : Ajoutez {R} or {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain

Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {R} ou {W}.

Croisée de Kabira	Garnison de Boros
Terrain C La Croisée de Kabira arrive sur le champ de bataille engagée. Quand la Croisée de Kabira arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie. {T}: Ajoutez {W}.	Terrain La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée. Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. {T}: Ajoutez {R}{W}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Étendues sauvages en évolution	Immensité terramorphe
Terrain C	Terrain C
{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.	{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de cendres		Marais	
Terrain	С		С
Les Landes de cendres arrivent sur le champ de bataille engagées.		{B}	
{T}: Ajoutez {B} ou {R}.			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Landes érodées	_	Marais	_

Landes érodées	
Terrain	С
Ce terrain arrive engagé.	
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.	
{T}: Ajoutez {W} ou {B}.	

Marais	
Terrain de base : marais C	_ ;
{B}	
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		Marécage de Bojuka
Terrain de base : marais C {B}		Terrain C 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		Montagne

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
<center&g ;lt;img width="65& align="center&ansc="graph/manas/big amp;quot;>&</center&g 	o;amp;amp;quot; np;amp;quot; R.jpg&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Montagne		Montagne		
	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center>" eligin="65" ailign="center"src="graph/manas/bigR.jpg">		Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center> <img <="" align="center&</td></tr><tr><td></td><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td></td><td>Magic the Gathering <sup>®</sup> Wizards of the Coast</td></tr><tr><td>_</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><th></th><th>Montagne</th><th></th><th>Palais d'opale</th></tr><tr><td></td><td>Terrain de base : montagne C &t;center>" fimg="" td="" width="65"/> <td></td> <td>Terrain C {T} : Ajoutez {C}. {1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de</td>		Terrain C {T} : Ajoutez {C}. {1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de
	align="center" src="graph/manas/bigR.jpg& amp;quot;>&tt/center&am p;amp;amp;gt;		I8#039;identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.		
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	l l	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Plaine		Plaine
Terrain de base : plaine C		Terrain de base : plaine C
<center><img &<="" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg" td="" width="65"/><td></td><td>& amp; amp; amp; lt; center& amp; amp; gt; & amp; amp; amp; quot; ft; img width = & amp; amp; quot; ft; img width = & amp; amp; quot; ft; align = & amp; amp; amp; quot; enter& amp; amp; amp; quot; src = & amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp;</td></center>		& amp; amp; amp; lt; center& amp; amp; gt; & amp; amp; amp; quot; ft; img width = & amp; amp; quot; ft; img width = & amp; amp; quot; ft; align = & amp; amp; amp; quot; enter& amp; amp; amp; quot; src = & amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine		Porte de la guilde d'Orzhov
Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;tt;center>& amp;amp;amp;amp;ttimg width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& 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;		Terrain : porte C Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros	Refuge d'Akoum
Terrain: porte C Ce terrain arrive engagé. {T}: Ajoutez {R} ou {W}.	Terrain Le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {B} ou {R}.
Porte de la guilde de Rakdos	Sanctuaire abandonné

С

Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Tour de commandement		Volcan d'Urborg
Terrain {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.	C	Terrain Le Volcan d'Urborg arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {B} ou {R}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Visia da 18 4000 Agrandona		(d)
Voie de I'Ascendance	_	Anneau solaire {1}

Voie de I'Ascendance	
Terrain	С
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.	

_		
	Anneau solaire	{1}
	Artefact	R
	$\{T\}$: Ajoutez $\{C\}\{C\}$.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
$\overline{}$	g	

Cachet d'Orzhov	{2}
Antafant	U
Artefact	U
{1}, {T} : Ajoutez {W}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cachet de Rakdos	{2}
Artefact	U
{1}, {T} : Ajoutez {B}{R}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cachet de Boros	{2}
Artefact	U
{1}, {T} : Ajoutez {R}{W}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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 jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créatur 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	

Lame du Cher de Sang	{1}		rincectatie	13
Artefact : équipement	R		Artefact : équipement	U
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}	•		La créature équipée gagne +1/-1. À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deu cartes. Équipement {1}	x
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lithoforce usée	{3}
Artefact	U
La Lithoforce usée arrive sur le champ de batai	lle engagée.
{T} : Ajoutez {C}{C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Porte des Destinées	{4}
Totte des Destinees	(4)
Artefact	R
Au moment où la Porte des Destinées arrive sur le	
de bataille, choisissez un type de créature.	
À chaque fois que vous lancez un sort de ce type, n un marqueur « charge » sur la Porte des Destinées	
Les créatures du type choisi que vous contrôlez gaç	
+1/+1 pour chaque marqueur « charge » sur la Port	te des
Destinées.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Puits des songes perdus	{4}		Regard du squelette	{X}{B}
Artefact	R		Éphémère	U
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, v	ous/		En tant que coût supplémentaire pour la	ncer ce sort, exilez
pouvez payer {X}, X étant inférieur ou égal au nomb			X cartes de votre cimetière.	
points de vie que vous avez gagné. Si vous faites a	ainsi,		Vous piochez X cartes et vous perdez X	points de vie.
piochez X cartes.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
wagic the Gathering © Wizards of the Coast		,	Wagic the Gathering & Wizards of the Coast	

_	Droit à la gorge	{1}{B}
	Éphémère	U
	Détruisez une créature non-artefact ciblée.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Protection de Téfeiri	{2}{W}
Éphémère Jusqu'à votre prochain tour, votre total or vie ne peut pas changer et vous avez la protectout. Tous les permanents que vous contrôlez phase. (Tant qu'ils sont hors phase, ils scomme s'ils n'existaient pas. Ils phase avant le dégagement pendent votre état dégagement.) Exilez la Protection de Téfeiri.	tion contre passent hors sont traités passent en
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Protection de Téfeiri	{2}{W}		Retour au pays	{W}
Éphémère	R		Éphémère	U
Jusqu'à votre prochain tour, votre total de vie ne peut pas changer et vous avez la protect tout. Tous les permanents que vous contrôlez p phase. (Tant qu'ils sont hors phase, ils sc comme s'ils n'existaient pas. Ils pa phase avant le dégagement pendent votre étap dégagement.) Exilez la Protection de Téfeiri.	ion contre passent hors ont traités passent en		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	l
Exilez une cible, artefact ou enchanteme lancé ce sort pendant votre phase princip exiler jusqu'à une autre cible, artefenchantement.	oale, vous pouvez

Fin crépitante	{R}{W}{B}
Éphémère	R
La Fin crépitante inflige 2 blessures à ch Chaque adversaire sacrifie une créature plus élevée parmi les créatures qu'	avec la force la
plus elevee pairili les creatures qu&	,ii controle.

Mortification	{1}{W}{B}		Lien sanguin	{3}{B}{B}
Éphémère	U		Enchantement	R
Détruisez une cible, créature ou enchantement.			À chaque fois que vous gagnez des points de vie, u adversaire ciblé perd autant de points de vie.	in
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Connexions avec la pègre	{1}{B}{B}
Enchantement : aura	R
Enchanter : terrain	
Le terrain enchanté a « {T}, payez 1 point de vi	e : Piochez
une carte. »	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Malédiction de perturbation	{2}{B}
Enchantement : aura et malédiction	U
Enchanter : joueur À chaque fois que le joueur enchanté est a jeton de créature 2/2 noire Zombie. Chaque attaquant ce joueur fait de même.	•
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marché noir	{3}{B}{B}	Faveur de congénères {2}{W}{W}
Enchantement	R	Enchantement R
À chaque fois qu'une créature me marqueur « charge » sur le Marché noir. Au début de votre première phase princi pour chaque marqueur « charge » sur le	pale, ajoutez {B}	Au moment où la Faveur de congénères arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. {1}{W}: Mettez un marqueur « divinité » sur une créature ciblée du type choisi que vous contrôlez. Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur « divinité » sur elle a l'indestructible.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège de l'avant-poste	{3}{R}
Enchantement	R
Au moment où le Siège de l'avant-post	
champ de bataille, choisissez Khans ou Drago ? Khans ? Au début de votre entretien, exilez	
dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à l	
vous pouvez jouer cette carte.	
? Dragons ? À chaque fois qu'une créa contrôlez quitte le champ de bataille, le Siège	
l'avant-poste inflige 1 blessure à n	
quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Malédiction de vitalité	{2}{W}
Enchantement : aura et malédiction	U
Enchanter: joueur	
À chaque fois que le joueur enchanté est attaqué, vou gagnez 2 points de vie. Chaque adversaire attaquant joueur fait de même.	

Obéissance aveugle	{1}{W}
Enchantement	R
Extorsion (À chaque fois que vous lancez	
pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, o	
perd 1 point de vie et vous gagnez autan	i de points de vie.)
Les artefacts et les créatures que vos adv	versaires
contrôlent arrivent sur le champ de batail	le engagés.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	