Artiste de sang	{1}{B}		Blême des cryptes	{3}{B}
Créature : vampire	U		Créature : esprit	М
À chaque fois que l'Artiste de sang ou une a	utre		Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous	s
créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie	et vous		pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adver	
gagnez 1 point de vie.			perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de	vie.)
			À chaque fois que vous engagez un marais pour du m	ana,
			ajoutez un {B} supplémentaire.	
	0/1		2	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Artiste de sang	{1}{B}
	Créature : vampire	U
	À chaque fois que l'Artiste de sang ou une a créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie gagnez 1 point de vie.	
		0/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/1

Blême des cryptes	{3}{B
Créature : esprit	IV
Extorsion (À chaque fois que vous lance pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi perd 1 point de vie et vous gagnez auta	, chaque adversaire
À chaque fois que vous engagez un ma ajoutez un {B} supplémentaire.	arais pour du mana,
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chercheur de sang	{1}{B}		Chercheur de sang	{1}{B}
Créature : vampire et shamane	С		Créature : vampire et shamane	С
À chaque fois qu'une créature arrive sur le c			À chaque fois qu'une créature arrive sur le cha	
bataille sous le contrôle d'un adversaire, vou	IS		bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous	
pouvez faire que ce joueur perde 1 point de vie.			pouvez faire que ce joueur perde 1 point de vie.	
г				
	1/1			1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	-			

Chercheur de sang	{1}{B}
Créature : vampire et shamane	С
À chaque fois qu'une créature arrive sur le ci bataille sous le contrôle d'un adversaire, vou	
pouvez faire que ce joueur perde 1 point de vie.	3
Г	4.44
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Érébos, dieu des Morts	{3}{B}
Créature-enchantement légendaire : die	u M
Indestructible	iaa à aine
Tant que votre dévotion au noir est infér Érébos n'est pas une créature.	ieure a ciriq,
Vos adversaires ne peuvent pas gagnet $\{1\}\{B\}$, payez 2 points de vie : Piochez u	
	5/7
	0/1

Faucon de nuit vampire {1}{B}{B	}	Garde noire d'Oona {1}{	3}
	」		\Box
Créature : vampire et shamane	J	Créature : peuple fée et gredin	U
Vol		Vol	
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature		Chaque autre créature Gredin que vous contrôlez arrive s	ur
inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)		le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.	
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous		À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez	
font aussi gagner autant de points de vie.)		avec un marqueur +1/+1 sur elle inflige des blessures de	
		combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une	
		carte.	
	_		
2/3		1/1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	(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 blessures que cet	
	inflige à une créature, quel qu'il soit, est si pour la détruire.)	uffisant
	Lien de vie (Les blessures infligées par cette cré	ature vous
	font aussi gagner autant de points de vie.)	
		2/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

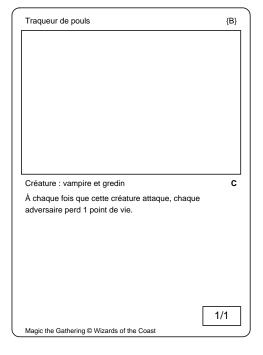
Garde noire d'Oona	{1}{B}
Créature : peuple fée et gredin	U
Vol Chaque autre créature Gredin que vous contrôlez al le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle. À chaque fois qu'une créature que vous contr avec un marqueur +1/+1 sur elle inflige des blessure combat à un joueur, ce joueur se défausse d' carte.	rôlez es de
Γ	1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nocturnus vampire {1}{B}{B}	{B}	Patricienne des Kalastria	{B}{B}
Créature : vampire	M	Créature : vampire et shamane	R
Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée. Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est noi le Nocturnus vampire et les autres créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +2/+1 et ont le vol.		À chaque fois que la Patricienne des Kalastria qu'un autre vampire que vous contrôle: un cimetière depuis le champ de bataille, vous payer (B). Si vous faites ainsi, un joueur ciblé de vie et vous gagnez 2 points de vie.	z est mis dans s pouvez
3/3 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	2/2

Nocturnus vampire	{1}{B}{B}{B}
Créature : vampire	M
Jouez avec la carte du dessus de votre biblio révélée.	othèque
Tant que la carte du dessus de votre biblioth le Nocturnus vampire et les autres créatures vous contrôlez gagnent +2/+1 et ont le vol.	•
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

Patricienne des Kalastria	{B}{B}
Créature : vampire et shamane	R
À chaque fois que la Patricienne des Kalastri qu'un autre vampire que vous contrôle	
un cimetière depuis le champ de bataille, vou	is pouvez
payer {B}. Si vous faites ainsi, un joueur ciblé de vie et vous gagnez 2 points de vie.	perd 2 points
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Traqueur de pouls	{B}
Créature : vampire et gredin	
À chaque fois que cette créature attaque, chaque	
adversaire perd 1 point de vie.	
_	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Traqueur de pouls	{B}
Cufatura cuampira et avadin	С
Créature : vampire et gredin À chaque fois que cette créature attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie.	C
	1/1

Vampire de Guul Draz	{B}
Créature : vampire et gredin	С
Tant qu'un adversaire a 10 points de v Vampire de Guul Draz gagne +2/+1 et a I'intimidation.	ie ou moins, le
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vampire de Guul Draz (B	B}	Sygg, surineur de rivière	{UB}{UB}
Créature : vampire et gredin		Créature légendaire : ondin et gredin	R
Tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins, le Vampire de Guul Draz gagne +2/+1 et a	le	Au début de chaque étape de fin, si un adversa au moins 3 points de vie ce tour-ci, vous pouve:	
I'intimidation.		une carte. (Les blessures provoquent la perte d	
1/1			1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vampire de Guul Draz	{B}
Onfortuna a companies at manadia	
Créature : vampire et gredin	С
Tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou m Vampire de Guul Draz gagne +2/+1 et a I'intimidation.	ioins, le
Г	1/1

_		
	Sygg, surineur de rivière	{UB}{UB}
	Créature légendaire : ondin et gredin	R
	Au début de chaque étape de fin, si un adversair au moins 3 points de vie ce tour-ci, vous pouvez une carte. (Les blessures provoquent la perte de vie.)	piocher
		1/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Festin de sang	{1}{B}		Festin de sang	{1}{B}
Rituel	U		Rituel	U
Ne lancez ce sort que si vous contrôlez au moins de vampires.	eux		Ne lancez ce sort que si vous contrôlez au moins deu vampires.	IX
Détruisez une créature ciblée. Vous gagnez 4 points	s de vie.		Détruisez une créature ciblée. Vous gagnez 4 points d	de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
)		

Festin de sang	{1}{B}
Rituel	U
Ne lancez ce sort que si vous contrôlez au moins de	eux
vampires.	
Détruisez une créature ciblée. Vous gagnez 4 points	s de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vague meurtrière	{X}{B}
Rituel	R
Pour chaque créature, son contrôleur la sacrifie à moi qu'il ne paie X points de vie.	
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		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		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}	

Calice de la vie	{3}		Guérison de Pharika	$\{B\}\{B\}$
Artefact	U		Éphémère	С
{T}: Vous gagnez 1 point de vie. Ensuite, si vous avez			La Guérison de Pharika inflige 2 blessures à une cré	ature
moins 10 points de vie de plus que votre total de points vie de départ, transformez le Calice de la vie.	ae		ciblée et vous gagnez 2 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Guérison de Pharika	{B}{B}
	Éphémère	С
	La Guérison de Pharika inflige 2 blessures à une créciblée et vous gagnez 2 points de vie.	ature
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Subir le passé	{X}{B}
Éphémère	U
Exilez X cartes ciblées depuis le cimetière d&#</td><td></td></tr><tr><td>joueur ciblé. Pour chaque carte exilée de cette joueur perd 1 point de vie et vous gagnez 1 po</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>	

Subir le passé	{X}{B}		Verdict de Geth	{B}{B}
4			4	
Éphémère	U		Éphémère	С
Exilez X cartes ciblées depuis le cimetière d'un joueur ciblé. Pour chaque carte exilée de cette manièl			Un joueur ciblé sacrifie une créature	et perd 1 point de vie.
joueur perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de v				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		-		

Verdict de Geth	{B}{B}
Éphémère	С
Un joueur ciblé sacrifie une créature et perd 1 po	oint de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Enchantement

Au début de chaque étape de fin, si un adversaire a perdu au moins 2 points de vie ce tour-ci, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du chef de sang. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, si l'Ascension du chef de sang a au moins trois marqueurs « quête » sur elle, vous pouvez faire que ce joueur perde 2 points de vie. Si vous faites ainsi, vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Ascension du chef de sang	{B}	Lien sanguin	{3}{B}{B}
Enchantement	R	Enchantement	R
Au début de chaque étape de fin, si un adversai au moins 2 points de vie ce tour-ci, vous pouvez marqueur « quête » sur l'Ascension du cl (Les blessures provoquent la perte de points de À chaque fois qu'une carte est mise dans cimetière d'un adversaire d'où qu& vienne, si l'Ascension du chef de sang a trois marqueurs « quête » sur elle, vous pouvez ce joueur perde 2 points de vie. Si vous faites ai gagnez 2 points de vie.	mettre un nef de sang. vie.) le #039;elle au moins faire que	À chaque fois que vou adversaire ciblé perd a	s gagnez des points de vie, un autant de points de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wiz	and of the Court

inchantement u moment où le Cercle de I'affliction arrive si hamp de bataille, choisissez une couleur. u chaque fois qu'une source de la couleur cho ous blesse, vous pouvez payer (1). Si vous faites ai bueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 poi ie.	
u moment où le Cercle de l'affliction arrive si hamp de bataille, choisissez une couleur. chaque fois qu'une source de la couleur cho ous blesse, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ai pueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 poi	
u moment où le Cercle de l'affliction arrive si hamp de bataille, choisissez une couleur. chaque fois qu'une source de la couleur cho ous blesse, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ai pueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 poi	
u moment où le Cercle de l'affliction arrive si hamp de bataille, choisissez une couleur. chaque fois qu'une source de la couleur cho ous blesse, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ai pueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 poi	
u moment où le Cercle de l'affliction arrive si hamp de bataille, choisissez une couleur. chaque fois qu'une source de la couleur cho ous blesse, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ai pueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 poi	
u moment où le Cercle de l'affliction arrive si hamp de bataille, choisissez une couleur. chaque fois qu'une source de la couleur cho ous blesse, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ai pueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 poi	
u moment où le Cercle de l'affliction arrive si hamp de bataille, choisissez une couleur. chaque fois qu'une source de la couleur cho ous blesse, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ai pueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 poi	
hamp de bataille, choisissez une couleur. . chaque fois qu'une source de la couleur cho ous blesse, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ai oueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 poi	ı
. chaque fois qu'une source de la couleur cho ous blesse, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ai oueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 poi	ır le
oueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 poi	

Lien sanguin	{3}{B}{B}
Enchantement	R
À chaque fois que vous gagnez des points de vie adversaire ciblé perd autant de points de vie.	e, un
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lien sanguin {3}{E	B}{B}	Se repaître des mourants {2}{B}
Enchantement	R	Enchantement U
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, un adversaire ciblé perd autant de points de vie.		Au début de chaque entretien, si un adversaire a perdu des points de vie au dernier tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien sanguin	{3}{B}{B}
Enchantement	R
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, adversaire ciblé perd autant de points de vie.	un
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Se repaître des mourants

Enchantement

U

Au début de chaque entretien, si un adversaire a perdu des points de vie au dernier tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de Daguedrome	{1}{B}	Diablotin de Daguedrome	{1}{B}
Créature : diablotin	С	Créature : diablotin	С
Vol		Vol	
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créatur	e vous	Lien de vie (Les blessures infligées par cette cré	ature vous
font aussi gagner autant de points de vie.)		font aussi gagner autant de points de vie.)	
	1/1		1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	.,,.

ĺ.	Diablotin de Daguedrome	{1}{B}
l '	Créature : diablotin	С
	Vol	
	Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature font aussi gagner autant de points de vie.)	e vous
	у по	
		1/1
l	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Diablotin de suie	{1}{B}{B}
0 / / " " ! ! ! !"	U
Creature : diablotin	0
Vol À chaque fois qu'un joueur lance	
Vol À chaque fois qu'un joueur lance	
Vol À chaque fois qu'un joueur lance	
Créature : diablotin Vol À chaque fois qu'un joueur lance joueur perd 1 point de vie.	

Diablotin de suie	{1}{B}{B}		Diablotin de suie	{1}{B}{B}
Onfatura e diabletia			Onfotono e diablatia	
Créature : diablotin	U		Créature : diablotin	U
Vol À chaque fois qu'un joueur lance un se	ort non-noir ce		Vol À chaque fois qu'un joueur lance un s	ort non-noir ce
joueur perd 1 point de vie.	oremon non, co		joueur perd 1 point de vie.	ort non non, oc
	1/2			1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	.,_
		•		

Diablotin de suie	{1}{B}{B}
Créature : diablotin	U
Vol	
À chaque fois qu'un joueur la	ance un sort non-noir, ce
joueur perd 1 point de vie.	
	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	

Damnation	{2}{B}{B}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures. Elle régénérées.	es ne peuvent pas être
•	

Extorsion temporelle	{B}{B}{B}{B}		Nuage mortel	{X}{B}{B}{B}
Rituel	R		Rituel	R
Quand vous lancez I'Extorsion tem	•		Chaque joueur perd X points de vi	
n'importe quel joueur peut payer la points de vie, arrondie à l'unité sup			cartes, sacrifie X créatures puis sa	crifie X terrains.
joueur fait ainsi, contrecarrez I'Exte				
	·			
Jouez un autre tour après celui-ci.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast

Nuage mortel	{X}{B}{B}{B
Rituel	F
Chaque joueur perd X points de vie, cartes, sacrifie X créatures puis sacr	
ourtos, sasimo x sicataros pais sasi	mie A terrains.

Miasmes sifflants	[1]{B]{B}
Enchantement	U
À chaque fois qu'une créature vous attaque, contrôleur perd 1 point de vie.	son
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Miasmes sifflants	{1}{B}{B}
Enchantement	U
À chaque fois qu'une créature vous attaque contrôleur perd 1 point de vie.	, son
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	