

_		
	Champion du crépuscule	{3}{B}{B}
	Créature : vampire et chevalier	R
	Quand le Champion du crépuscule arrive sur le bataille, vous piochez X cartes et vous perdez X	•
	vie, X étant le nombre de vampires que vous co	
		4/4
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Championne vampire	{3}{B}		Championne vampire	{3}{B}
Créature : vampire et soldat	С		Créature : vampire et soldat	С
Contact mortel (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisa			Contact mortel (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisar	
pour la détruire.)			pour la détruire.)	
				. 1
	3/3			3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Championne vampire	{3}{B}
Créature : vampire et soldat	С
Contact mortel (Le nombre de blessures qu'el inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffis pour la détruire.)	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Championne vampire	{3}{B}
Créature : vampire et soldat	С
Contact mortel (Le nombre de blessures	
inflige à une créature, quel qu'il s	oit, est suffisant
pour la détruire.)	
	·-
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Conquistador de Vraska	{1}{B}	Conquistador de Vraska {1}{E	<b>}</b> }
Créature : vampire et soldat	U	Créature : vampire et soldat	U
À chaque fois que le Conquistador de Vraska at bloque, si vous contrôlez un planeswalker Vrasl adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous ga points de vie.	ka, un	À chaque fois que le Conquistador de Vraska attaque ou bloque, si vous contrôlez un planeswalker Vraska, un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.	
	2/1	2/1	_
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Conquistador de Vraska	{1}{B}
Créature : vampire et soldat	U
À chaque fois que le Conquistador de Vra bloque, si vous contrôlez un planeswalker adversaire ciblé perd 2 points de vie et vo points de vie.	aska attaque ou r Vraska, un
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1

Conquistador vicieux			{B}
Créature : vampire et so	dat		U
À chaque fois que le Cor adversaire perd 1 point d		vicieux atta	aque, chaque

Évêque des Sanguinolents	{3}{B}{B}	Gravesang marche	ciel {2}{B}
Créature : vampire et clerc	U	Créature : vampire	et soldat C
Quand I'Évêque des Sanguinolents arı	rive sur le	Vol	5. 50.44
champ de bataille, l'adversaire ciblé pe			g marcheciel arrive sur le champ de
vie pour chaque vampire que vous contrôlez.			ire ciblé perd 1 point de vie et vous
		gagnez 1 point de v	ie.
	3/3		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ©	Wizards of the Coast

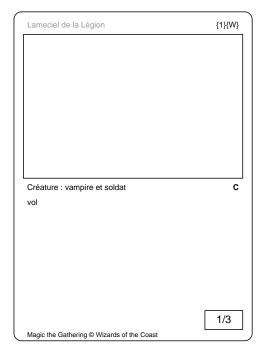
Gravesang marcheciel	{2}{B}
Créature : vampire et soldat	С
Vol	
Quand le Gravesang marcheciel arrive sur le cha bataille, un adversaire ciblé perd 1 point de vie e	
gagnez 1 point de vie.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

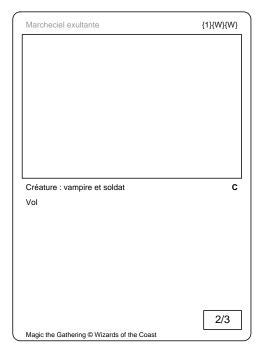
Soldate de la Baie de la reine	{1}{B}
Créature : vampire et soldat	С
·	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

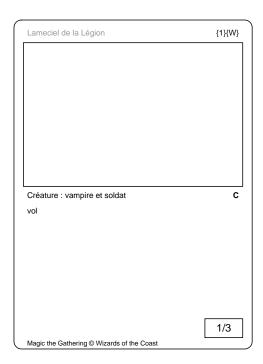
Soldate de la Baie de la reine	{1}{B}		Clerc inspiratrice	{2}{W}
Créature : vampire et soldat	С		Créature : vampire et clerc	U
			Quand la Clerc inspiratrice arrive sur le cl	hamp de bataille,
			vous gagnez 4 points de vie.	
	2/2			3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
ſ.	Zélateur de la Légion du crépuscule	{1}{B}
	Créature : vampire et soldat	С
	Quand le Zélateur de la Légion du crépuscule arrive champ de bataille, vous piochez une carte et vous point de vie.	
	Γ	1/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

Clerc inspiratrice	{2}{W}
Créature : vampire et clerc	U
Quand la Clerc inspiratrice arrive si vous gagnez 4 points de vie.	ur le champ de bataille,







Paladin affamé	{1}{W}
Créature : vampire et chevalier	U
Le Paladin affamé ne se dégage pas pendant votr de dégagement.	e étape
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, le Paladin affamé.	dégagez
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Paladin affamé	{1}{W}		Lieutenante de la Légion	{W}{B}
0.7.1				
Créature : vampire et chevalier	U		Créature : vampire et chevalier	U
Le Paladin affamé ne se dégage pas penda de dégagement. À chaque fois que vous gagnez des points o			Les autres vampires que vous contrôlez	gagnent +1/+1.
le Paladin affamé.	,9-9-			
	3/3			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Paladin de I'expiation	{1}{W}
Créature : vampire et chevalier	R
Au début de chaque entretien, si vous avez perdu	des
points de vie au dernier tour, mettez un marqueur le Paladin de l'expiation.	+1/+1 sur
Quand le Paladin de l'expiation meurt, vous un nombre de points de vie égal à son endurance	
un nombre de points de vie egal à son endurance	•
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dédain de Vraska	{2}{B}{B}
Rituel	R
Un adversaire ciblé perd 4 points de vi	
chercher dans votre bibliothèque et/ou carte appelée Vraska, gorgone intrigar	
mettre dans votre main. Si vous cherch	hez dans votre
bibliothèque de cette manière, mélang	lez.

Dédain de Vraska {2}	[B}{B}		Marais
Rituel	R		Terrain de base : marais C
Un adversaire ciblé perd 4 points de vie. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière carte appelée Vraska, gorgone intrigante, la révéler et mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.	une		(B)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recouvrement	{2}{B}
Rituel	C
Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre	
cimetière dans votre main.	
Piochez une carte.	

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	Plaine
Terrain de base : marais C {B}	Terrain de base : plaine  & amp;amp;amp;amp;lt;center>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg">>%amp;amp;amp;gt;%amp;amp;amp;gt;%amp;amp;amp;amp;gt;%amp;amp;amp;amp;gt;%amp;amp;amp;amp;gt;%amp;amp;amp;gt;%amp;amp;amp;gt;%amp;amp;amp;gt;%amp;amp;amp;gt;%amp;amp;amp;gt;%amp;amp;amp;gt;%amp;amp;amp;gt;%amp;amp;amp;gt;%amp;amp;amp;gt;%amp;amp;amp;gt;%amp;amp;amp;gt;%amp;amp;amp;gt;%amp;amp;amp;gt;%amp;amp;amp;gt;%amp;amp;amp;gt;%amp;amp;amp;gt;%amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine	Plaine

Terrain de base : plaine C
<center&amp;amp;gt;&amp;amp;amp;lt;img width=&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;gt;&amp;amp;amp;lt;/center&amp;amp;amp;gt;

Terrain de base : plaine C
<center>&amp; ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"&amp;tt/center&gt;</center>
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	Sanctuaire abandonné
Terrain de base : plaine  C <center><img bigw.jpg"&<="" graph="" manas="" src="src=" td="" width="65"/><td>Terrain  Le Sanctuaire abandonné arrive sur le champ de bataille engagé.  {T}: Ajoutez {W} ou {B}.</td></center>	Terrain  Le Sanctuaire abandonné arrive sur le champ de bataille engagé.  {T}: Ajoutez {W} ou {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine	Sanctuaire abandonné
Terrain de base : plaine C & Aamp;amp;amp;lt;center>& Aamp;amp;amp;lt;img width=& Aamp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;	Terrain  U  Le Sanctuaire abandonné arrive sur le champ de bataille engagé.  {T}: Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire abandonné		Vraska, gorgone rusée {4}{B}{B}	_
Terrain  Le Sanctuaire abandonné arrive sur le champ de bataille engagé.  {T} : Ajoutez {W} ou {B}.		Planeswalker légendaire : Vraska  {+2} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.  {-3} : Détruisez la créature ciblée.  {-10} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un adversaire, ce joueur perd la partie. »	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	) (	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_
Sanctuaire abandonné		Instant d'envie {1}{B}	7

Sanctuaire abandonné	
Terrain	U
Le Sanctuaire abandonné arrive sur le champ de bataille engagé.	
{T}: Ajoutez {W} ou {B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Instant d'envie	{1}{B}
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin tour. Vous gagnez 2 points de vie.	du
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Instant d'envie {1	}{B}		Consécration {V	/}
Éphémère	С		Éphémère	c
Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 2 points de vie.			Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 2 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Consécration	{W}
Éphémère	- 0
Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 2 points de vie.	

Représaille brillante	{4}{W}
Éphémère	U
Détruisez une créature attaquante ciblée. Piochez une carte.	

