

Exécration de sang

{B}{B}

Créature : vampire et esprit

R

L'Exécration de sang ne peut pas bloquer

L'Exécration de sang a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer l'Exécration de sang depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang

{B}{B}

Créature : vampire et esprit

R

L'Exécration de sang ne peut pas bloquer

L'Exécration de sang a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer l'Exécration de sang depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang

{B}{B}

Créature : vampire et esprit

R

L'Exécration de sang ne peut pas bloquer

L'Exécration de sang a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer l'Exécration de sang depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang

{B}{B}

Créature : vampire et esprit

R

L'Exécration de sang ne peut pas bloquer

L'Exécration de sang a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer l'Exécration de sang depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}

Créature : vampire et shamanes

U

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.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}

Créature : vampire et shamanes

U

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.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}

Créature : vampire et shamanes

U

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.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}

Créature : vampire et shamanes

U

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.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la lignée

{2}{B}{B}

Créature : vampire

R

Vol

{T} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Vampire avec le vol.

{B} : Transformez le Gardien de la lignée. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq vampires.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la porte de Malakir

{B}{B}

Créature : vampire et guerrier

U

Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand le Gardien de la porte de Malakir arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, un joueur ciblé sacrifie une créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la lignée

{2}{B}{B}

Créature : vampire

R

Vol

{T} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Vampire avec le vol.

{B} : Transformez le Gardien de la lignée. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq vampires.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la porte de Malakir

{B}{B}

Créature : vampire et guerrier

U

Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand le Gardien de la porte de Malakir arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, un joueur ciblé sacrifie une créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la porte de Malakir

{B}{B}

Créature : vampire et guerrier

U

Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand le Gardien de la porte de Malakir arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, un joueur ciblé sacrifie une créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble de Stromkirk

{R}

Créature : vampire et noble

R

Le Noble de Stromkirk ne peut pas être bloqué par les humains.

À chaque fois que le Noble de Stromkirk inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble de Stromkirk

{R}

Créature : vampire et noble

R

Le Noble de Stromkirk ne peut pas être bloqué par les humains.

À chaque fois que le Noble de Stromkirk inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble de Stromkirk

{R}

Créature : vampire et noble

R

Le Noble de Stromkirk ne peut pas être bloqué par les humains.

À chaque fois que le Noble de Stromkirk inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de Stromkirk

{1}{B}{R}

Créature : vampire et soldat

U

Initiative

Les autres créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont l'initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de Stromkirk

{1}{B}{R}

Créature : vampire et soldat

U

Initiative

Les autres créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont l'initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de Stromkirk

{1}{B}{R}

Créature : vampire et soldat

U

Initiative

Les autres créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont l'initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Olivia Voldaren

{2}{B}{R}

Créature légendaire : vampire

M

Vol

{1}{R} : Olivia Voldaren inflige 1 blessure à une autre créature ciblée. Cette créature devient un vampire en plus de ses autres types. Mettez un marqueur +1/+1 sur Olivia Voldaren.

{3}{B}{B} : Acquérez le contrôle d'un vampire ciblé tant que vous contrôlez Olivia Voldaren.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Olivia Voldaren
{2}{B}{R}

Créature légendaire : vampire

M

Vol

{1}{R} : Olivia Voldaren inflige 1 blessure à une autre créature ciblée. Cette créature devient un vampire en plus de ses autres types. Mettez un marqueur +1/+1 sur Olivia Voldaren.

{3}{B}{B} : Acquérez le contrôle d'un vampire ciblé tant que vous contrôlez Olivia Voldaren.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek
{B}

Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek
{B}

Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek
{B}

Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}

Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de flétrissement

{1}{B}{R}

Rituel

C

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défait de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrille d'effroi

{B}{R}

Rituel

R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de flétrissement

{1}{B}{R}

Rituel

C

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défait de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrille d'effroi

{B}{R}

Rituel

R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrille d'effroi

{B}{R}

Rituel

R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



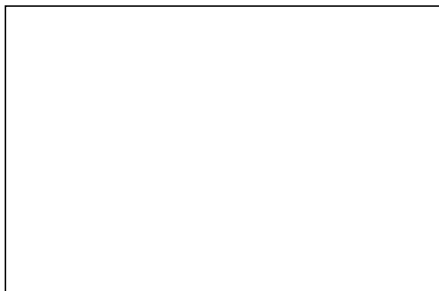
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



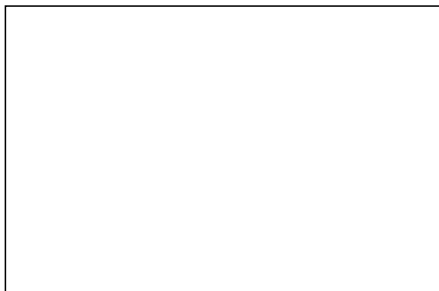
Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues de Griffelave



Terrain

R

Les Étendues de Griffelave arrive sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

{1}{B}{R} : Jusqu'à la fin du tour, les Étendues de Griffelave deviennent une créature 2/2 noire et rouge Élémental avec

« {X} : Cette créature gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour. »

C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



Terrain

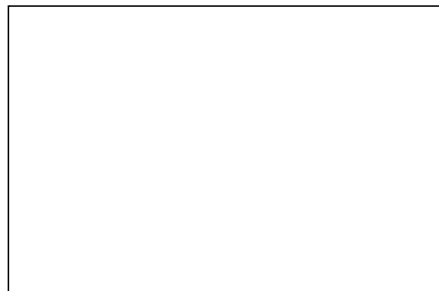
R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

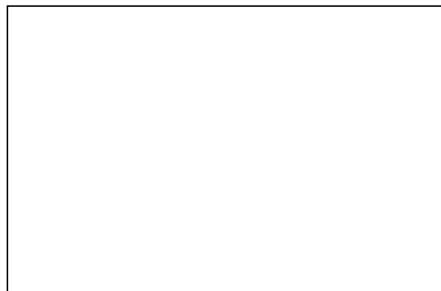
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana du voile

{1}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Chaque joueur se défausse d'une carte.

{-2} : Un joueur ciblé sacrifie une créature.

{-6} : Séparez tous les permanents qu'un joueur ciblé contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les permanents dans le tas de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana du voile

{1}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Chaque joueur se défausse d'une carte.

{-2} : Un joueur ciblé sacrifie une créature.

{-6} : Séparez tous les permanents qu'un joueur ciblé contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les permanents dans le tas de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana du voile

{1}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Chaque joueur se défausse d'une carte.

{-2} : Un joueur ciblé sacrifie une créature.

{-6} : Séparez tous les permanents qu'un joueur ciblé contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les permanents dans le tas de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma

{1}{R}

Éphémère

C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma

{1}{R}

Éphémère

C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma

{1}{R}

Éphémère

C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma

{1}{R}

Éphémère

C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anowon, le sage des ruines

{3}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et shamanes

R

Au début de votre entretien, chaque joueur sacrifie une créature non-Vampire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête fracassante

{2}{R}{R}

Rituel

U

Détruisez tous les artefacts. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}

Éphémère

U

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête fracassante

{2}{R}{R}

Rituel

U

Détruisez tous les artefacts. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}

Éphémère

U

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale

{BP}



Éphémère

R

(({BP}) peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale

{BP}



Éphémère

R

(({BP}) peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale

{BP}



Éphémère

R

(({BP}) peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast