

Edgar Markov

{3}{R}{W}{B}

Créature légendaire : vampire et chevalier **M**

**Éminence** : À chaque fois que vous lancez une autre sort de vampire, si Edgar Markov est dans la zone de commandement ou sur le champ de bataille, créez un jeton 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.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher de Malakir

{5}{B}{B}

Créature : vampire et guerrier **R**

Vol

À chaque fois que le Boucher de Malakir ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire sacrifie une créature.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anowon, le sage des ruines

{3}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et shaman **R**

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

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de sang

{1}{B}

Créature : vampire et shaman **C**

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez faire que ce joueur perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drana, la dernière chef de sang

{3}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et clerc

M

Vol

À chaque fois que Drana, la dernière chef de sang attaque, le joueur défenseur choisit une carte de créature non-légendaire dans votre cimetière. Vous renvoyez cette carte sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle. La créature est un vampire en plus de ses autres types.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fauteurs de troubles de la croisée

{5}{B}

Créature : vampire

R

Les vampires attaquants que vous contrôlez ont le contact mortel et le lien de vie.

À chaque fois qu'un vampire que vous contrôlez meurt, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drana, libératrice de Malakir

{1}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et allié

M

Vol, initiative

À chaque fois que Drana, libératrice de Malakir inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature attaquante que vous contrôlez.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancien de la lignée

{4}{B}

Créature : vampire et sorcier

U

Lien de vie

Quand le Nécromancien de la lignée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de créature Vampire ou Sorcier ciblée depuis votre cimetière.

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 activées de toutes les cartes de créature exilées par lui.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revenante des Nirkana

{4}{B}{B}

Créature : vampire et ombre

M

À chaque fois que vous engagez un marais pour du mana, ajoutez {B} supplémentaire.  
{B} : La Revenante des Nirkana gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron des veines

{4}{B}{B}

Créature : vampire et shaman

R

Vol  
Quand le Patron des veines arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.  
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, exilez-la et mettez un marqueur +1/+1 sur chaque vampire que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 créature Vampire, il acquiert soif de sang 3.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de sang provocateur

{5}{B}{B}

Créature : vampire

R

Vol

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, un adversaire ciblé perd autant de points de vie.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de Mephidross

{4}{B}{B}

Créature : vampire

R

Vol

Chaque créature que vous contrôlez est un vampire en plus de ses autres types de créature et elle a « Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature à chaque fois qu'elle inflige des blessures à une créature. »

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire cordial

{B}{B}

Créature : vampire

R

À chaque fois que le Vampire cordial ou une autre créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque vampire que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritier élané

{2}{R}

Créature : vampire

U

À chaque fois qu'un vampire que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drana et Linvala

{1}{W}{B}

Créature légendaire : vampire et ange

R

Vol, vigilance

Les capacités activées des créatures que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas être activées. Drana et Linvala ont toutes les capacités activées de toutes les créatures que vos adversaires contrôlent. Vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur pour activer ces capacités.

3/4

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

Edgar, marié enchanté

{2}{W}{B}

Créature légendaire : vampire et noble

R

Les autres vampires que vous contrôlez gagnent +1/+1. Quand Edgar, marié enchanté meurt, renvoyez-le sur le champ de bataille transformé et sous le contrôle de son propriétaire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Olivia, mariée écarlate

{4}{B}{R}

Créature légendaire : vampire et noble

M

Vol, célérité

À chaque fois qu'Olivia, mariée écarlate attaque, renvoyez sur le champ de bataille, engagée et attaquante, une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Elle acquiert « Quand vous ne contrôlez pas de vampire légendaire, exilez cette créature. »

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère d'Olivia

{4}{B}

Rituel

R

Chaque créature non-Vampire gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de vampires que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil d'Agadeem

{X}{B}{B}{B}

Rituel

M

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées ayant chacune un coût converti de mana différent inférieur ou égal à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dernier Jugement de Bontu

{1}{B}{B}

Rituel

R

Detruisez toutes les créatures. Les terrains que vous contrôlez ne se dégagent pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil d'Edgar

{3}{B}{B}

Rituel

U

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.  
Quand vous vous défaussez de l'Éveil d'Edgar, vous pouvez payer {B}. Quand vous faites ainsi, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil des Naguères

{3}{B}{B}



Rituel

R

Chaque joueur se défausse de toutes les cartes de sa main, puis crée autant de jetons de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dettes envers les Impérissables

{X}{W}{W}{B}{B}



Rituel

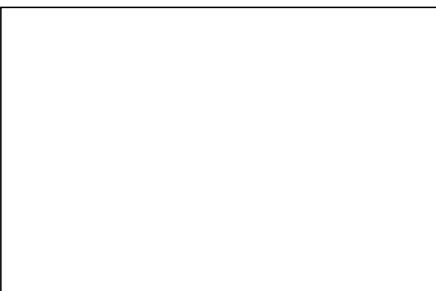
U

Chaque adversaire perd deux fois X points de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réaction en chaîne

{2}{R}{R}



Rituel

R

La Réaction en chaîne inflige X blessures à chaque créature, X étant le nombre de créatures sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Boros



Terrain

U

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

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre 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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov



Terrain : porte

**C**

La Porte de la guilde d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.  
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

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

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

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.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument d'Hazoret

{3}



Artefact légendaire

U

Les sorts de créature rouges que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaille de jais

{2}



Artefact

R

Les sorts noirs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument d'Oketra

{3}



Artefact légendaire

U

Les sorts de créature blancs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument de Bontu

{3}



Artefact légendaire

U

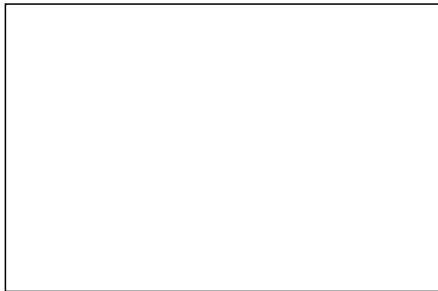
Les sorts de créature noirs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque d'Urd

{6}



Artefact

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Au moment où l'Obélisque d'Urd arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque d'obsidienne

{2}



Artefact

R

L'Obélisque d'obsidienne arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort multicolore.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}



Artefact

C

{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

Fontaine de sang

{B}



Artefact

C

Quand la Fontaine de sang arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Sang. (C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

{3}{B}, {T}, sacrifiez la Fontaine de sang : Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dettes envers les kami

{2}{B}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Un adversaire ciblé exile une créature qu'il contrôle.

? Un adversaire ciblé exile un enchantement qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana, éveilleuse des morts

{2}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Chaque joueur se défausse d'une carte. Chaque adversaire qui ne peut pas le faire perd 3 points de vie.

{-3} : La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes dans votre cimetière.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Au début du combat pendant votre tour, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Elle acquiert la célérité. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connexions du marché noir

{2}{B}



Enchantement

R

Au début de votre première phase principale, choisissez l'un ou plus ?

? &lt;i>Vendre de la contrebande</i> ? Créez un jeton Trésor. Vous perdez 1 point de vie.

? &lt;i>Acheter des informations</i> ? Piochez une carte. Vous perdez 2 points de vie.

? &lt;i>Engager un mercenaire</i> ? Créez un jeton de créature 3/2 incolore Changeforme avec le changelin.

Vous perdez 3 points de vie. (Il a tous les types de créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil malveillant

{1}{B}{B}

Enchantement

U

{1}{B}{B}, sacrifiez une créature : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marché noir

{3}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur « charge » sur le Marché noir.  
Au début de votre première phase principale, ajoutez {B} pour chaque marqueur « charge » sur le Marché noir.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune blafarde

{1}{B}

Enchantement

R

Les créatures noires gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échos en fusion

{2}{R}{R}

Enchantement

R

Au moment où les Échos en fusion arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.  
À chaque fois qu'une créature non-jeton du type choisi arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton qui est une copie de cette créature. Ce jeton acquiert la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

