Edgar Markov {3}{R}{W}{B}

Créature légendaire : vampire et chevalier M

<i>Éminence</i> ? 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 shamane 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 shamane 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

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. (Le nombre de blessures qu'ils infligent à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire. Les blessures infligées par ces créatures font aussi gagner autant de points de vie à leur contrôleur.)
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

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

Quêteuse de sanctuaire {2}{B}{B}

Créature : vampire et chevalier R

À chaque fois qu'un vampire que vous contrôlez attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron des veines {4}{B}{B}

Créature : vampire et shamane 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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scribe vampire {4}{B}

Créature : vampire et psychagogue U

Vol
À chaque fois que vous gagnez des points de vie pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur la Scribe vampire.
À chaque fois que vous perdez des points de vie pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur la Scribe vampire.

2/2

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

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

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

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

Buveuse de dîme {W}{B}

Créature : vampire C

Lien de vie
Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritier élancé {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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drana et Linvala {1}{W}{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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de sang royal {3}{W}{B}

Créature : vampire et soldat U

Vol
Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné des points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zagras, voleur de pulsations {4}{B}{R}

Créature légendaire : vampire et gredin R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature dans votre groupe.
Vol, contact mortel, célérité
Les autres créatures que vous contrôlez ont le contact mortel.
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un planeswalker, détruisez ce planeswalker.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vish Kal, arbitre de sang {4}{W}{B}{B}

Créature légendaire : vampire R

Vol, lien de vie
Sacrifiez une créature : Mettez X marqueurs +1/+1 sur Vish Kal, arbitre de sang, X étant la force de la créature sacrifiée.
Retirez tous les marqueurs +1/+1 de Vish Kal : Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque marqueur +1/+1 retiré de cette manière.

5/5

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

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 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

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

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

Reconstruire l'histoire {2}{R}{W}

Rituel U

Renvoyez dans votre main jusqu'à une carte d'artefact ciblée, jusqu'à une carte d'enchantement ciblée, jusqu'à une carte d'éphémère ciblée, jusqu'à une carte de rituel ciblée, et jusqu'à une carte de planeswalker ciblée depuis votre cimetière.
Exilez Reconstruire l'histoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dette 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

Valse sinistre {3}{B}{R}

Rituel R

Choisissez trois cartes de créature ciblées dans votre cimetière. Renvoyez sur le champ de bataille deux d'entre elles au hasard et mettez l'autre au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Col du crépuscule

Terrain R

Le Col du crépuscule arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande prospère

Terrain C

La Lande prospère arrive sur le champ de bataille engagée.
Au moment où le Maquis prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le noir.
{T} : Ajoutez {B} ou un mana de la couleur choisie.

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

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage fumant

Terrain : marais et montagne **R**

({T} : Ajoutez {B} ou {R}.)
Le Marécage fumant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage fumant

Terrain : marais et montagne **R**

({T} : Ajoutez {B} ou {R}.)
Le Marécage fumant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{R}

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 **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Pic souillé

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{W}

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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov

Terrain : porte **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos

Terrain : porte **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros

Terrain : porte **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie prospère

Terrain **C**

La Prairie prospère arrive sur le champ de bataille engagée.
Au moment où la Prairie prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le blanc.
{T} : Ajoutez {W} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promontoire prospère

Terrain C

Le Promontoire prospère arrive sur le champ de bataille engagé.
Au moment où le Promontoire prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le rouge.
{T} : Ajoutez {R} ou un mana de la couleur choisie.

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

Terra nullius

Terrain U

Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

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

Bottes de piedagile {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)
Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaillon de jais {2}

Artefact R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

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

Obélisque instable {3}

Artefact C

{T} : Ajoutez {C}.
{7}, {T}, sacrifiez l'Obélisque instable : Détruisez un permanent ciblé.

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

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

Sorin Markov {3}{B}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin M

{+2} : Sorin Markov inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 2 points de vie.

{-3} : Le total de points de vie d'un adversaire ciblé devient 10.

{-7} : Vous contrôlez le joueur ciblé pendant son prochain tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin le morose {2}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin M

{+1} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte et la mettre dans votre main. Si vous faites ainsi, vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

{-2} : Créez un jeton de créature 2/3 noire Vampire avec le vol et le lien de vie.

{-7} : Sorin le morose inflige 13 blessures à n'importe quelle cible. Vous gagnez 13 points de vie.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin, seigneur de sang impérieux {2}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin M

{+1} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour. Si c'est un vampire, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

{+1} : Vous pouvez sacrifier un vampire. Quand vous faites ainsi, Sorin, Imperious Bloodlord inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

{-3} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature vampire de votre main.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin, seigneur vampire {4}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin M

{+1} : Jusqu'à une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

{-2} : Sorin, seigneur vampire inflige 4 blessures à n'importe quelle cible. Vous gagnez 4 points de vie.

{-8} : Jusqu'à la fin du tour, chaque vampire que vous contrôlez acquiert « {T} : Acquérez le contrôle de la créature ciblée. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin, seigneur d'Innistrad {2}{W}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin M

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 noire Vampire avec le lien de vie.

{-2} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0. »

{-6} : Détruisez jusqu'à trois cibles, créatures et/ou autres planeswalkers. Renvoyez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, chaque carte mise dans un cimetière de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin, némésis sinistre {4}{W}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin M

{+1} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

{-X} : Sorin, némésis sinistre inflige X blessures à une cible, créature ou planeswalker, et vous gagnez X points de vie.

{-9} : Créez un nombre de jetons de créature 1/1 noire Vampire et Chevalier avec le lien de vie égal au total de points de vie le plus élevé de tous les joueurs.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin, visiteur solennel {2}{W}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin M

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent le lien de vie.

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

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « Au début de l'entretien de chaque adversaire, ce joueur sacrifie une créature ».

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dette 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

Connexions du marché noir {2}{B}

Enchantement R

Au début de votre première phase principale, choisissez l'un ou plus ?
? <i>Vendre de la contrebande</i> ? Créez un jeton Trésor. Vous perdez 1 point de vie.
? <i>Acheter des informations</i> ? Piochez une carte. Vous perdez 2 points de vie.
? <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

Réaction // Résurgence {RW}{RW}{3}{R}{W}

Éphémère / Rituel R

Réaction
{RW}{RW}
Éphémère

La Réaction inflige 5 blessures à la créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Résurgence
{3}{R}{W}
Rituel

Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative et la vigilance jusqu'à la fin du tour. Cette phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire.

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

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

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

Mascarade stenslenne {2}{R}

Enchantement U

Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont l'initiative.
À chaque fois qu'un vampire que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.
Folie {2}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast