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

Condamnée de Stromkirk {B}{B}

Créature : vampire et horreur R

Défaussez-vous d'une carte : Les vampires que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/2

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 autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang {B}{B}

Créature : vampire et esprit R

Cette créature ne peut pas bloquer.
Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

2/1

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 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 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 cette créature arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, un joueur ciblé sacrifie une créature de son choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la lignée {2}{B}{B}

Créature : vampire R

Vol
{T} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 noire Vampire avec le vol.
{B} : Transformez le Gardien de la lignée. N'activez cette capacité que si vous contrôlez au moins cinq vampires.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grognarde d'Olivia {1}{B}

Créature : vampire et berserker C

Défaussez-vous d'une carte : La Grognarde d'Olivia acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritière Falkenrath {1}{B}

Créature : vampire U

Défaussez-vous d'une carte : Transformez l'Héritière Falkenrath. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mirri la maudite {2}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et chat R

Vol, initiative, célérité
À chaque fois que Mirri la maudite inflige des blessures de combat à une créature, mettez un marqueur +1/+1 sur Mirri la maudite.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kalitas, traître des Ghet {2}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et guerrier M

Lien de vie
Si une créature non-jeton qu'un adversaire contrôle devait mourir, exilez cette carte à la place et créez un jeton de créature noir 2/2 Zombie.
{2}{B}, sacrifiez un autre vampire ou zombie : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur Kalitas, traître de Ghet.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nocturnus vampire {1}{B}{B}{B}

Créature : vampire M

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est noire, le Nocturnus vampire et les autres créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +2/+1 et ont le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangvasseur d'Olivia {1}{B}

Créature : vampire et soldat U

Vol
Le Sangvasseur d'Olivia ne peut pas bloquer.
{R} : Un vampire ciblé acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire {B}{B}

Créature : vampire et shamane U

Initiative
Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs d'un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcière de sang de Malakir {3}{B}{B}

Créature : vampire et shamane R

Vol, protection contre le blanc
Quand la Sorcière de sang de Malakir arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au nombre de vampires que vous contrôlez. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire captivant {1}{B}{B}

Créature : vampire R

Les autres créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Engagez cinq vampires dégagés que vous contrôlez : Acquérez le contrôle de la créature ciblée. Elle devient un vampire en plus de ses autres types.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visiteuse d'asile {1}{B}

Créature : vampire et sorcier R

Au début de l'entretien de chaque joueur, si ce joueur n'a aucune carte en main, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.
Folie {1}{B}

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avaleur Falkenrath {R}

Créature : vampire et berserker R

Chaque carte de créature Vampire que vous possédez qui n'est pas sur le champ de bataille a la folie. Le coût de folie est égal à son coût de mana. (Si vous vous défaussez d'une carte avec la folie, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yahenni, partisan immortel {2}{B}

Créature légendaire : éthérien et vampire U

Célérité
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Yahenni, partisan immortel.
Sacrifiez une autre créature : Yahenni acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exterminateur Falkenrath {1}{R}

Créature : vampire et archer U

À chaque fois que l'Exterminateur Falkenrath inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.
{2}{R} : L'Exterminateur Falkenrath inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Exterminateur Falkenrath.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître d'épée Markov {1}{R}{R}

Créature : vampire et guerrier R

Double initiative
À chaque fois que le Maître d'épée Markov 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

Maraudeurs Falkenrath {3}{R}{R}

Créature : vampire et guerrier R

Vol, célérité
À chaque fois que les Maraudeurs Falkenrath infligent des blessures de combat à un joueur, mettez deux marqueurs +1/+1 sur eux.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouveau-né sanguinaire {1}{R}

Créature : vampire C

Le Nouveau-né sanguinaire attaque à chaque tour si possible.
À chaque fois que le Nouveau-né sanguinaire inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aristocrate Falkenrath {2}{B}{R}

Créature : vampire et noble R

Vol, célérité
Sacrifiez une créature : L'Aristocrate Falkenrath acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Si la créature sacrifiée était un humain, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Aristocrate Falkenrath.

4/1

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

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

Prêtresse du hall de sang {2}{B}{R}

Créature : vampire et clerc R

À chaque fois que la Prêtresse du hall de sang arrive sur le champ de bataille ou attaque, si vous n'avez pas de carte en main, la Prêtresse du hall de sang inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
Folie {1}{B}{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.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel au monde souterrain {B}

Rituel **C**

Renvoyez une carte de créature noire ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
Folie {0} (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

Chantage {B}

Rituel **U**

Le joueur ciblé révèle trois cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brutalité collective {1}{B}

Rituel **R**

Intensification ? Défaussez-vous d'une carte.
Choisissez l'un ou plus ?
? Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte d'éphémère ou de rituel. Ce joueur se défausse de cette carte.
? Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
? Un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charité des veines {2}{B}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie.
Folie {B} (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

Contrainte {B}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dédain {B}

Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature ou de planeswalker. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coût des fondrières {B}

Rituel **C**

Le joueur ciblé révèle un nombre de cartes de sa main égal au nombre de marais que vous contrôlez. Vous en choisissez une. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit cruel {1}{B}

Rituel U

L'adversaire ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracture du crâne {B}

Rituel U

Un joueur ciblé se défausse d'une carte.
Flashback {3}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impossible // Retour {1}{B}{B}

Rituel R

Impossible
{1}{B}{B}
Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Retour
{3}{B}
Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)
Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horrible révélation {B}

Rituel C

Un joueur ciblé se défausse d'une carte, puis meule une 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie cinglante {2}{B}{B}

Rituel U

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
Folie {2}{B} (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

Torsion de l'esprit {B}{B}

Rituel C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes de sa main à moins qu'il ne se défausse d'une carte d'artefact de sa main.

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

Vrilles du désespoir {B}

Rituel C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Un adversaire ciblé se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix lancinante {1}{R}

Rituel C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.
Piochez 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 défausse de deux cartes.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cairns sculptés

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{BR}, {T} : Ajoutez {B}{B}, {B}{R}, ou {R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes

Terrain M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent 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 et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canyon croupissant

Terrain : marais et montagne R

({T} : Ajoutez {B} ou {R}.)
Le Canyon croupissant arrive sur le champ de bataille engagé.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Désolation

Terrain : marais et montagne R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

Mesa aride

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

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

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

Sommet du Crânedragon

Terrain **R**

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Chute du héros {1}{B}{B}

Éphémère U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme funéraire {B}

Éphémère P

Choisissez l'un ?
? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.
? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée acquiert la traversée des marais jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit diabolique {1}{B}

Éphémère **C**

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

Éphémère **C**

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide {1}{B}{B}

Éphémère **C**

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale {B}

Éphémère **U**

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement de l'au-delà {X}{B}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère **R**

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Geth {B}{B}

Éphémère **C**

Un joueur ciblé sacrifie une créature et perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Furie vampirique {1}{R}

Éphémère **C**

Les créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +2/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache d'éclairs {R}

Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte ou payez {5}.
La Hache d'éclairs inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel de la lignée {1}{B}

Enchantement U

{1}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton de créature 1/1 noire Vampire et Chevalier avec le lien de vie.
N'activez qu'une seule fois par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affliction hurlante {B}

Enchantement U

Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur a une carte ou moins dans sa main, il perd 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête de la Pierre de Nihil {B}

Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête de la Pierre de Nihil.
Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur n'a pas de carte en main et si la Quête de la Pierre de Nihil a au moins trois marqueurs « quête » sur elle, vous pouvez faire que ce joueur perde 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast