

| Edgar, marié enchanté | {2}{W}{B} | |
|---|-----------|--|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Créature légendaire : vampire et noble | R | |
| Les autres vampires que vous contrôlez gagnent : Quand Edgar, marié enchanté meurt, renvoyez-le champ de bataille transformé et sous le contrôle d propriétaire. | sur le | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | 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 autre créature que vous contrôlez meurt, chaqu | |
| adversaire sacrifie une créature. | ue |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | 5/4 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| | }{B}{E |
|--|--------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : vampire et shamane C Créature légendaire : vampire et allié | ı |
| À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous À chaque fois que Drana, libératrice de Malakir inflige | des |
| pouvez faire que ce joueur perde 1 point de vie. blessures de combat à un joueur, mettez un marqueu | ır |
| +1/+1 sur chaque créature attaquante que vous contre | ôlez. |
| | |
| | |
| | |
| | 2/3 |
| 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 sa le joueur défenseur choisit une carte de créature | |
| non-légendaire dans votre cimetière. Vous renv | oyez cette |
| carte sur le champ de bataille avec un marqueu supplémentaire sur elle. La créature est un vam | |
| 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 con- mortel et le lien de vie. (Le nombre de blessures | act |
| qu'ils infligent à une créature, quel qu'il so | |
| est suffisant pour la détruire. Les blessures infligées pa ces créatures font aussi gagner autant de points de vie | |
| leur contrôleur.) | |
| À chaque fois qu'un vampire que vous contrôlez | |
| meurt, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faite ainsi, piochez une carte. | S |
| 5 | /5 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Nécromancien de la lignée | {4}{B} | Patron des veines | {4}{B}{B} |
|--|---------------------------|--|--|
| | | | |
| Créature : vampire et sorcier | U | Créature : vampire et shamane | R |
| Lien de vie Quand le Nécromancien de la lignée arrive sur le bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de l carte de créature Vampire ou Sorcier ciblée dep cimetière. | bataille une uis votre | Vol Quand le Patron des veines arrive sur le c détruisez une créature ciblée qu'un contrôle. À chaque fois qu'une créature qu&# adversaire contrôle meurt, exilez-la et met +1/+1 sur chaque vampire que vous contrô | adversaire #039;un tez un marqueur |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | 3/2 | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | 4/4 |
| wagic 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 a | ctivées |
| 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 vou attaque, chaque adversaire perd 1 point de gagnez 1 point de vie. | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | 3/4 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Revenante des Nirkana {4}{B}{B} | Seigneur de sang de Vaäsgoth {3}{B}{B} |
|--|---|
| | |
| Créature : vampire et ombre M | Créature : vampire et guerrier 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. | 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. |
| 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 So vampire. | cribe |
| À chaque fois que vous perdez des points de v | ie pendant |
| votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur la So vampire. | cribe |
| | |
| | |
| | 2/2 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

Seigneur de sang provocateur {5}{B}{B} Créature : vampire Vol À chaque fois que vous gagnez des points de vie, un adversaire ciblé perd autant de points de vie. 4/5

| Vampire cordial | {B}{B} | Héritier élancé | {2}{R} |
|---|--------|--|------------------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| Créature : vampire | R | Créature : vampire | U |
| À chaque fois que le Vampire cordial ou une autre cr meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque vampir | | À chaque fois qu'un vampire que inflige des blessures de combat à un jo | |
| vous contrôlez. | o quo | marqueur +1/+1 sur lui. | dour, mottoz dir |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| Г | 1/1 | | 2/2 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | 1/1 | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | 212 |
| magic and datasing a measure of the doubt | | magic and dathoning 9 Wizards of the dodst | |

| Vampire de Mephidross | {4}{B}{B} |
|--|--------------------------------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : vampire | R |
| Vol | |
| Chaque créature que vous contrôlez plus de ses autres types de créature marqueur +1/+1 sur cette créature à qu'elle inflige des blessures à u | et elle a « Mettez un chaque fois |
| quaross, elle littilge des blessares a t | ane creature. " |
| | |
| | |
| | 3/4 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Buveuse de dîme | {W}{B} |
|--|---------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : vampire | С |
| Lien de vie Extorsion (À chaque fois que vous lancez un s pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaqu perd 1 point de vie et vous gagnez autant de p | ue adversaire |
| | |
| | |
| | |
| | |

| Capitaine de Stromkirk | {1}{B}{R} |
|--|--------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : vampire et soldat | U |
| Initiative | |
| Les autres créatures Vampire que vous contré +1/+1 et ont l'initiative. | ôlez gagnent |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | 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 b | lessure à une autre |
| créature ciblée. Cette créature de | |
| de ses autres types. Mettez un ma Voldaren. | arqueur +1/+1 sur Olivia |
| {3}{B}{B} : Acquérez le contrôle de | 'un vampire ciblé |
| tant que vous contrôlez Olivia Vol | • |
| | |
| | |
| | 3/3 |
| Maria the Catharine @ Winner 1711 - C | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Co | Dasi |

| [| Drana et Linvala | $\{1\}\{W\}\{W\}\{B\}$ | |
|---|--|------------------------|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| L | | | |
| (| 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 toute | | |
| | | | |
| | les créatures que vos adversaires contrôlent. Vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de | | |
| | n'importe quelle couleur pour activer ce | | |
| | | | |
| | | 3/4 | |
| 1 | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | |
| | | | |

| Olivia, mariée écarlate | {4}{B}{R} |
|---|-----------------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature légendaire : vampire et nob | le M |
| Vol. célérité | ie W |
| À chaque fois qu'Olivia, mariér renvoyez sur le champ de bataille, er | ngagée et attaquante, |
| une carte de créature ciblée depuis v acquiert « Quand vous ne contrôlez | |
| légendaire, exilez cette créature. » | |
| | |
| | |
| | 3/4 |
| 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 av | ez gagné des |
| points de vie ce tour-ci, créez un jeton de cr | éature 1/1 noire |
| Chauve-souris avec le vol. | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | 2/4 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| 1 1 |
|---|
| |
| |
| |
| Créature légendaire : vampire et gredin |
| 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 | | | |

| Éveil d'Agadeem | ${X}{B}{B}{B}$ |
|--|--------------------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Rituel | M |
| Renvoyez sur le champ de bataille n'importe quel nombre de ca ayant chacune un coût converti de ou égal à X. | rtes de créature ciblées |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| Colère d'Olivia | {4}{B} | Éveil d'Edgar | {3}{B}{B} |
|---|--------|---|-----------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| Rituel | R | Rituel | U |
| Chaque créature non-Vampire gagne -X/-X jusqu& la fin du tour, X étant le nombre de vampires que v | | Renvoyez une carte de créature ciblée sur le chambataille depuis votre cimetière. | np de |
| contrôlez. | ous | Quand vous vous défaussez de l'Éveil | |
| | | d'Edgar, vous pouvez payer {B}. Quand vou ainsi, renvoyez une carte de créature ciblée depuis | |
| | | cimetière dans votre main. | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

| Dernier jugement de Bontu | {1}{B}{B |
|---|----------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Rituel | F |
| Detruisez toutes les créatures. Les terrai contrôlez ne se dégagent pas pendant vo étape de dégagement. | |
| , 00 | |
| | |
| | |
| | |

| Éveil des Naguères { | 3}{B}{B} |
|---|----------|
| | |
| Rituel | R |
| Chaque joueur se défausse de toutes les cartes de main, puis crée autant de jetons de créature 2/2 noir Zombie. | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Réaction en chaîne | ${2}{R}{R}$ | | Reconstruire I'histoire | {2}{R}{W} |
|--|-------------|---|---|--|
| | | | | |
| Rituel La Réaction en chaîne inflige X blessures à cha créature, X étant le nombre de créatures sur le de bataille. Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | | Rituel Renvoyez dans votre main jusqu'à d'artefact ciblée, jusqu'à und d'enchantement ciblée, jusqu d'éphémère ciblée, jusqu'à ciblée, et jusqu'à une carte de plar depuis votre cimetière. Exilez Reconstruire l'histoire. Magic the Gathering © Wizards of the Coast | e carte 19;à une carte une carte de rituel |
| | | , | | |

| Dette envers les Impérissables | ${X}{W}{W}{B}{B}$ |
|---|-------------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Rituel | U |
| Chaque adversaire perd deux fois X gagnez autant de points de vie que c | |
| manière. | |

| Valse sinistre | {3}{B}{R |
|---|-----------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Rituel | F |
| Choisissez trois cartes de créature de cimetière. Renvoyez sur le champ d d'entre elles au hasard et me au-dessous de votre bibliothèque. | e bataille deux |
| | |
| | |
| | |

| | _ | |
|--|---|--|
| Col du crépuscule | | Lande prospère |
| Terrain 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}. | R | Terrain C Ce terrain arrive engagé. Au moment où il arrive, choisissez une couleur autre que le noir. {T}: Ajoutez {B} ou un mana de la couleur choisie. |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | | |
| Garnison de Boros | | Marais |
| | | |

Terrain

La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille

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}.

| | Marais |
|---|--|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| L | Terrain de base : marais C |
| | {B} |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |

| 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 | | Marécage fumant |
| Terrain de base : marais C {B} | | Terrain : marais et montagne R Ce terrain arrive 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 |
| | | |
| Marais | 7 | Montagne |
| | | |

| Terrain de base : marais | С |
|--------------------------|---|
| {B} | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| Terrain de base : montagne | С |
|----------------------------|---|
| <center></center> | |

| Montagne | Montagne |
|--|---|
| Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a | Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center& |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | |
| Montagne | Montagne |
| Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg& | Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp; |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |

| Montagne | Pic souillé |
|--|---|
| Terrain de base : montagne C <center&< th=""><th>Terrain (T): Ajoutez (C). (T): Ajoutez (B) ou {R}. N'activez que si vous contrôlez un marais.</th></center&<> | Terrain (T): Ajoutez (C). (T): Ajoutez (B) ou {R}. N'activez que si vous contrôlez un marais. |
| src="graph/manas/bigR.jpg& amp;quot;>p;amp;amp;gt; | |
| Magic the Gathering @ Wizards of the Coast | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| Paysage myriadaire | Plaine |

Terrain

Ce terrain arrive engagé.
{T}: Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez ce terrain : 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

Terrain de base : plaine

& amp;amp;amp;lt;center><ing width=&amp;quot;65&amp;amp;quot; align=&amp;quot;center&amp;amp;quot; src=&amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&amp;amp;quot;&amp;amp;gt;&amp;amp;lt;/center&amp;amp;gt;

| Plaine | | Plaine |
|---|---|---|
| Terrain de base : plaine C | | Terrain de base : plaine C |
| <center><img &<="" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg" td="" width="65"/><td></td><td>& amp; amp; amp; lt; center& amp; amp; gt; & amp; amp; amp; quot; ft; img width = & amp; amp; quot; ft & amp; amp; amp; quot; align = & amp; amp; amp; quot; center& amp; amp; amp; quot; src = & amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp;</td></center> | | & amp; amp; amp; lt; center& amp; amp; gt; & amp; amp; amp; quot; ft; img width = & amp; amp; quot; ft & amp; amp; amp; quot; align = & amp; amp; amp; quot; center& amp; amp; amp; quot; src = & amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | J | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | | |
| Plaine | | Porte de la guilde d'Orzhov |
| Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;tt;center>& amp;amp;amp;amp;ttimg width=& amp;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;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp; | | Terrain : porte C Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {W} ou {B}. |

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

| Porte de la guilde de Boros | Prairie prospère |
|---|--|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Terrain: porte C | Terrain C |
| Ce terrain arrive engagé. {T}: Ajoutez {R} ou {W}. | La Prairie prospère arrive engagée. Au moment où elle arrive, 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 |
| mage the dathering & wizards of the dods! | magic the Cathering & Wizards of the Codat |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Porte de la guilde de Rakdos | Promontoire prospère |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| Promontoire prospère | |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Terrain | С |
| Ce terrain arrive engagé. Au moment où il arrive, | |
| choisissez une couleur autre que le rouge. | |
| {T} : Ajoutez {R} ou un mana de la couleur choisie. | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Terra nullius | | Voie de I'Ascendance |
|--|---|--|
| Terrain 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. | | Terrain La Voie de I'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée. {T): Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de I'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 |
| | | |

| Tour de commandement |
|--|
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| Terrain C |
| {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de |
| l'identité couleur de votre commandant. |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |

| - | |
|--|-----|
| Anneau solaire | {1} |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Artefact | R |
| {T} : Ajoutez {C}{C}. | K |
| (1)yould2 (0)(0). | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Bottes de piedagile | {2} | Médaillon de jais | {2} |
|--|-----|---|-----|
| | | | |
| Artefact : équipement 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 lanc un rituel.) | | Artefact Les sorts noirs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. | R |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | | | |

| Cachet d'ésotérisme | {2 |
|--|----|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Artefact | F |
| {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de | |
| l'identité couleur de votre commandant. | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| 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 faite: ainsi, piochez une carte. | |
| and, piconoz and cane. | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Monument d'Oketra | {3} | | (| Obélisque d'obsidienne | {2 |
|--|-----|---|-----|---|----|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| Artefact légendaire | U | | | Artefact | |
| Les sorts de créature blancs que vous lancez coûtent { | | | | L'Obélisque d'obsidienne arrive sur le char | np |
| de moins à lancer. | | | | de bataille engagé. | · |
| À chaque fois que vous lancez un sort de créature, cré un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigila | | | | (T): Ajoutez (C).(T): Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne | |
| , | | | 1 ' | dépensez ce mana que pour lancer un sort multicolore. | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | | | | |
| wayic the Gathering wizards of the Coast | | J | (ı | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | | | | | |

| Monument de Bontu | {3 |
|---|--------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Artefact légendaire | l |
| Les sorts de créature noirs que vous lancez cou | îtent {1} de |
| moins à lancer. | (., |
| À chaque fois que vous lancez un sort de créati | uro chaquo |
| | |
| adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 | point de |
| vie. | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| Artefact 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'Urd | {6} |
|---|---|---------------------|
| 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 I'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. | | |
| 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 I'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. | | |
| 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 I'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. | | |
| 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. | | |
| 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. | | |
| 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. | | |
| 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. | | |
| 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. | | |
| 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. | Artefact | R |
| champ de bataille, choisissez un type de créature. Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +2/+2. | Chaque créature que vous engagez en la | ançant ce sort paie |
| Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +2/+2. | | • |
| | Les créatures du type choisi que vous con | |
| | | |
| | | |
| | | |

{2}

| Obélisque instable | {3} | Sphère du commandant { | [3} |
|--|-----|--|-----|
| | | | ٦ |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | ╝ |
| Artefact | С | Artefact {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de | С |
| {T}: Ajoutez {C}.{7}, {T}, sacrifiez l'Obélisque instable : Détruisez | un | l'identité couleur de votre commandant. | |
| permanent ciblé. | | Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte. | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | | | _ |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

| Sphère du commandant { | 3} |
|--|----|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Artefact | С |
| {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de | |
| I'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 | С |
| Quand la Fontaine de sang arrive, 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 vo cimetière dans votre main. | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Liliana, éveilleuse des morts | {2}{B}{B |
|---|-----------------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Planeswalker légendaire : Liliana | N |
| {+1} : Chaque joueur se défausse d'une | e carte. |
| Chaque adversaire qui ne peut pas le faire pe vie. | erd 3 points de |
| {-3} : La créature ciblée gagne -X/-X jusqu  | 039;à la fin du |
| tour, X étant le nombre de cartes dans votre c | cimetière. |
| {-7} : Vous gagnez un emblème avec « Au dé | but du |
| combat pendant votre tour, mettez sur le chan | np de bataille |
| sous votre contrôle, une carte de créature cibl | lée depui <u>a</u> µn |
| cimetière. Elle acquiert la célérité. » Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| $\overline{}$ | 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 poi de vie égal à sa valeur de mana. | |
| | {-2} : Créez un jeton de créature 2/3 noire Vampire avec vol et le lien de vie. | le |
| | {-7} : Sorin le morose inflige 13 blessures à n'impo quelle cible. Vous gagnez 13 points de vie. | rte |
| | 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 4/ carte de créature vampire de votre main. Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin Markov

Planeswalker légendaire : Sorin

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

devient 10.

tour.

{+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

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

{3}{B}{B}{B}

4/

| Sorin, seigneur vampire {4} | B}{B} | Sorin, seigneur d'Innistrad {2}{W}{B} |
|--|-------|--|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Planeswalker légendaire : Sorin | M | Planeswalker légendaire : Sorin M |
| {+1} : Jusqu'à une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour. | | {+1}: Créez un jeton de créature 1/1 noire Vampire avec le lien de vie. |
| {-2}: Sorin, seigneur vampire inflige 4 blessures à n'importe quelle cible. Vous gagnez 4 points de | vie. | {-2}: Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0. » |
| {-8} : Jusqu'à la fin du tour, chaque vampire que vous contrôlez acquiert « {T} : Acquérez le contrôle de créature ciblée. » | | {-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 | 44/ | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Sorin, némésis sinistre {4}{ | W}{B} | Sorin, visiteur solennel {2}{W}{B} |
| | | |

| Planeswalker légendaire : Sorin | N |
|--|--------|
| {+1} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothe mettez-la dans votre main. Chaque adversaire per nombre de points de vie égal à sa valeur de mana | d un |
| {-X}: Sorin, némésis sinistre inflige X blessures à créature ou planeswalker, et vous gagnez X points | |
| {-9} : Créez un nombre de jetons de créature 1/1 n | oire |
| Vampire et Chevalier avec le lien de vie égal au to | tal 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 créa vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent le lie | |
| {-2} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Vampi vol. | re avec le |
| {-6}: Vous gagnez un emblème avec « Au début l'entretien de chaque adversaire, ce joueu une créature ». | |
| | 4/ |

| Dette envers les kami | {2}{B} |
|---|--------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Éphémère | С |
| Choisissez I'un ? | |
| ? Un adversaire ciblé exile une créature qu'il contrôle. | |
| ? Un adversaire ciblé exile un enchantement qu | 9;il |
| contrôle. | , |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| _ | | |
|----|---|------------|
| ſ. | Réaction // Résurgence | {RW}{RW} |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| וו | Éphémère | R |
| | Réaction {RW}{RW} | |
| | Éphémère | |
| | La Réaction inflige 5 blessures à la créature attabloqueuse ciblée. | quante ou |
| | Résurgence<td>gt;</td> | gt; |
| | Rituel | |
| | Les créatures que vous contrôlez acquièrent | in du tour |
| | Cette phase principale est suivie d'une ph combat supplémentaire, puis d'une phase | ase de |

supplémentaire.

| Connexions du marché noir | (2){B} |
|---|--------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Enchantement | R |
| Au début de votre première phase principale, choisisse 18#039;un ou plus ? | ez |
| ? Vendre de la contrebande ? Créez un jeton Trésor. \ perdez 1 point de vie. | /ous |
| ? Acheter des informations ? Piochez une carte. Vous perdez 2 points de vie. | |
| ? Engager un mercenaire ? Créez un jeton de créature | |
| incolore Changeforme avec le changelin. Vous perdez points de vie. (Il a tous les types de créature.) | 3 |
| points de vie. (ii a tous ies types de cleature.) | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Éveil malveillant | {1}{B}{B} | _ |
|--|-----------|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Enchantement | U | _ |
| {1}{B}{B}, sacrifiez une créature : Renvoyez une créature ciblée depuis votre cimetière dans votre | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | |

| Lune blafarde | {1}{B} | | Échos en fusion { | [2}{R}{R} |
|--|--------|---|---|----------------------------|
| | | | | |
| Enchantement | R | | Enchantement | R |
| Les créatures noires gagnent +1/+1. | | | Au moment où les Échos en fusion arrivent sur le che bataille, choisissez un type de créature. À chaque fois qu'une créature non-jeton du tychoisi arrive sur le champ de bataille sous votre concréez un jeton qui est une copie de cette créature. Cacquiert la célérité. Exilez-le au début de la prochaité tape de fin. | ype ntrôle, Ce jeton |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | J | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | | | | |

| Marché noir | {3}{B}{B |
|--|----------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Enchantement | R |
| À chaque fois qu'une créature meurt, mettez | z un |
| marqueur « charge » sur le Marché noir. | |
| Au début de votre première phase principale, ajout pour chaque marqueur « charge » sur le Marché n | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

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

