

Drana, chef de sang des Kalastria

{3}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et shaman

R

Vol

{X}{B}{B} : Une créature ciblée gagne -0/-X jusqu'à la fin du tour et Drana, chef de sang des Kalastria gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

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

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

Tueur dauthi

{B}{B}

Créature : dauthi et soldat

P

Distorsion

Le Tueur dauthi attaque à chaque tour si possible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire captivant {1}{B}{B}



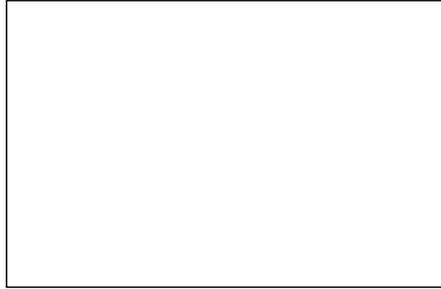
Créature : vampire R

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

Vampire de Guul Draz {B}



Créature : vampire et gremlin C

Tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins, le Vampire de Guul Draz gagne +2/+1 et a l'intimidation.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire captivant {1}{B}{B}



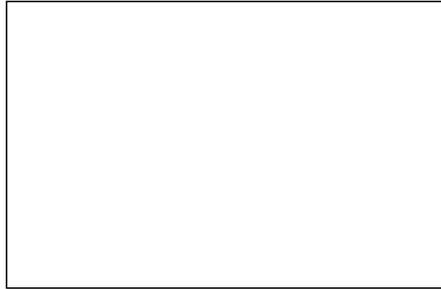
Créature : vampire R

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

Vampire de Guul Draz {B}



Créature : vampire et gremlin C

Tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins, le Vampire de Guul Draz gagne +2/+1 et a l'intimidation.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Srâne fondamental {B}{B}

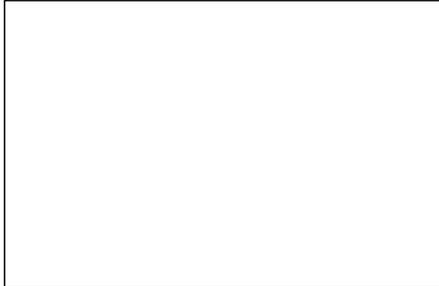


Créature : srâne **C**
 {T}, sacrifiez le Srâne fondamental : Ajoutez {B}{B}.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier fantomatique {1}{U}{U}



Créature : illusion et guerrier **C**
 Le Guerrier fantomatique ne peut pas être bloqué.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clone {3}{U}

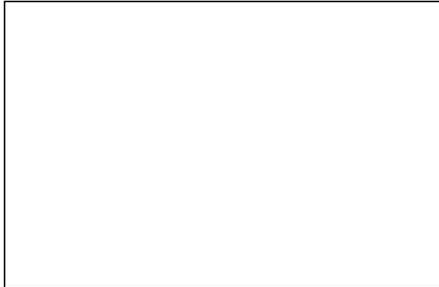


Créature : changeforme **R**
 Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier fantomatique {1}{U}{U}

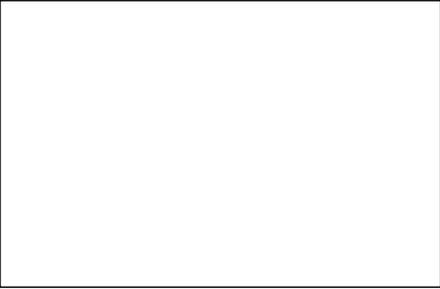


Créature : illusion et guerrier **C**
 Le Guerrier fantomatique ne peut pas être bloqué.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx du mystère {2}{U}{U}



Créature : sphinx R

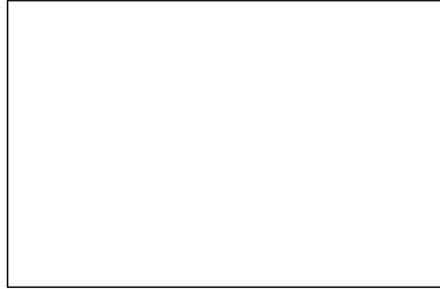
Vol

À chaque fois que le Sphinx du mystère attaque, chaque joueur nomme une carte. Puis chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si la carte qu'un joueur a révélée est la carte qu'il a nommée, ce joueur la met dans sa main. Dans le cas contraire, ce joueur la met au-dessous de sa bibliothèque.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltratrice d'Encrebrasse {UB}{UB}



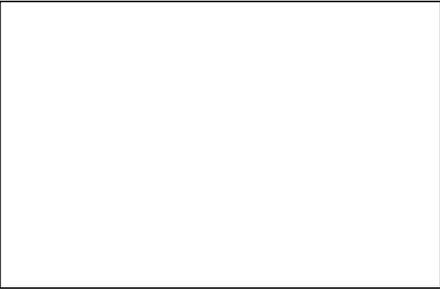
Créature : ondin et gremlin U

L'Infiltratrice d'Encrebrasse ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx du mystère {2}{U}{U}



Créature : sphinx R

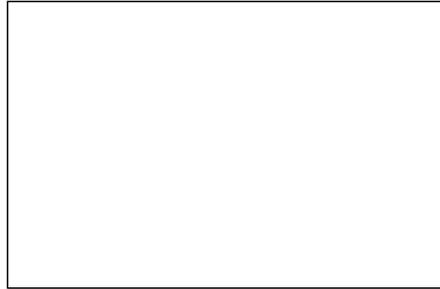
Vol

À chaque fois que le Sphinx du mystère attaque, chaque joueur nomme une carte. Puis chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si la carte qu'un joueur a révélée est la carte qu'il a nommée, ce joueur la met dans sa main. Dans le cas contraire, ce joueur la met au-dessous de sa bibliothèque.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque {2}{B}{B}



Rituel U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}

Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées

Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur infernal

{1}{B}

Rituel

R

Révélez une carte de votre main. Cherchez dans votre bibliothèque une carte du même nom que cette carte, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.
Acharnement ? Si vous n'avez pas de carte en main, à la place, cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées

Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



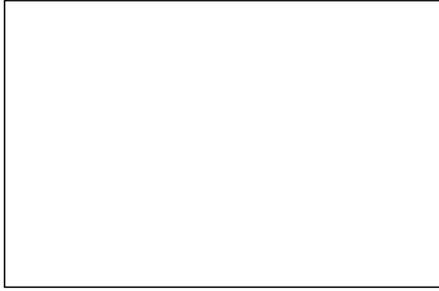
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



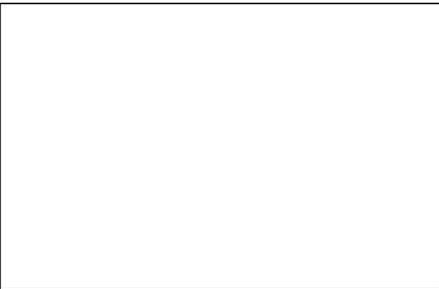
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



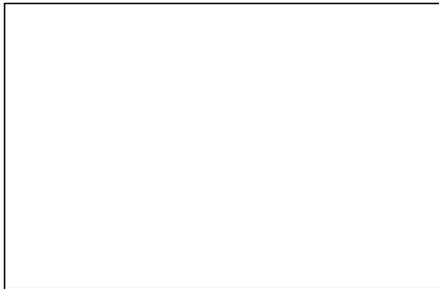
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

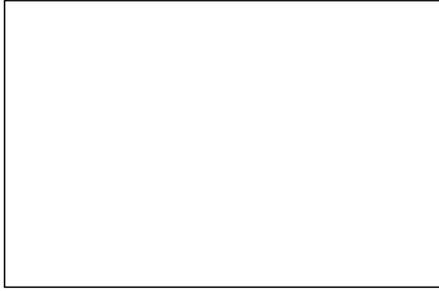


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

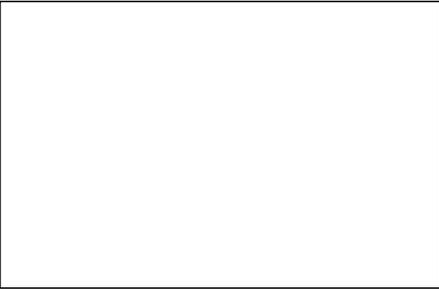


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

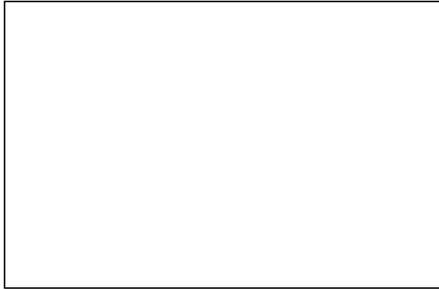


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

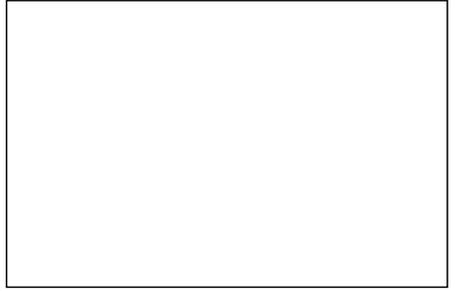
C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de cristal

{3}



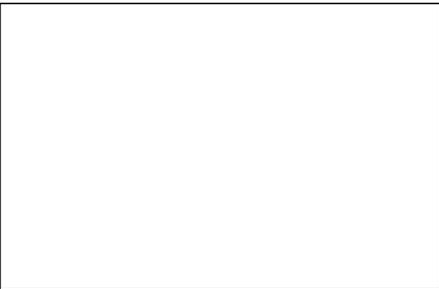
Artefact

U

{1}, {T} : Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

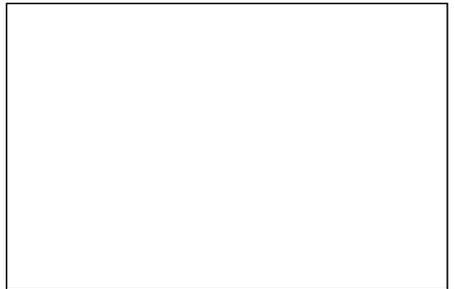
C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couronne de convergence

{2}



Artefact

R

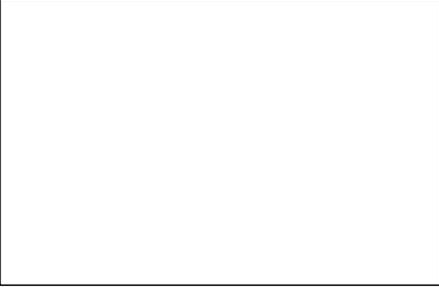
Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de créature, les créatures que vous contrôlez qui partagent une couleur avec cette carte gagnent +1/+1.

{G}{W} : Mettez la carte du dessus de votre bibliothèque au dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

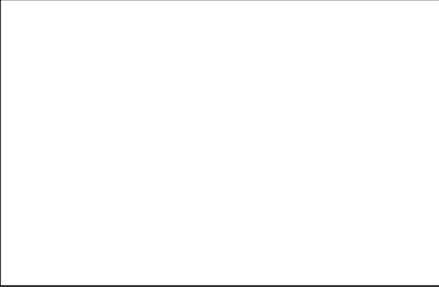
Lame du destin {1}{B}



Éphémère U
Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}



Éphémère U
Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast