

Edgar Markov

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

Créature légendaire : vampire et chevalier **M**

Éminence ? À chaque fois que vous lancez un 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

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

Anowon, le sage des ruines

{3}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et shaman **R**

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

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Buieuse de veine {4}{B}{B}



Créature : vampire R

Vol


{R}, {T} : La Buieuse de veine inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée. Cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à la Buieuse de veine.

À chaque fois qu'une créature ayant subi ce tour-ci des blessures de la Buieuse de veine meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Buieuse de veine.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drana, chef de sang des Kalastria {3}{B}{B}



Créature légendaire : vampire et shaman R

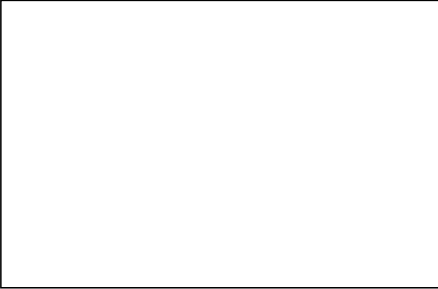
Vol

{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

Dévoreuse d'esprits de Kheru {2}{B}



Créature : vampire R

Menace

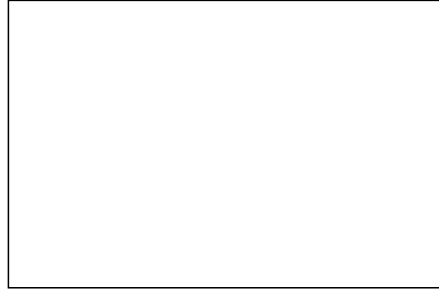
À chaque fois que la Dévoreuse d'esprits de Kheru inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile une carte de sa main face cachée.

Vous pouvez regarder mes cartes exilées par la Dévoreuse d'esprits de Kheru, et vous pouvez jouer les terrains et lancer les sorts parmi ces cartes.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire {1}{B}{B}



Créature : vampire et shaman U

Vol

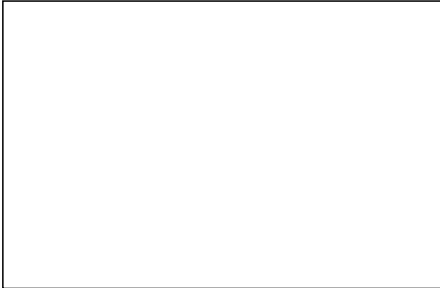
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

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

Nécromancien de la lignée {4}{B}



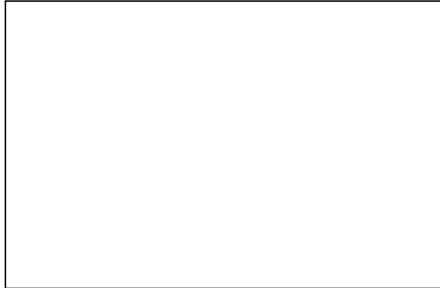
Créature : vampire et sorcier U

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

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur imposteur {2}{B}




Créature : vampire et assassin R

{4}{B}{B} : Exilez une créature ciblée et mettez un marqueur +1/+1 sur l'Obscur imposteur.  
 L'Obscur imposteur a toutes les capacités activées de toutes les cartes de créature exilées par lui.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble Falkenrath {3}{B}




Créature : vampire et noble U

Vol  
 À chaque fois que le Noble Falkenrath ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



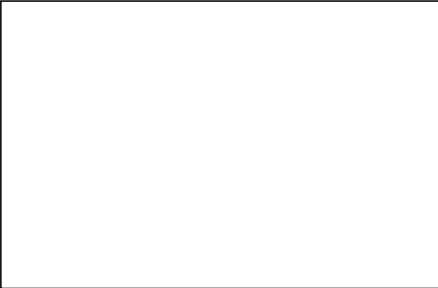
Créature : vampire et shaman R

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

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pion d'Ulamog {1}{B}{B}



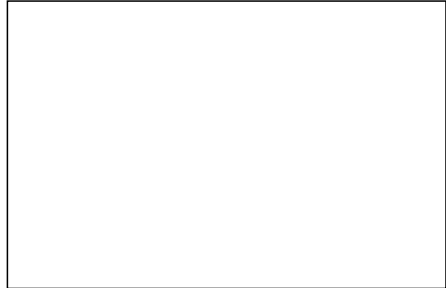
Créature : vampire et shaman U

À chaque fois que le Pion d'Ulamog ou qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez créer un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangromancienne {2}{B}{B}



Créature : vampire et shaman R

Vol

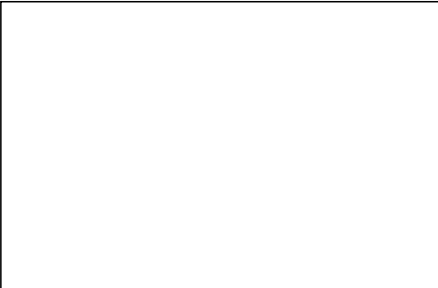
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez gagner 3 points de vie.

À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte, vous pouvez gagner 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ritualiste coquesang {2}{B}



Créature : vampire et shaman U


Multikick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Quand la Ritualiste coquesang arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défait d'une carte pour chaque fois qu'elle a été kickée.

2/2

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

Sorcière de sang de Malakir

{3}{B}{B}

Créature : vampire et shaman

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 squelette

{4}{B}{B}

Créature : vampire et squelette

R

Vol

Quand le Vampire squelette arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol.

{3}{B}{B}, sacrifiez une Chauve-souris : Créez deux jetons de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol.

Sacrifiez une Chauve-souris : Régénérez le Vampire squelette.

3/3

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

Garde d'honneur pourpre

{3}{R}{R}

Créature : vampire et chevalier

R

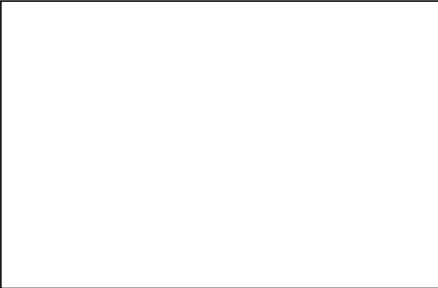
Piétinement

Au début de l'étape de fin de chaque joueur, la Garde d'honneur pourpre inflige 4 blessures à ce joueur à moins qu'il ne contrôle un commandant.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Héritier élané** {2}{R}



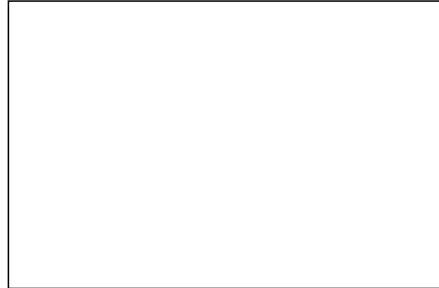
Créature : vampire U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**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

**Intendant sangvasseur** {2}{R}{R}



Créature : vampire et chevalier R


Vol

Les créatures Commandant que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont la célérité.

4/4

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

Hématobaron de Vizkopa

{3}{W}{B}

Créature : vampire

M

Lien de vie, protection contre le blanc et contre le noir  
(Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc ou de noir.)  
Tant que vous avez 30 points de vie ou plus et qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins, l'Hématobaron de Vizkopa gagne +6/+6 et a le vol.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mathas, chercheur de fielleux

{R}{W}{B}

Créature légendaire : vampire

M

Menace  
Au début de votre étape de fin, mettez un marqueur « prime » sur une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.  
Tant que cette créature a un marqueur « prime » sur elle, elle a « Quand cette créature meurt, chaque adversaire pioche une carte et gagne 2 points de vie. »

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Licia, édile sanguine

{5}{R}{W}{B}

Créature : vampire et soldat

M

Licia, édile sanguine coûte (1) de moins à lancer pour chaque 1 point de vie que vous avez gagné ce tour-ci.  
Initiative, lien de vie  
Payez 5 points de vie : Mettez trois marqueurs +1/+1 sur Licia, édile sanguine. N'activez que pendant votre tour et une seule fois par tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hommage de sang

{4}{B}{B}

Rituel

R

Kick ? Engagez un vampire dégagé que vous contrôlez. L'adversaire ciblé perd la moitié de ses points de vie, arrondi à l'unité supérieure. Si ce sort a été kické, vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le prix de l'ambition

{3}{B}

Rituel

U

Vous piochez trois cartes et vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte damné

{X}{B}{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé pioche X cartes et perd X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lire dans les os

{2}{B}

Rituel

C

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie. (Pour appliquer 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 l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang neuf

{2}{B}{B}

Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, engagez un vampire dégagé que vous contrôlez. Acquérez le contrôle d'une créature ciblée. Changez le texte de cette créature en remplaçant toutes les occurrences d'un type de créature par vampire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Siphonner l'esprit

{3}{B}

Rituel

C

Chaque autre joueur se défausse d'une carte. Vous piochez une carte pour chaque carte défaussée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement des convenances

{2}{R}{R}

Rituel

R

Incitez toutes les créatures que vous ne contrôlez pas. (Jusqu'à votre prochain tour, ces créatures attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vapeurs dévorantes

{3}{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé sacrifie une créature. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge de congénères

{4}{R}{R}

Rituel

R

Choisissez un type de créature. Pour chaque créature que vous contrôlez du type choisi, créez un jeton qui est une copie de cette créature. Ces jetons acquièrent la célérité. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantir les puissants

{4}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures de force supérieure à la force d'une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste nomade

Terrain

U

L'Avant-poste nomade arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expulsion impitoyable

{4}{W}{B}

Rituel

R

Choisissez l'un ?

- ? Exilez tous les artefacts.
- ? Exilez toutes les créatures.
- ? Exilez tous les enchantements.
- ? Exilez tous les planeswalkers.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov

Terrain

U

La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnarium de Rakdos



Terrain

U

Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes du Sacrifice



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière de pierre



Terrain

U

La Carrière de pierre arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère marquée par les vents



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisée de Kabira



Terrain

C

La Croisée de Kabira arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Croisée de Kabira arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

{T} : Ajoutez {W}.

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

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de cendres



Terrain C

Les Landes de cendres arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes érodées



Terrain C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {W} ou {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  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

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  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais d'opale



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.  
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov



Terrain : porte

**C**

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

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

Refuge d'Akoum



Terrain

U

Le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille,  
vous gagnez 1 point de vie.  
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

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

Sanctuaire abandonné



Terrain

U

Le Sanctuaire abandonné arrive sur le champ de bataille  
engagé.

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

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

Volcan d'Urborg



Terrain

U

Le Volcan d'Urborg arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Orzhov

{2}



Artefact

U

{1}, {T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Rakdos

{2}



Artefact

U

{1}, {T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Boros

{2}



Artefact

U

{1}, {T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame d'héritage

{3}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +3/+1.  
À chaque fois que la créature équipée meurt, vous pouvez révéler les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature qui partage un type de créature avec elle. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.  
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du chef de sang

{1}

Artefact : équipement

R

À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée. Si la créature équipée est un vampire, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la place.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne

{1}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/-1.

À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce usée

{3}

Artefact

U

La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte des Destinées

{4}

Artefact

R

Au moment où la Porte des Destinées arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

À chaque fois que vous lancez un sort de ce type, mettez un marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.

Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puits des songes perdus

{4}



Artefact

R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {X}, X étant inférieur ou égal au nombre de points de vie que vous avez gagné. Si vous faites ainsi, piochez X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard du squelette

{X}{B}



Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez X cartes de votre cimetière.  
Vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie.

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

Protection de Téfèiri

{2}{W}



Éphémère

R

Jusqu'à votre prochain tour, votre total de points de vie ne peut pas changer et vous avez la protection contre tout. Tous les permanents que vous contrôlez passent hors phase. (Tant qu'ils sont hors phase, ils sont traités comme s'ils n'existaient pas. Ils passent en phase avant le dégagement pendant votre étape de dégagement.)  
Exilez la Protection de Téfèiri.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rendre à la poussière

{2}{W}{W}



Éphémère

U

Exilez une cible, artefact ou enchantement. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, vous pouvez exiler jusqu'à une autre cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin crépitante

{R}{W}{B}



Éphémère

R

La Fin crépitante inflige 2 blessures à chaque adversaire. Chaque adversaire sacrifie une créature avec la force la plus élevée parmi les créatures qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}



Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connexions avec la pègre

{1}{B}{B}

Enchantement : aura

R

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {T}, payez 1 point de vie : Piochez une carte. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de perturbation

{2}{B}

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

À chaque fois que le joueur enchanté est attaqué, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie. Chaque adversaire attaquant ce joueur fait de même.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien sanguin

{3}{B}{B}

Enchantement

R

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

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



Siège de l'avant-poste

{3}{R}

Enchantement

R

Au moment où le Siège de l'avant-poste arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.  
? Khans ? Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.  
? Dragons ? À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, le Siège de l'avant-poste inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de vitalité

{2}{W}

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur  
À chaque fois que le joueur enchanté est attaqué, vous gagnez 2 points de vie. Chaque adversaire attaquant ce joueur fait de même.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur de congénères

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Au moment où la Faveur de congénères arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.  
{1}{W} : Mettez un marqueur « divinité » sur une créature ciblée du type choisi que vous contrôlez.  
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur « divinité » sur elle a l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obéissance aveugle

{1}{W}

Enchantement

R

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.)

Les artefacts et les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

