

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

Assassin de Guul Draz

{B}



Créature : vampire et assassin

R

Montée de niveau {1}{B} ({1}{B}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-3> {B}, {T}] : Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. (2/2)

[Niveau 4+> {B}, {T}] : Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour. (4/4)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anowon, le sage des ruines

{3}{B}{B}



Créature légendaire : vampire et shaman

R

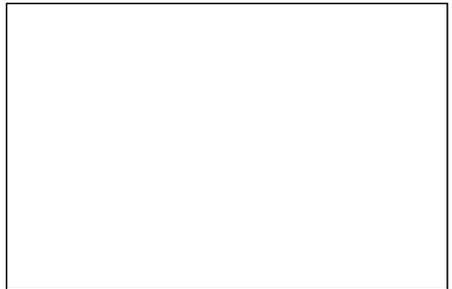
Au début de votre entretien, chaque joueur sacrifie une créature non-Vampire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin de Guul Draz

{B}



Créature : vampire et assassin

R

Montée de niveau {1}{B} ({1}{B}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-3> {B}, {T}] : Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. (2/2)

[Niveau 4+> {B}, {T}] : Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour. (4/4)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin de Guul Draz

{B}

Créature : vampire et assassin

R

Montée de niveau {1}{B} {1}{B} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-3> {B}, {T} : Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. (2/2)

[Niveau 4+> {B}, {T} : Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour. (4/4)

1/1

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

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

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

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.)

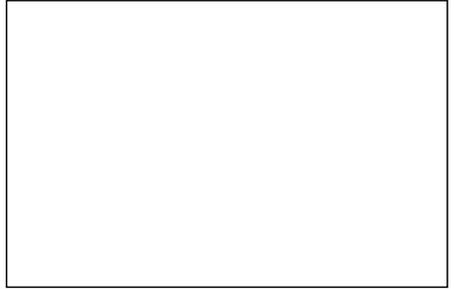
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.)

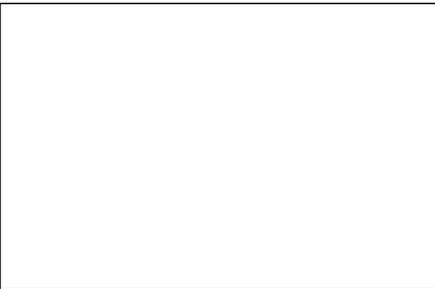
Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, un joueur ciblé sacrifie une créature de son choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la porte de Malakir

{B}{B}



Créature : vampire et guerrier

U

Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

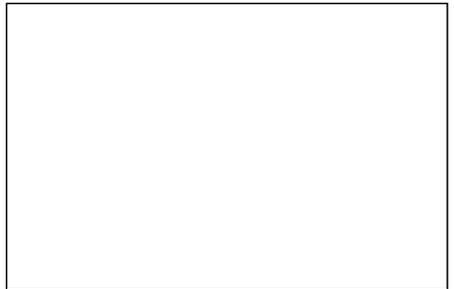
Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, un joueur ciblé sacrifie une créature de son choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la porte de Malakir

{B}{B}



Créature : vampire et guerrier

U

Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

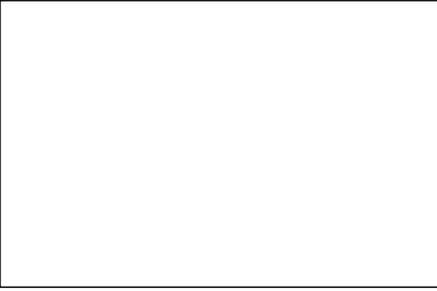
Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, un joueur ciblé sacrifie une créature de son choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la porte de Malakir

{B}{B}



Créature : vampire et guerrier

U

Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

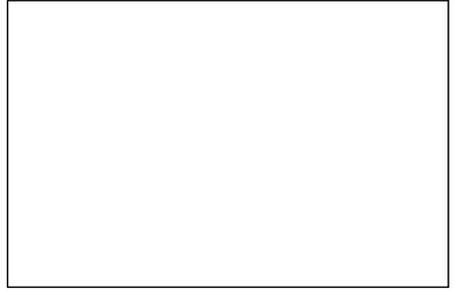
Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, un joueur ciblé sacrifie une créature de son choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacérateur vampire

{B}



Créature : vampire et guerrier

C

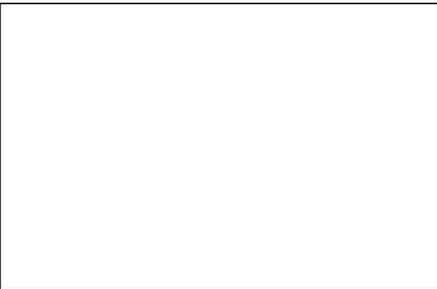
Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie à moins qu'un adversaire ait 10 points de vie ou moins.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacérateur vampire

{B}



Créature : vampire et guerrier

C

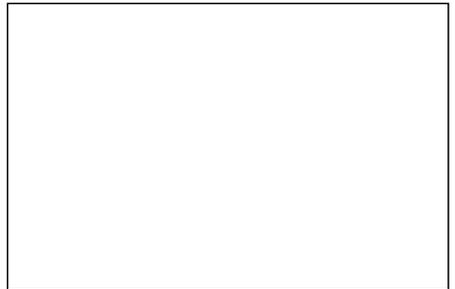
Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie à moins qu'un adversaire ait 10 points de vie ou moins.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacérateur vampire

{B}



Créature : vampire et guerrier

C

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie à moins qu'un adversaire ait 10 points de vie ou moins.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacérateur vampire {B}



Créature : vampire et guerrier C

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie à moins qu'un adversaire ait 10 points de vie ou moins.

2/2

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

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

Sorcière de sang de Malakir {3}{B}{B}



Créature : vampire et shaman R

Vol, protection contre le blanc

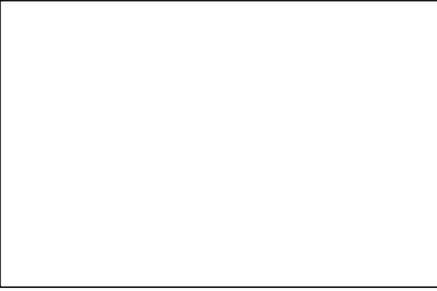
Quand la Sorcière de sang de Malakir arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au nombre de vampires que vous contrôlez. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 captivant

{1}{B}{B}



Créature : vampire

R

Les autres créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +1/+1.

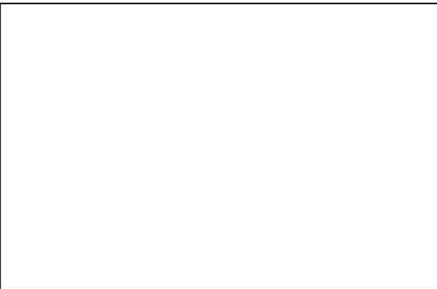
Engagez cinq vampires dégagés que vous contrôlez :
Acquérez le contrôle de la créature ciblée. Elle devient un vampire en plus de ses autres types.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire captivant

{1}{B}{B}



Créature : vampire

R

Les autres créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +1/+1.

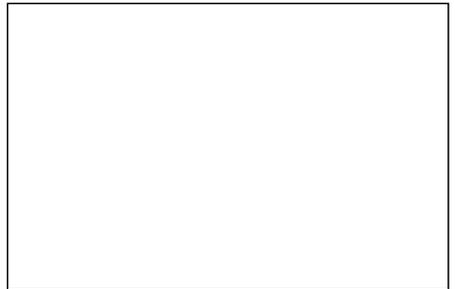
Engagez cinq vampires dégagés que vous contrôlez :
Acquérez le contrôle de la créature ciblée. Elle devient un vampire en plus de ses autres types.

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 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 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 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

Absorption de l'esprit {X}{1}{B}



Rituel **U**

Ne dépensez que du mana noir pour X.
L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez X points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de l'esprit

{X}{1}{B}



Rituel

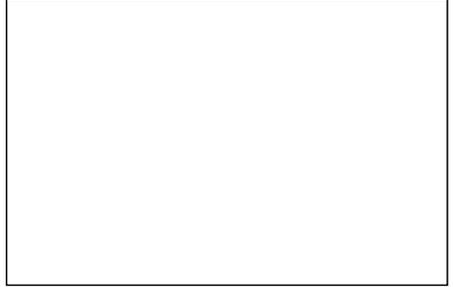
U

Ne dépensez que du mana noir pour X.
L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe
quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang

{B}{B}



Rituel

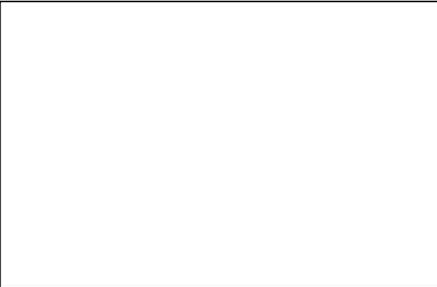
C

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang

{B}{B}



Rituel

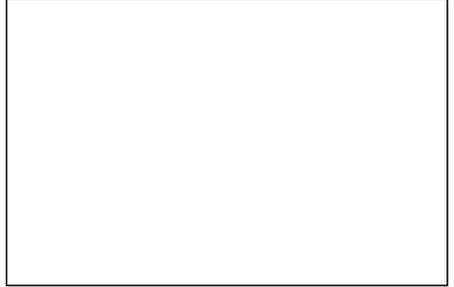
C

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang

{B}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang

{B}{B}



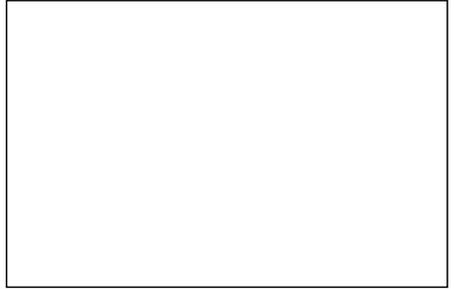
Rituel

C

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigB.jpg">>
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



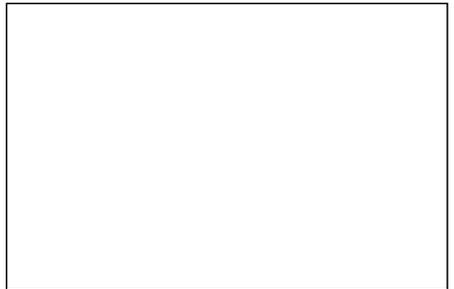
Terrain de base : marais

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigB.jpg">>
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigB.jpg">>
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigB.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigB.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigB.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigB.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigB.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigB.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigB.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigB.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigB.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigB.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigB.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigB.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigB.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



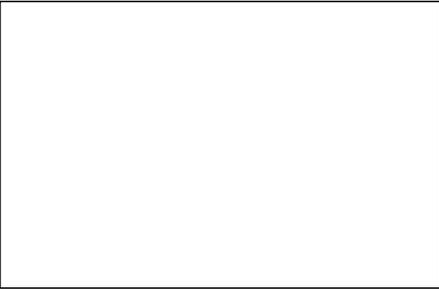
Terrain de base : marais

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigB.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



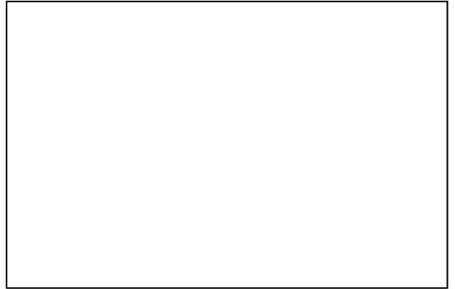
Terrain de base : marais

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigB.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigB.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

```
&lt;img alt="Swamp terrain image" data-bbox="143 84 418 214" />
&lt;center&gt;
&lt;img alt="Swamp terrain image" data-bbox="143 84 418 214" />
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigB.jpg"
&lt;/center&gt;
```

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

```
&lt;img alt="Swamp terrain image" data-bbox="644 84 929 214" />
&lt;center&gt;
&lt;img alt="Swamp terrain image" data-bbox="644 84 929 214" />
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigB.jpg"
&lt;/center&gt;
```

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

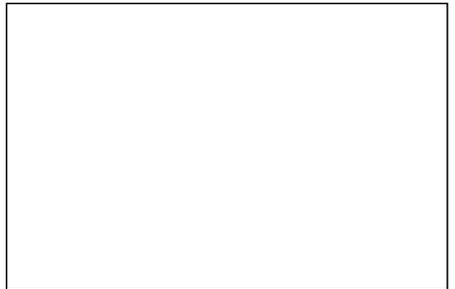
C

```
&lt;img alt="Swamp terrain image" data-bbox="143 480 418 609" />
&lt;center&gt;
&lt;img alt="Swamp terrain image" data-bbox="143 480 418 609" />
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigB.jpg"
&lt;/center&gt;
```

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

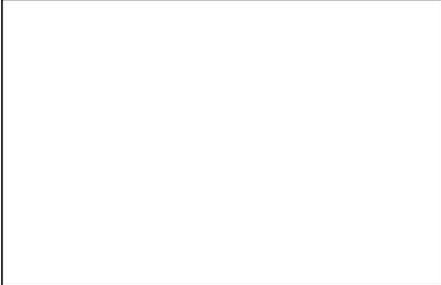
Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

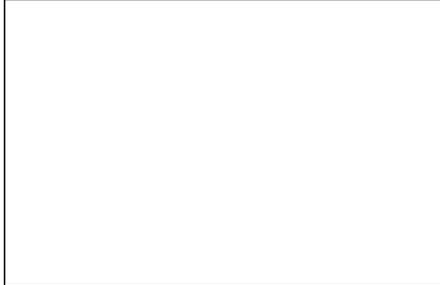
Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

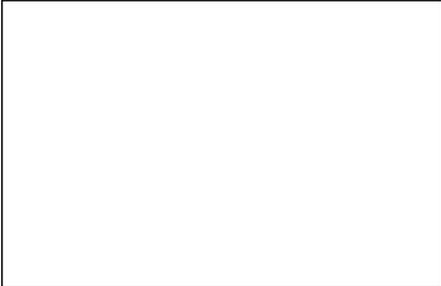
Précepteur vampirique {B}



Éphémère M
Cherchez dans votre bibliothèque une carte, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire {B}{B}



Créature : vampire et shaman U

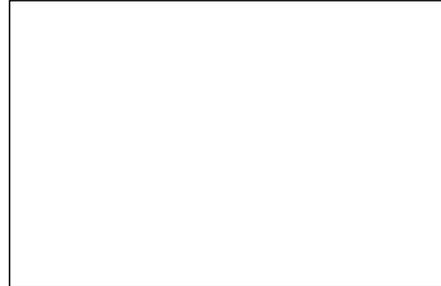
Initiative

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire {B}{B}



Créature : vampire et shaman U

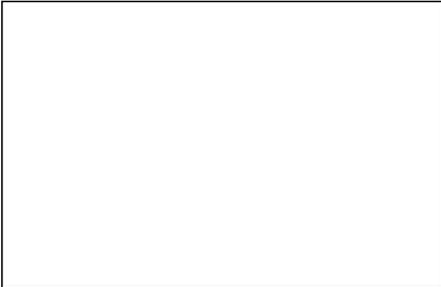
Initiative

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire {B}{B}



Créature : vampire et shaman U

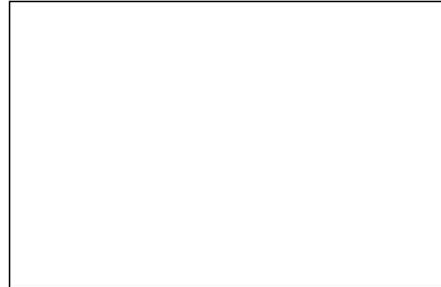
Initiative

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire {B}{B}



Créature : vampire et shaman U

Initiative

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

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

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

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}



Rituel

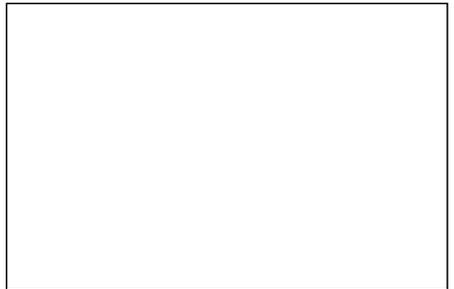
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expiration

{1}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expiration {1}{B}



Éphémère C
Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

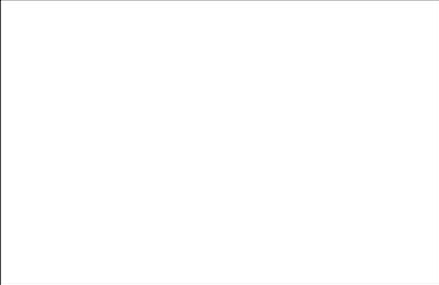
Expiration {1}{B}



Éphémère C
Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

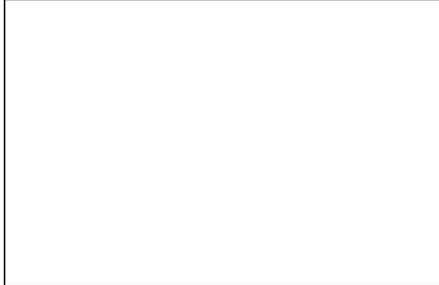
Expiration {1}{B}



Éphémère C
Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

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

Lame du destin

{1}{B}



Éphémère

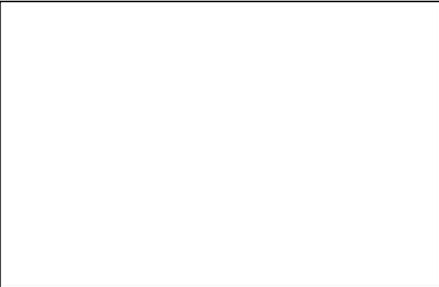
U

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