

Myr de cuivre

{2}

Créature-artefact : myr

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de fer

{2}

Créature-artefact : myr

C

{T} : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de cuivre

{2}

Créature-artefact : myr

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de fer

{2}

Créature-artefact : myr

C

{T} : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproduction sylvoke

{3}

Créature-artefact : shamanes

C

{G}, Sacrifiez la Reproduction sylvoke : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproduction vulshoke

{3}

Créature-artefact : berserker

C

{1}{R}, sacrifiez la Reproduction vulshoke : Elle inflige 3 blessures à un joueur ciblé ou à un planeswalker ciblé.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproduction sylvoke

{3}

Créature-artefact : shamanes

C

{G}, Sacrifiez la Reproduction sylvoke : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproduction vulshoke

{3}

Créature-artefact : berserker

C

{1}{R}, sacrifiez la Reproduction vulshoke : Elle inflige 3 blessures à un joueur ciblé ou à un planeswalker ciblé.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproduction vulshoke{3}

Créature-artefact : berserkerC

{1}{R}, sacrifiez la Reproduction vulshoke : Elle inflige 3 blessures à un joueur ciblé ou à un planeswalker ciblé.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête moisie{4}{G}

Créature : bêteC

Piétinement

À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, la Bête moisie gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée à toile acide{3}{G}{G}

Créature : araignéeU

Portée

Quand l'Araignée à toile acide arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire un équipement ciblé.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête moisie{4}{G}

Créature : bêteC

Piétinement

À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, la Bête moisie gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll à la trique

{2}{G}{G}

Créature : troll

U

{G} : Régénérez le Troll à la trique. (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite ce tour-ci, elle ne l'est pas. À la place, engagez-la, retirez-lui toutes ses blessures et retirez-la du combat.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauffec?ur vulshok

{2}{R}

Créature : humain et shaman

C

Quand le Chauffec?ur vulshok arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauffec?ur vulshok

{2}{R}

Créature : humain et shaman

C

Quand le Chauffec?ur vulshok arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon fondeur de butin

{4}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol
{3}{R} : Détruisez un artefact ciblé. Le Dragon fondeur de butin gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la valeur de mana de cet artefact.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondeur de ferraille d'Oxidda

{3}{R}

Créature : bête

U

Quand le Fondeur de ferraille d'Oxidda arrive sur le champ de bataille, détruisez un artefact ciblé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité née des flammes

{5}{R}

Créature : monstruosité

C

Célérité

La Monstruosité née des flammes attaque à chaque combat si possible.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondeur de ferraille d'Oxidda

{3}{R}

Créature : bête

U

Quand le Fondeur de ferraille d'Oxidda arrive sur le champ de bataille, détruisez un artefact ciblé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité née des flammes

{5}{R}

Créature : monstruosité

C

Célérité

La Monstruosité née des flammes attaque à chaque combat si possible.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre de barrage

{3}{R}{R}

Créature : ogre et guerrier

U

{T}, sacrifiez un artefact : L'ogre de barrage inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyromancien sybarite

{2}{R}

Créature : humain et sorcier

U

{T} : Le Pyromancien sybarite inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre de barrage

{3}{R}{R}

Créature : ogre et guerrier

U

{T}, sacrifiez un artefact : L'ogre de barrage inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amalgame

{3}{R}{R}

Rituel

C

L'Amalgame inflige 5 blessures à une créature ciblée. Détruisez tous les équipements attachés à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu

{X}{R}

Rituel

U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.

La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trace d'arc électrique

{1}{R}

Rituel

U

La Trace d'arc électrique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et 1 blessure à une autre cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trace d'arc électrique

{1}{R}

Rituel

U

La Trace d'arc électrique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et 1 blessure à une autre cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&gt;&amp;lt;br/><img width="65"
<img align="center"
<img src="graph/manas/bigR.jpg"

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&gt;&amp;lt;br/><img width="65"
<img align="center"
<img src="graph/manas/bigR.jpg"

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&gt;&amp;lt;br/><img width="65"
<img align="center"
<img src="graph/manas/bigR.jpg"

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attirail de combat barbelé

{3}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +4/-1.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'horizon

{1}

Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'horizon : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Quand la Bombe à sortilèges d'horizon est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {G}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance insoumise

{X}{G}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges de panique

{1}

Artefact

C

{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de panique : Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. Quand la Bombe à sortilèges de panique est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance insoumise

{X}{G}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasser

{1}{R}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascétisme

{3}{G}{G}

Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez ont la défense talismanique.
{1}{G} : Régénérez une créature ciblée. (La prochaine fois qu'elle devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasser

{1}{R}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Célébration virtdlane

{1}{G}{G}

Enchantement

U

À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière d'un adversaire depuis le champ de bataille, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

