Calèche incontrôlée {4}

Créature-artefact : construction U

Piétinement
Quand la Calèche incontrôlée attaque ou bloque, sacrifiez-la à la fin du combat.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chien du bûcher {3}{R}

Créature : élémental et chien C

Piétinement
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur +1/+1 sur le Chien du bûcher.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange lamefeu {4}{R}{R}

Créature : ange R

Vol
À chaque fois qu'une source qu'un adversaire contrôle inflige des blessures à vous ou à un permanent que vous contrôlez, vous pouvez faire que l'Ange lamefeu inflige 1 blessure au contrôleur de cette source.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chien du bûcher {3}{R}

Créature : élémental et chien C

Piétinement
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur +1/+1 sur le Chien du bûcher.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup aux yeux de braises {1}{R}

Créature : loup **C**

Célérité
{1}{R} : Le Loup aux yeux de braises gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup de la hurlemeute {2}{R}

Créature : loup **C**

Le Loup de la hurlemeute ne peut pas bloquer à moins que vous ne contrôliez un autre loup ou loup-garou.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup aux yeux de braises {1}{R}

Créature : loup **C**

Célérité
{1}{R} : Le Loup aux yeux de braises gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup de la hurlemeute {2}{R}

Créature : loup **C**

Le Loup de la hurlemeute ne peut pas bloquer à moins que vous ne contrôliez un autre loup ou loup-garou.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine inspiratrice {3}{W}

Créature : humain et chevalier **C**

Quand la Capitaine inspiratrice arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon du cathare {2}{W}

Créature : chien **C**

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, le Compagnon du cathare acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine inspiratrice {3}{W}

Créature : humain et chevalier **C**

Quand la Capitaine inspiratrice arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon du cathare {2}{W}

Créature : chien **C**

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, le Compagnon du cathare acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon du cathare {2}{W}

Créature : chien **C**

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, le Compagnon du cathare acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Constable sévère {W}

Créature : humain et soldat **C**

{T}, défaussez-vous d'une carte : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Constable sévère {W}

Créature : humain et soldat **C**

{T}, défaussez-vous d'une carte : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foule indocile {1}{W}

Créature : humain **C**

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Foule indocile.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renard de Diablépine {1}{W}

Créature : renard **C**

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renard de Diablépine {1}{W}

Créature : renard **C**

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renard de Diablépine {1}{W}

Créature : renard **C**

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge magmatique {1}{R}

Rituel **C**

Les créatures sans le vol ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de jeu des diables {4}{R}{R}

Rituel R

Créez quatre jetons de création 1/1 rouge Diable. Ils ont « Quand cette créature meurt, elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épuration angélique {2}{W}

Rituel C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un permanent.
Exilez une cible, artefact, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache de meurtrier {4}

Artefact : équipement **U**

La créature équipée gagne +2/+2.
Équipement ? Défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Afflux d'adrénaline {R}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +2/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danse avec les diables {3}{R}

Éphémère U

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Diable. Ils ont « Quand cette créature meurt, elle inflige 1 blessures à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Afflux d'adrénaline {R}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +2/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danse avec les diables {3}{R}

Éphémère U

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Diable. Ils ont « Quand cette créature meurt, elle inflige 1 blessures à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissension dans les rangs {3}{R}{R}

Éphémère U

Une créature bloqueuse ciblée se bat contre une autre créature bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache d'éclairs {R}

Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte ou payez {5}.
La Hache d'éclairs inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache d'éclairs {R}

Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte ou payez {5}.
La Hache d'éclairs inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutte intérieure {3}{R}

Éphémère U

Une créature ciblée s'inflige un nombre de blessures égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutte intérieure {3}{R}

Éphémère U

Une créature ciblée s'inflige un nombre de blessures égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machinations de Nahiri {1}{W}

Enchantement U

Au début du combat pendant votre tour, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
{1}{R} : Les Machinations de Nahiri infligent 1 blessure à une créature bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur du gryff {W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+0 et a le vol.
{3}{W} : Renvoyez sur le champ de bataille la Faveur du gryff depuis votre cimetière, attachée à une créature ciblée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machinations de Nahiri {1}{W}

Enchantement U

Au début du combat pendant votre tour, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
{1}{R} : Les Machinations de Nahiri infligent 1 blessure à une créature bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast