Assassin de la belladone {2}{B}{B}

Créature : humain et assassin U

Initiative
Quand l'Assassin de la belladone arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler X cartes noires de votre main. Si vous faites ainsi, une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.
Folie {1}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin de la belladone {2}{B}{B}

Créature : humain et assassin U

Initiative
Quand l'Assassin de la belladone arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler X cartes noires de votre main. Si vous faites ainsi, une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.
Folie {1}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin de la belladone {2}{B}{B}

Créature : humain et assassin U

Initiative
Quand l'Assassin de la belladone arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler X cartes noires de votre main. Si vous faites ainsi, une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.
Folie {1}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin de la belladone {2}{B}{B}

Créature : humain et assassin U

Initiative
Quand l'Assassin de la belladone arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler X cartes noires de votre main. Si vous faites ainsi, une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.
Folie {1}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorgone recluse {3}{B}{B}

Créature : gorgonoïde **C**

À chaque fois que la Gorgone recluse bloque ou devient bloquée par une créature non-noire, détruisez cette créature à la fin du combat.
Folie {B}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorgone recluse {3}{B}{B}

Créature : gorgonoïde **C**

À chaque fois que la Gorgone recluse bloque ou devient bloquée par une créature non-noire, détruisez cette créature à la fin du combat.
Folie {B}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorgone recluse {3}{B}{B}

Créature : gorgonoïde **C**

À chaque fois que la Gorgone recluse bloque ou devient bloquée par une créature non-noire, détruisez cette créature à la fin du combat.
Folie {B}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorgone recluse {3}{B}{B}

Créature : gorgonoïde **C**

À chaque fois que la Gorgone recluse bloque ou devient bloquée par une créature non-noire, détruisez cette créature à la fin du combat.
Folie {B}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intrus il-Vec {2}{B}

Créature : humain et gredin **C**

Défaussez-vous d'une carte : L'Intrus il-Vec acquiert la distorsion jusqu'à la fin du tour. (Il ne peut bloquer ou être bloqué que par des créatures avec la distorsion.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intrus il-Vec {2}{B}

Créature : humain et gredin **C**

Défaussez-vous d'une carte : L'Intrus il-Vec acquiert la distorsion jusqu'à la fin du tour. (Il ne peut bloquer ou être bloqué que par des créatures avec la distorsion.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intrus il-Vec {2}{B}

Créature : humain et gredin **C**

Défaussez-vous d'une carte : L'Intrus il-Vec acquiert la distorsion jusqu'à la fin du tour. (Il ne peut bloquer ou être bloqué que par des créatures avec la distorsion.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intrus il-Vec {2}{B}

Créature : humain et gredin **C**

Défaussez-vous d'une carte : L'Intrus il-Vec acquiert la distorsion jusqu'à la fin du tour. (Il ne peut bloquer ou être bloqué que par des créatures avec la distorsion.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détrousseur il-Kor {1}{U}

Créature : kor et gredin **C**

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)
À chaque fois que le Détrousseur il-Kor inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détrousseur il-Kor {1}{U}

Créature : kor et gredin **C**

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)
À chaque fois que le Détrousseur il-Kor inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détrousseur il-Kor {1}{U}

Créature : kor et gredin **C**

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)
À chaque fois que le Détrousseur il-Kor inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détrousseur il-Kor {1}{U}

Créature : kor et gredin **C**

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)
À chaque fois que le Détrousseur il-Kor inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakônnet dracodard {1}{U}{U}

Créature : drakôn **C**

Vol
Sacrifiez le Drakônnet dracodard : Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakônnet dracodard {1}{U}{U}

Créature : drakôn **C**

Vol
Sacrifiez le Drakônnet dracodard : Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakônnet dracodard {1}{U}{U}

Créature : drakôn **C**

Vol
Sacrifiez le Drakônnet dracodard : Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakônnet dracodard {1}{U}{U}

Créature : drakôn **C**

Vol
Sacrifiez le Drakônnet dracodard : Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

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

Île

Terrain de base : île **C**

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

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

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

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

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

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

Obscur flétrissement {4}{B}{B}

Éphémère **C**

Détruisez une créature non-noire ciblée.
Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur flétrissement {4}{B}{B}

Éphémère **C**

Détruisez une créature non-noire ciblée.
Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur flétrissement {4}{B}{B}

Éphémère **C**

Détruisez une créature non-noire ciblée.
Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur flétrissement {4}{B}{B}

Éphémère **C**

Détruisez une créature non-noire ciblée.
Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc soudain {3}{R}

Éphémère U

Le Choc soudain inflige au joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans la main de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc soudain {3}{R}

Éphémère U

Le Choc soudain inflige au joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans la main de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc soudain {3}{R}

Éphémère U

Le Choc soudain inflige au joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans la main de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc soudain {3}{R}

Éphémère U

Le Choc soudain inflige au joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans la main de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Tempérament fougueux {1}{R}{R}

Éphémère C

Le Tempérament fougueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempérament fougueux {1}{R}{R}

Éphémère **C**

Le Tempérament fougueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempérament fougueux {1}{R}{R}

Éphémère **C**

Le Tempérament fougueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempérament fougueux {1}{R}{R}

Éphémère **C**

Le Tempérament fougueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attention minutieuse {2}{U}{U}

Éphémère **U**

Un joueur ciblé pioche quatre cartes, puis se défausse de trois cartes. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, ce joueur pioche quatre cartes, puis se défausse de deux cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attention minutieuse {2}{U}{U}

Éphémère U

Un joueur ciblé pioche quatre cartes, puis se défausse de trois cartes. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, ce joueur pioche quatre cartes, puis se défausse de deux cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfléchir à deux fois {1}{U}

Éphémère C

Piochez une carte.
Flashback {2}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfléchir à deux fois {1}{U}

Éphémère C

Piochez une carte.
Flashback {2}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfléchir à deux fois {1}{U}

Éphémère C

Piochez une carte.
Flashback {2}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conflagration {X}{X}{R}

Rituel U

La Conflagration inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles.
Flashback ? {R}{R}, défaussez-vous de X cartes. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conflagration {X}{X}{R}

Rituel U

La Conflagration inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles.
Flashback ? {R}{R}, défaussez-vous de X cartes. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conflagration {X}{X}{R}

Rituel U

La Conflagration inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles.
Flashback ? {R}{R}, défaussez-vous de X cartes. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes aux gemmes

Terrain légendaire M

Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sont dans votre main de départ et que vous ne jouez pas en premier, vous pouvez commencer la partie avec les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sur le champ de bataille avec, sur elles, un marqueur « chance ». Si vous faites ainsi, exilez une carte de votre main.
{T} : Ajoutez {C}. Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond ont un marqueur « chance » sur elles, à la place, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes aux gemmes

Terrain légendaire M

Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sont dans votre main de départ et que vous ne jouez pas en premier, vous pouvez commencer la partie avec les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sur le champ de bataille avec, sur elles, un marqueur « chance ». Si vous faites ainsi, exilez une carte de votre main.
{T} : Ajoutez {C}. Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond ont un marqueur « chance » sur elles, à la place, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes aux gemmes

Terrain légendaire M

Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sont dans votre main de départ et que vous ne jouez pas en premier, vous pouvez commencer la partie avec les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sur le champ de bataille avec, sur elles, un marqueur « chance ». Si vous faites ainsi, exilez une carte de votre main.
{T} : Ajoutez {C}. Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond ont un marqueur « chance » sur elles, à la place, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes aux gemmes

Terrain légendaire M

Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sont dans votre main de départ et que vous ne jouez pas en premier, vous pouvez commencer la partie avec les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sur le champ de bataille avec, sur elles, un marqueur « chance ». Si vous faites ainsi, exilez une carte de votre main.
{T} : Ajoutez {C}. Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond ont un marqueur « chance » sur elles, à la place, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de rune {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2} plus {2} supplémentaires pour chaque carte appelée Accroc de rune dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de rune {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2} plus {2} supplémentaires pour chaque carte appelée Accroc de rune dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de rune {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2} plus {2} supplémentaires pour chaque carte appelée Accroc de rune dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de rune {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2} plus {2} supplémentaires pour chaque carte appelée Accroc de rune dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast