Démon de profanation {2}{B}{B}

Créature : démon R

Vol
Au début de chaque combat, n'importe quel adversaire peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, engagez le Démon de profanation et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de profanation {2}{B}{B}

Créature : démon R

Vol
Au début de chaque combat, n'importe quel adversaire peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, engagez le Démon de profanation et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de profanation {2}{B}{B}

Créature : démon R

Vol
Au début de chaque combat, n'importe quel adversaire peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, engagez le Démon de profanation et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand prêtre de Skirsdag {1}{B}

Créature : humain et clerc R

Morbidité ? {T}, engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 5/5 noire Démon avec le vol. N'activez que si une créature est morte ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand prêtre de Skirsdag {1}{B}

Créature : humain et clerc R

Morbidité ? {T}, engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 5/5 noire Démon avec le vol. N'activez que si une créature est morte ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand prêtre de Skirsdag {1}{B}

Créature : humain et clerc R

Morbidité ? {T}, engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 5/5 noire Démon avec le vol. N'activez que si une créature est morte ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand prêtre de Skirsdag {1}{B}

Créature : humain et clerc R

Morbidité ? {T}, engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 5/5 noire Démon avec le vol. N'activez que si une créature est morte ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}

Créature : humain et soldat C

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}

Créature : humain et soldat **C**

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}

Créature : humain et soldat **C**

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}

Créature : humain et soldat **C**

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âmes persistantes {2}{W}

Rituel **U**

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.
Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âmes persistantes {2}{W}

Rituel U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.
Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âmes persistantes {2}{W}

Rituel U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.
Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âmes persistantes {2}{W}

Rituel U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.
Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement des citadins {1}{W}

Rituel C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.
Heure fatidique ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement des citadins {1}{W}

Rituel C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.
Heure fatidique ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement des citadins {1}{W}

Rituel C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.
Heure fatidique ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement des citadins {1}{W}

Rituel C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.
Heure fatidique ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de l'archange

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}{W}{B}, {T} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de l'archange

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}{W}{B}, {T} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de l'archange

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}{W}{B}, {T} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de l'archange

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}{W}{B}, {T} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

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

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

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

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

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 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 d'Orzhov

Terrain : porte **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévorer la chair {1}{B}

Éphémère **C**

Un joueur ciblé sacrifie une créature, puis il gagne un nombre de point de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévorer la chair {1}{B}

Éphémère **C**

Un joueur ciblé sacrifie une créature, puis il gagne un nombre de point de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévorer la chair {1}{B}

Éphémère **C**

Un joueur ciblé sacrifie une créature, puis il gagne un nombre de point de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévorer la chair {1}{B}

Éphémère **C**

Un joueur ciblé sacrifie une créature, puis il gagne un nombre de point de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade {B}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Morbidité ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade {B}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Morbidité ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hantise de minuit {2}{W}

Éphémère **U**

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade {B}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Morbidité ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hantise de minuit {2}{W}

Éphémère **U**

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hantise de minuit {2}{W}

Éphémère U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible {1}{W}

Enchantement U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible {1}{W}

Enchantement U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible {1}{W}

Enchantement U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible {1}{W}

Enchantement U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'autel {1}{B}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hommage à la faim {2}{B}

Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'autel {1}{B}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hommage à la faim {2}{B}

Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défenses nées des racines {2}{W}

Éphémère **C**

Peuplez. Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Pour peupler, créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défenses nées des racines {2}{W}

Éphémère **C**

Peuplez. Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Pour peupler, créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défenses nées des racines {2}{W}

Éphémère **C**

Peuplez. Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Pour peupler, créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mander l'apparition {WB}

Éphémère **C**

Exilez une carte ciblée d'un cimetière. Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mander l'apparition {WB}

Éphémère **C**

Exilez une carte ciblée d'un cimetière. Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mander l'apparition {WB}

Éphémère **C**

Exilez une carte ciblée d'un cimetière. Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mander l'apparition {WB}

Éphémère **C**

Exilez une carte ciblée d'un cimetière. Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast