Chupacabra vorace {2}{B}{B}

Créature : bête et horreur U

Quand le Chupacabra vorace arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chupacabra vorace {2}{B}{B}

Créature : bête et horreur U

Quand le Chupacabra vorace arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chupacabra vorace {2}{B}{B}

Créature : bête et horreur U

Quand le Chupacabra vorace arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyère des quêteurs {1}{B}

Créature : humain et éclaireur U

Quand l'Écuyère des quêteurs arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyère des quêteurs {1}{B}

Créature : humain et éclaireur U

Quand l'Écuyère des quêteurs arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyère des quêteurs {1}{B}

Créature : humain et éclaireur U

Quand l'Écuyère des quêteurs arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyère des quêteurs {1}{B}

Créature : humain et éclaireur U

Quand l'Écuyère des quêteurs arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Façonneur de peste {2}{B}

Créature : humain et shamane U

Quand le Façonneur de peste arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature ou un planeswalker. Chaque joueur qui ne peut pas se défausse d'une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide de circonscription {2}{G}

Créature : elfe et éclaireur U

Quand la Guide de circonscription arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchebranche ondine {1}{G}

Créature : ondin et éclaireur U

Quand la Marchebranche ondine arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide de circonscription {2}{G}

Créature : elfe et éclaireur U

Quand la Guide de circonscription arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchebranche ondine {1}{G}

Créature : ondin et éclaireur U

Quand la Marchebranche ondine arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchebranche ondine {1}{G}

Créature : ondin et éclaireur U

Quand la Marchebranche ondine arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur pousse-sauvage {1}{G}

Créature : élémental U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez explore, mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur pousse-sauvage et vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchebranche ondine {1}{G}

Créature : ondin et éclaireur U

Quand la Marchebranche ondine arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur pousse-sauvage {1}{G}

Créature : élémental U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez explore, mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur pousse-sauvage et vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur pousse-sauvage {1}{G}

Créature : élémental U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez explore, mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur pousse-sauvage et vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger jadefeu {1}{G}{G}

Créature : ondin et éclaireur et ranger R

Quand la Ranger jadefeu arrive sur le champ de bataille, elle explore, puis elle explore à nouveau. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière. Puis répétez ce processus.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur pousse-sauvage {1}{G}

Créature : élémental U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez explore, mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur pousse-sauvage et vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger jadefeu {1}{G}{G}

Créature : ondin et éclaireur et ranger R

Quand la Ranger jadefeu arrive sur le champ de bataille, elle explore, puis elle explore à nouveau. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière. Puis répétez ce processus.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négociant d'objets trouvés golgari {B}{B}{G}{G}

Créature : elfe et shamane U

Quand le Négociant d'objets trouvés golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négociant d'objets trouvés golgari {B}{B}{G}{G}

Créature : elfe et shamane U

Quand le Négociant d'objets trouvés golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négociant d'objets trouvés golgari {B}{B}{G}{G}

Créature : elfe et shamane U

Quand le Négociant d'objets trouvés golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves

Terrain R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves

Terrain R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

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

Mémorial à la folie

Terrain U

Le Mémorial à la folie arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {B}.
{2}{B}, {T}, sacrifiez le Mémorial à la folie : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial à la folie

Terrain U

Le Mémorial à la folie arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {B}.
{2}{B}, {T}, sacrifiez le Mémorial à la folie : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari

Terrain : porte C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari

Terrain : porte C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari

Terrain : porte C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari

Terrain : porte **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vraska, chercheuse de reliques {4}{B}{G}

Planeswalker légendaire : Vraska **M**

{+2} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Pirate avec la menace.

{-3} : Détruisez une cible, artefact, créature ou enchantement. Créez un jeton Trésor.

{-10} : Le total de points de vie d'un joueur ciblé devient 1.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant

Terrain : marais et forêt **R**

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduit à néant {1}{B}

Éphémère **U**

Détruisez une créature non-légendaire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduit à néant {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-légendaire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduit à néant {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-légendaire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduit à néant {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-légendaire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Renaissance de l'aîné {4}{B}

Enchantement : saga U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker.

II ? Chaque adversaire se défausse d'une carte.

III ? Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Renaissance de l'aîné {4}{B}

Enchantement : saga U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker.

II ? Chaque adversaire se défausse d'une carte.

III ? Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harponneur kraul {1}{G}

Créature : insecte et guerrier U

Portée
Maquis ? Quand le Harponneur kraul arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à une créature avec le vol ciblée que vous ne contrôlez pas. Le Harponneur kraul gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière, puis vous pouvez faire que le Harponneur kraul se batte contre cette créature.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Renaissance de l'aîné {4}{B}

Enchantement : saga U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker.

II ? Chaque adversaire se défausse d'une carte.

III ? Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harponneur kraul {1}{G}

Créature : insecte et guerrier U

Portée
Maquis ? Quand le Harponneur kraul arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à une créature avec le vol ciblée que vous ne contrôlez pas. Le Harponneur kraul gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière, puis vous pouvez faire que le Harponneur kraul se batte contre cette créature.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage du reboisement {2}{G}

Créature : elfe et shamane U

Quand cette créature arrive, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

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

Sage du reboisement {2}{G}

Créature : elfe et shamane U

Quand cette créature arrive, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

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

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

Décès doré {1}{B}{B}

Rituel U

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Si vous avez l'agrément de la cité, à la place seules les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

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

Décès doré {1}{B}{B}

Rituel U

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Si vous avez l'agrément de la cité, à la place seules les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décès doré {1}{B}{B}

Rituel U

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Si vous avez l'agrément de la cité, à la place seules les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide {1}{B}{B}

Éphémère C

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide {1}{B}{B}

Éphémère C

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeûne de sang d'Arguel {1}{B}

Enchantement légendaire R

{1}{B}, payez 2 points de vie : Piochez une carte.
Au début de votre entretien, si vous avez 5 points de vie ou moins, vous pouvez transformer le Jeûne de sang d'Arguel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeûne de sang d'Arguel {1}{B}

Enchantement légendaire R

{1}{B}, payez 2 points de vie : Piochez une carte.
Au début de votre entretien, si vous avez 5 points de vie ou moins, vous pouvez transformer le Jeûne de sang d'Arguel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast