

Fouettehaine

{5}{R}{R}

Créature : élémental

R

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

{2}{R}, {Q} : Le Fouettehaine inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible. ({Q} est le symbole de dégagement.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de l'atrocité

{3}{R}{R}

Créature : goblin et shaman

U

Chromatique ? Quand la Shamane de l'atrocité arrive sur le champ de bataille, elle inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de symboles de mana rouge dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hacheur bravache

{3}{R}

Créature : goblin et guerrier

U

{2}{R}, {T}, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature que vous contrôlez : Le Hacheur bravache inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de l'atrocité

{3}{R}{R}

Créature : goblin et shaman

U

Chromatique ? Quand la Shamane de l'atrocité arrive sur le champ de bataille, elle inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de symboles de mana rouge dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cohorte de Damnejonc
{2}{W}

Créature : sangami et soldat
C

Initiative

La Cohorte de Damnejonc gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une autre créature blanche.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épandeuse de sort sangamie
{4}{W}

Créature : sangami et sorcier
C

Vol

{1}{W}, sacrifiez l'Épandeuse de sort sangamie : Détruisez l'enchantement ciblé.

Persistance

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cohorte de Damnejonc
{2}{W}

Créature : sangami et soldat
C

Initiative

La Cohorte de Damnejonc gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une autre créature blanche.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épandeuse de sort sangamie
{4}{W}

Créature : sangami et sorcier
C

Vol

{1}{W}, sacrifiez l'Épandeuse de sort sangamie : Détruisez l'enchantement ciblé.

Persistance

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de la fert 

{1}{W}

Cr ature : elfe et guerrier

C

{2}{W}, {Q} : La Sentinelle de la fert  gagne +0/+2 jusqu'  la fin du tour. ({Q} est le symbole de d gagement.)

2/2

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Trappeur de Damnejonc

{3}{W}

Cr ature : sangami et soldat

C

{T} : Engagez une cr ature cibl e.
  chaque fois que vous lancez un sort blanc, vous pouvez d gager le Trappeur de Damnejonc.

2/2

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Signaleur de patrouille

{1}{W}

Cr ature : sangami et soldat

U

{1}{W}, {Q} : Cr ez un jeton de cr ature 1/1 blanche Sangami et Soldat. ({Q} est le symbole de d gagement.)

1/1

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Trappeur de Damnejonc

{3}{W}

Cr ature : sangami et soldat

C

{T} : Engagez une cr ature cibl e.
  chaque fois que vous lancez un sort blanc, vous pouvez d gager le Trappeur de Damnejonc.

2/2

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Assaillant duergar{RW}

Créature : nain et soldatC

Sacrifiez l'Assaillant duergar : Il inflige 1 blessure à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de mine duergar{2}{RW}

Créature : nain et soldatU

{1}{RW}, {Q} : Les créatures attaquantes gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour. ({Q} est le symbole de dégagement.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaillant duergar{RW}

Créature : nain et soldatC

Sacrifiez l'Assaillant duergar : Il inflige 1 blessure à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de mine duergar{2}{RW}

Créature : nain et soldatU

{1}{RW}, {Q} : Les créatures attaquantes gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour. ({Q} est le symbole de dégagement.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de mine duergar

{2}{RW}

Créature : nain et soldat

U

{1}{RW}, {Q} : Les créatures attaquantes gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour. ({Q} est le symbole de dégagement.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutin âtrefeu

{RW}{RW}{RW}

Créature : goblin et soldat

U

Double initiative

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutin âtrefeu

{RW}{RW}{RW}

Créature : goblin et soldat

U

Double initiative

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutin âtrefeu

{RW}{RW}{RW}

Créature : goblin et soldat

U

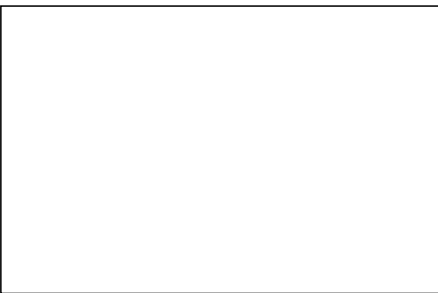
Double initiative

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique de la porte de guerre

{1}{RW}



Créature : changeforme

C

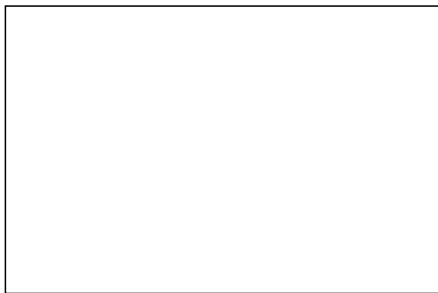
À chaque fois que vous lancez un sort qui est à la fois rouge et blanc, le Mimique de la porte de guerre a une force et une endurance de base de 4/2 jusqu'à la fin du tour et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal du bûcher

{2}{RW}{RW}{RW}



Créature : esprit et horreur

R

Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, le Noble féal du bûcher inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

À chaque fois que vous lancez un sort blanc, vous gagnez 3 points de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique de la porte de guerre

{1}{RW}



Créature : changeforme

C

À chaque fois que vous lancez un sort qui est à la fois rouge et blanc, le Mimique de la porte de guerre a une force et une endurance de base de 4/2 jusqu'à la fin du tour et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture belligérante

{3}{RW}



Créature : élémental

U

Initiative

La Progéniture belligérante arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs -1/-1 sur elle.

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture belligérante.

À chaque fois que vous lancez un sort blanc, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture belligérante.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br /&amp;img width=&amp;quot;65&amp;quot; align=&amp;quot;center&amp;quot; src=&amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;quot; /&amp;img alt="A small, blurry image of a mountain peak, likely Manas Peak, centered on the page."&amp;gt;&amp;lt;/center&amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C


&amp;lt;center&amp;gt;&amp;
<img width=&amp;quot;65&amp;quot;
align=&amp;quot;center&amp;quot;
src=&amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&
amp;quot;&amp;gt;&amp;gt;&amp;lt;/center&am

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne

C



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

```
&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp;
&lt;img width=&amp;amp;quot;65&amp;amp;quot;
align=&amp;amp;quot;center&amp;amp;quot;
src=&amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;
&quot;&amp;amp;gt;&amp;amp;
&amp;amp;lt;/center&amp;
```

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

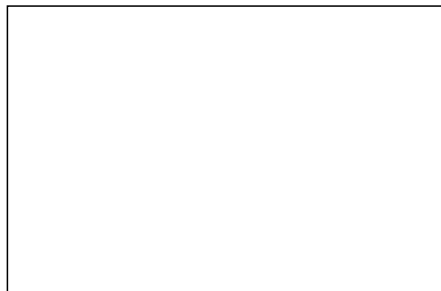
C

<div style="text-align: center;>

</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<div style="text-align: center;>

</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

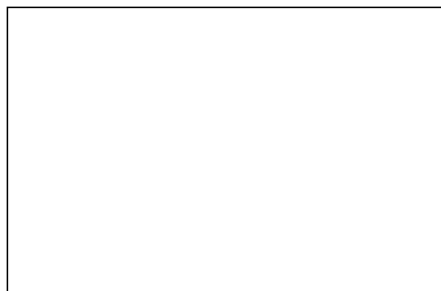
C

<div style="text-align: center;>

</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<div style="text-align: center;>

</div>

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</p>
</div>
<div data-bbox="143 345 313 354" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
<div data-bbox="646 68 723 79" data-label="Text">
<p>Éclair perforant</p>
</div>
<div data-bbox="885 68 921 79" data-label="Text">
<p>{1}{R}</p>
</div>
<div data-bbox="644 82 921 211" data-label="Image">

</div>
<div data-bbox="646 213 700 224" data-label="Text">
<p>Éphémère</p>
</div>
<div data-bbox="905 213 919 223" data-label="Text">
<p>C</p>
</div>
<div data-bbox="646 227 908 247" data-label="Text">
<p>L'Éclair perforant inflige 1 blessure à une créature ciblée.
Mettez un marqueur -1/-1 sur cette créature.</p>
</div>
<div data-bbox="646 345 818 354" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
<div data-bbox="143 465 259 476" data-label="Text">
<p>Cor au chant réjouissant</p>
</div>
<div data-bbox="398 465 417 476" data-label="Text">
<p>{2}</p>
</div>
<div data-bbox="141 479 418 608" data-label="Image">

</div>
<div data-bbox="143 610 185 620" data-label="Text">
<p>Artefact</p>
</div>
<div data-bbox="403 610 417 620" data-label="Text">
<p>U</p>
</div>
<div data-bbox="143 624 414 644" data-label="Text">
<p>{1}, {T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez
: Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.</p>
</div>
<div data-bbox="143 732 313 742" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
<div data-bbox="646 465 723 476" data-label="Text">
<p>Éclair perforant</p>
</div>
<div data-bbox="885 465 921 476" data-label="Text">
<p>{1}{R}</p>
</div>
<div data-bbox="644 479 921 608" data-label="Image">

</div>
<div data-bbox="646 610 700 620" data-label="Text">
<p>Éphémère</p>
</div>
<div data-bbox="905 610 919 620" data-label="Text">
<p>C</p>
</div>
<div data-bbox="646 624 908 644" data-label="Text">
<p>L'Éclair perforant inflige 1 blessure à une créature ciblée.
Mettez un marqueur -1/-1 sur cette créature.</p>
</div>
<div data-bbox="646 742 818 752" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
</div>

Salve perforante

{2}{R}

Éphémère

C

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

La Salve perforante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux nivéens

{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée devient blanche jusqu'à la fin du tour.

Engagez cette créature.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve perforante

{2}{R}

Éphémère

C

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

La Salve perforante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux nivéens

{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée devient blanche jusqu'à la fin du tour.

Engagez cette créature.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pouvoir du feu

{1}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaie du nobilis

{2}{RW}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est rouge, elle gagne +1/+1 et elle a « {RW} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pouvoir du feu

{1}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaie du nobilis

{2}{RW}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est rouge, elle gagne +1/+1 et elle a « {RW} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

