

Shérif adjoint d'argent

{2}



Créature-artefact : mercenaire

C

Quand le Shérif adjoint d'argent arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de désert, la révéler, puis mélanger et la mettre au-dessus de votre bibliothèque.

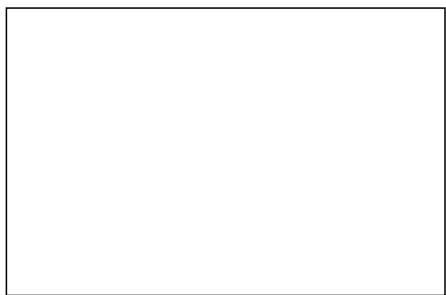
{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Casse-cou de la Flotte implacable

{1}{R}



Créature : humain et pirate

R

Initiative

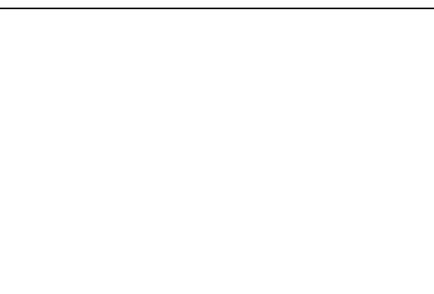
Quand la Casse-cou de la Flotte implacable arrive sur le champ de bataille, exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis le cimetière d'un adversaire. Vous pouvez la lancer ce tour-ci, et du mana de n'importe quel type peut être utilisé pour lancer ce sort. Si ce sort devait être mis dans un cimetière ce tour-ci, exilez-le à la place.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shérif adjoint d'argent

{2}



Créature-artefact : mercenaire

C

Quand le Shérif adjoint d'argent arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de désert, la révéler, puis mélanger et la mettre au-dessus de votre bibliothèque.

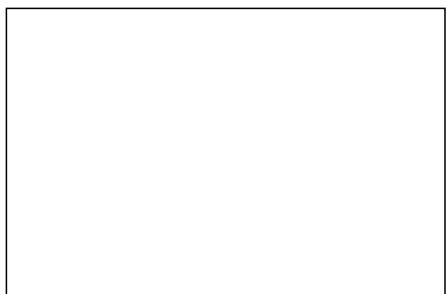
{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Franc-tireur à longues cornes

{2}{R}



Créature : minotaure et gredin

U

Portée

Quand le Franc-tireur à longues cornes devient complété, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Complot {3}{R} (Vous pouvez payer {3}{R} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complétez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Franc-tireur à longues cornes**

{2}{R}

Créature : minotaure et gredin

U

## Portée

Quand le Franc-tireur à longues cornes devient comploté, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.  
Complot {3}{R} (Vous pouvez payer {3}{R} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne completez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Invokeur de tempête d'écaillles**

{2}{R}

Créature : humain et psychagogue

U

À chaque fois que l'Invokeur de tempête d'écaillles attaque, créez un jeton de créature 3/1 rouge Dinosaur si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Invokeur de tempête d'écaillles**

{2}{R}

Créature : humain et psychagogue

U

À chaque fois que l'Invokeur de tempête d'écaillles attaque, créez un jeton de créature 3/1 rouge Dinosaur si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Pulvérisateur poing-de-fer**

{4}{R}

Créature : géant et guerrier

C

Portée  
À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, le Pulvérisateur poing-de-fer inflige 2 blessures à un adversaire ciblé. Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulvérisateur poing-de-fer

{4}{R}



Créature : géant et guerrier

C

Portée

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, le Pulvérisateur poing-de-fer inflige 2 blessures à un adversaire ciblé. Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animus de poussière

{1}{W}



Créature : esprit

R

Vol

Si vous contrôlez au moins cinq terrains dégagés, l'Animus de poussière arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 et un marqueur « lien de vie » sur lui.

Complot {1}{W} (Vous pouvez payer {1}{W} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complétez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animus de poussière

{1}{W}



Créature : esprit

R

Vol

Si vous contrôlez au moins cinq terrains dégagés, l'Animus de poussière arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 et un marqueur « lien de vie » sur lui.

Complot {1}{W} (Vous pouvez payer {1}{W} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complétez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carabin hors-la-loi

{1}{W}



Créature : humain et gredin

C

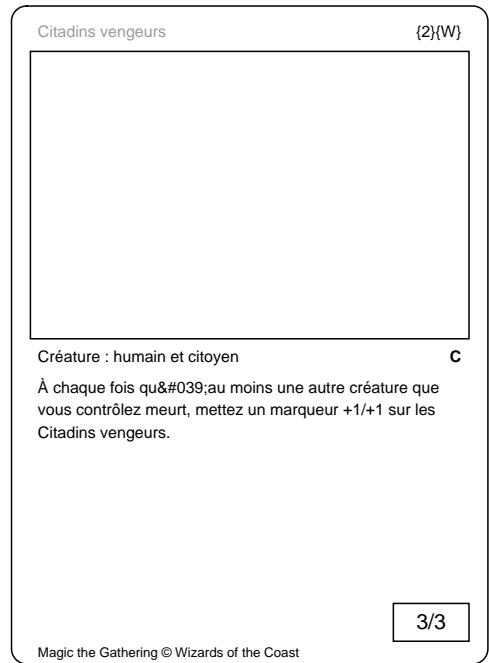
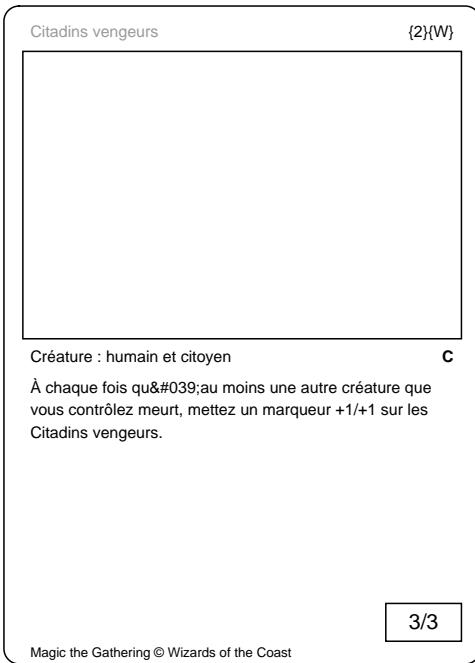
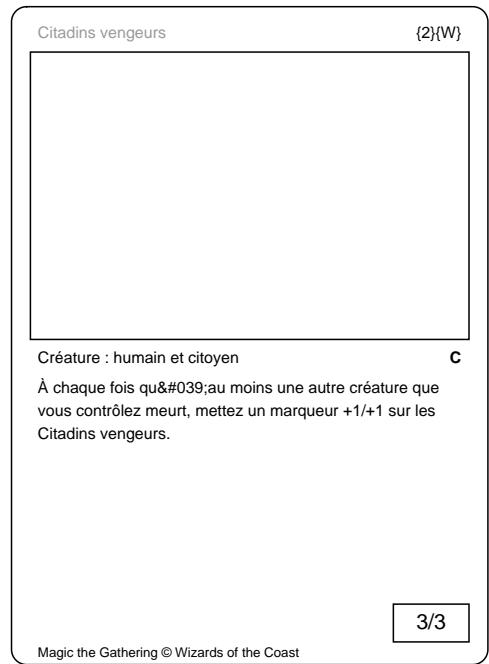
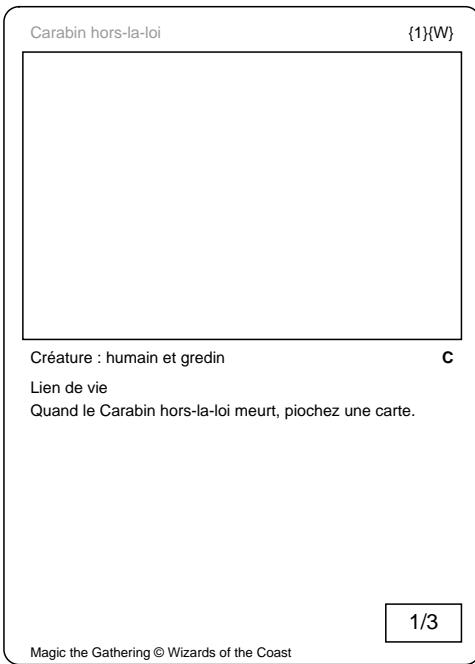
Lien de vie

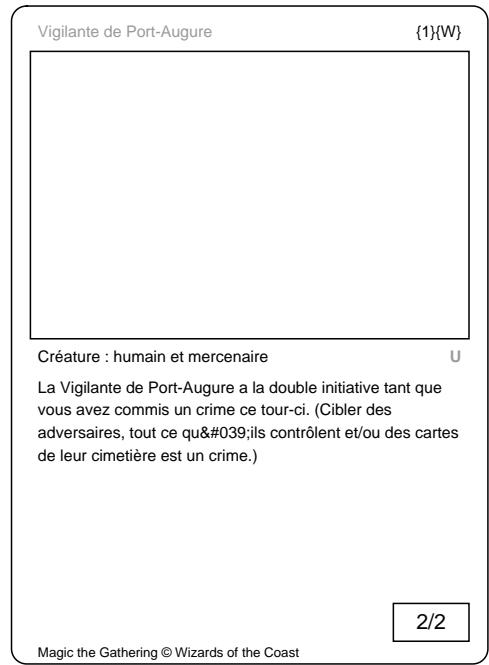
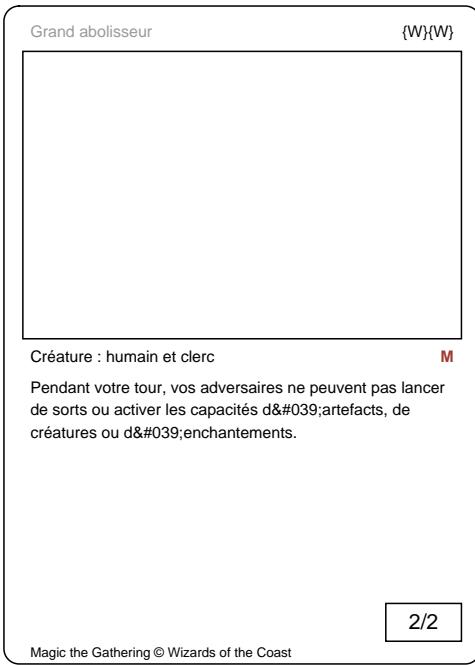
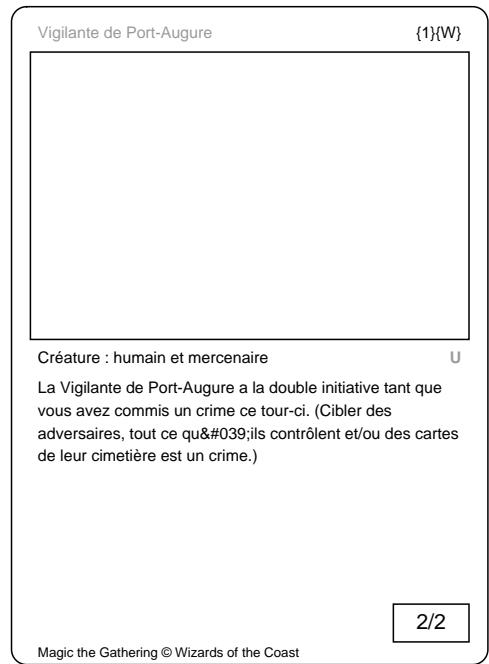
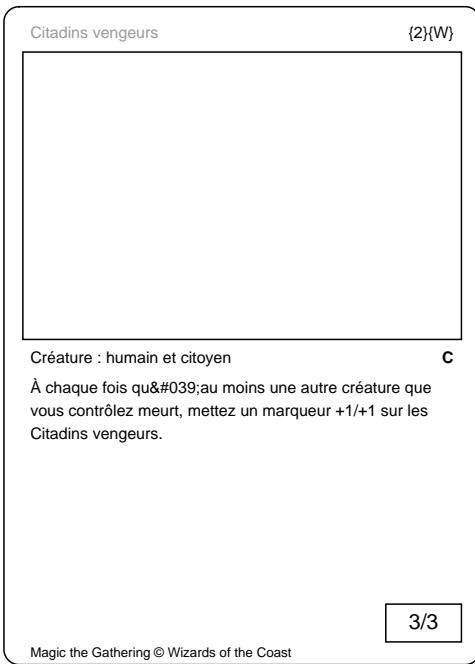
Quand le Carabin hors-la-loi meurt, piochez une carte.

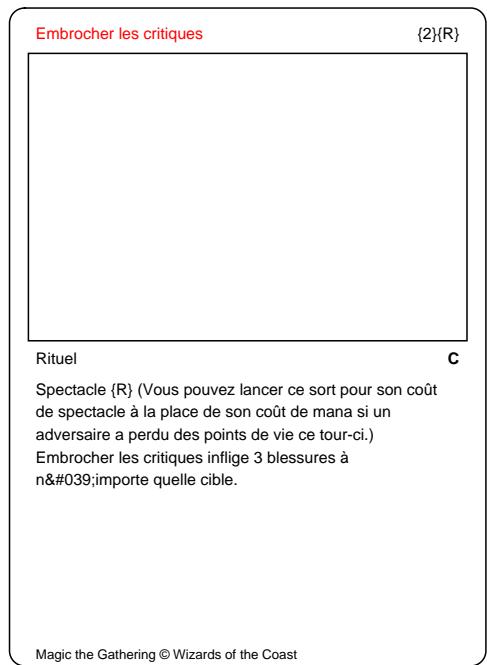
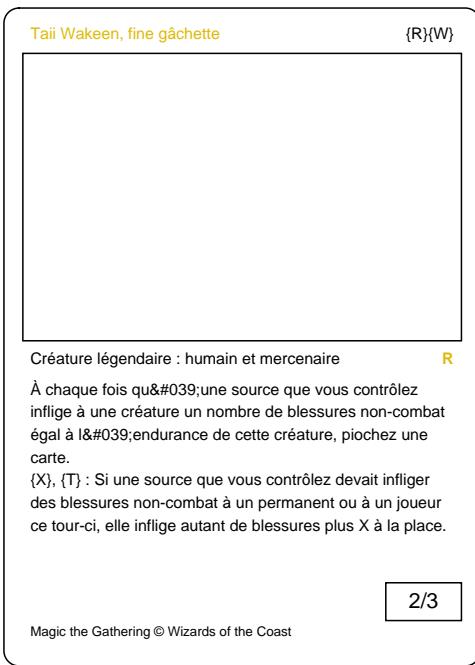
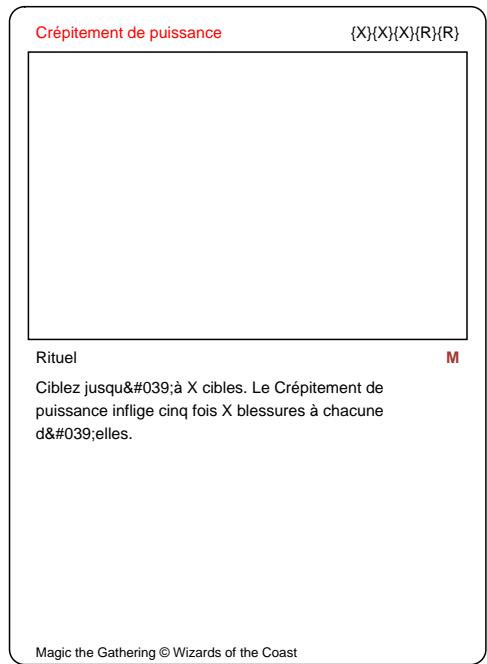
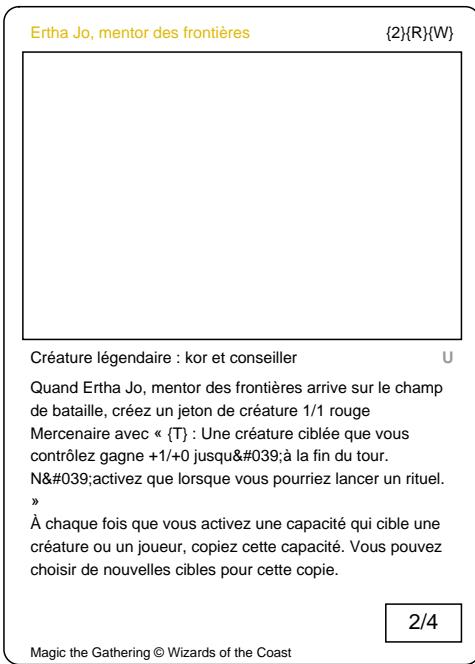
1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







**Embrocher les critiques**

{2}{R}



Rituel

C

Spectacle {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de spectacle à la place de son coût de mana si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.)  
**Embrocher les critiques** inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Pillage de réquisition**

{W}



Rituel

U

Impétuosité (Choisissez au moins un coût supplémentaire.)  
+ {1} ? Détruisez un artefact ciblé.  
+ {1} ? Détruisez un enchantement ciblé.  
+ {1} ? Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Pillage de réquisition**

{W}



Rituel

U

Impétuosité (Choisissez au moins un coût supplémentaire.)  
+ {1} ? Détruisez un artefact ciblé.  
+ {1} ? Détruisez un enchantement ciblé.  
+ {1} ? Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Montagne**

C



Terrain de base : montagne

&lt;img width=&quot;65&gt;&lt;/center&gt;&lt;br&gt;  
align=&quot;center&quot;&gt;&lt;img alt="Mountain graphic" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="144 225 416 289" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

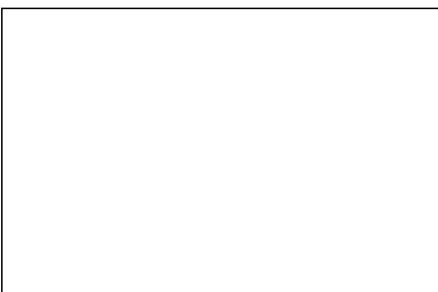


Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="644 225 927 289" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

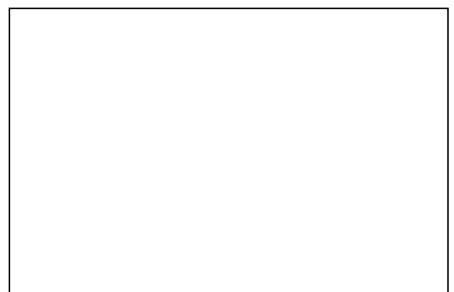


Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="144 621 416 685" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="644 621 927 685" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

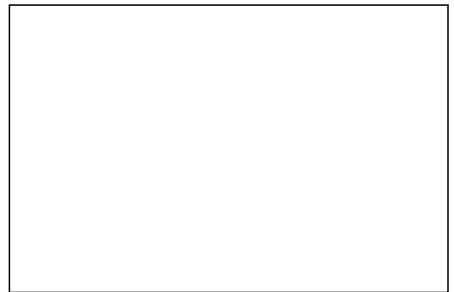


Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="144 225 416 289" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

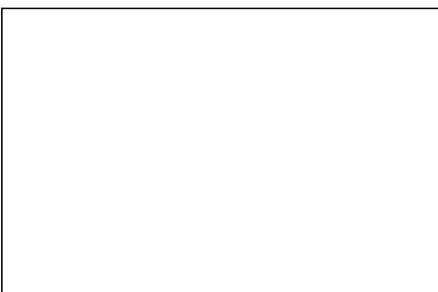


Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="644 225 927 289" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

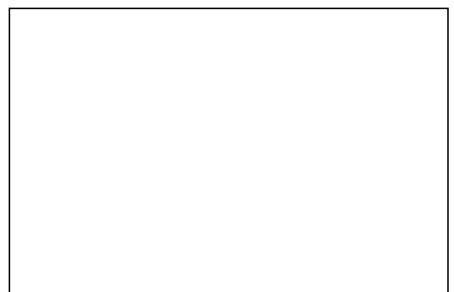


Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="144 621 416 685" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



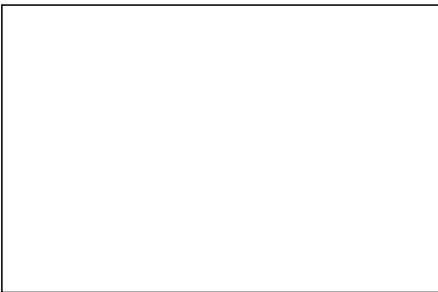
Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="644 621 927 685" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="144 225 416 289" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

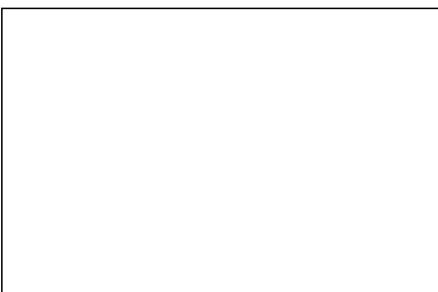


Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="644 225 927 289" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

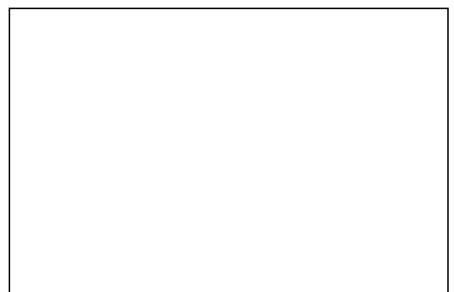


Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="144 621 416 685" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="644 621 927 685" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="144 225 416 289" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

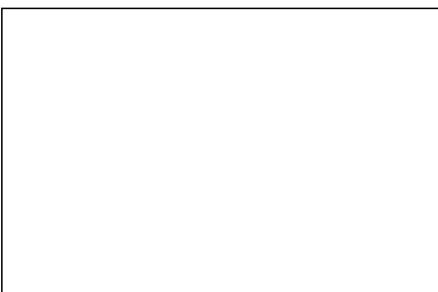


Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="644 225 927 289" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

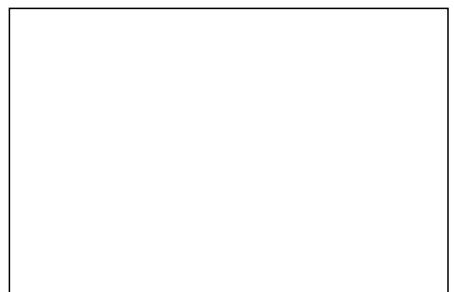


Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="144 621 416 685" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



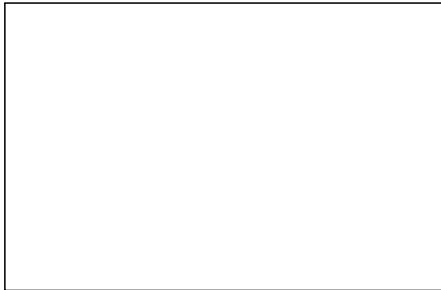
Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="644 621 927 685" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

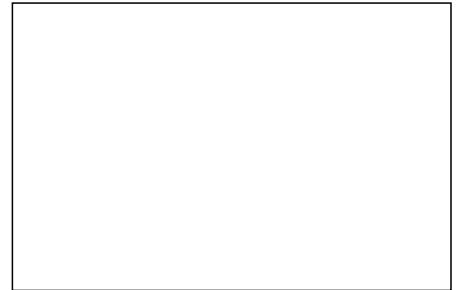


Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land icon" data-bbox="144 226 416 290" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

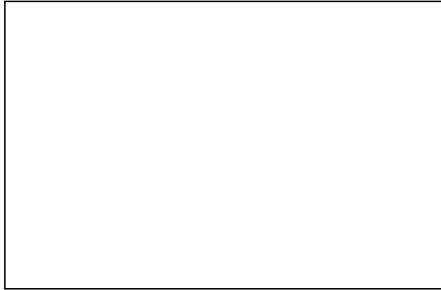


Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land icon" data-bbox="644 226 927 290" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

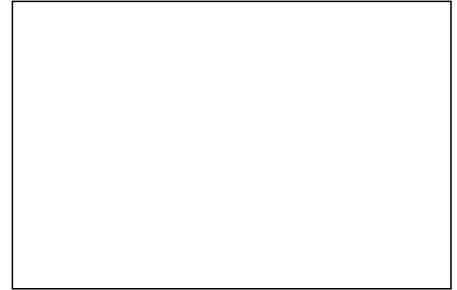


Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land icon" data-bbox="144 624 416 688" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



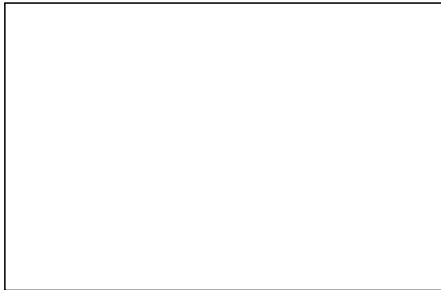
Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land icon" data-bbox="644 624 927 688" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

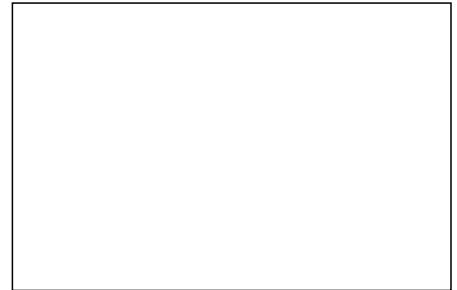


Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land icon" data-bbox="144 226 416 290" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

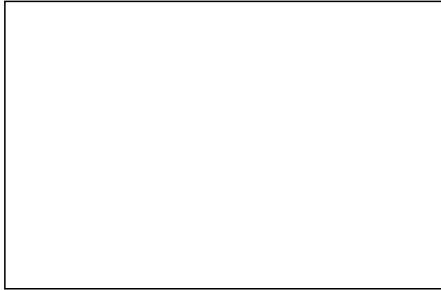


Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land icon" data-bbox="644 226 927 290" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

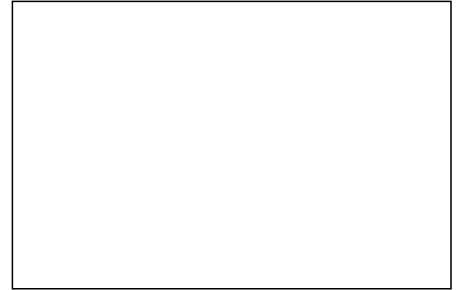


Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land icon" data-bbox="144 624 416 688" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land icon" data-bbox="644 624 927 688" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain terrain icon" data-bbox="144 226 416 289" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

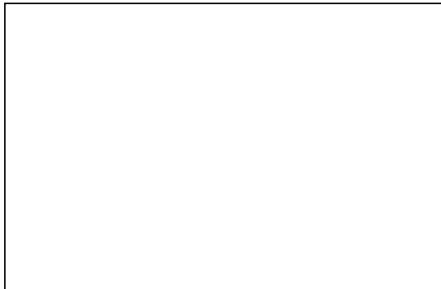


Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain terrain icon" data-bbox="644 226 927 289" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain terrain icon" data-bbox="144 622 416 685" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



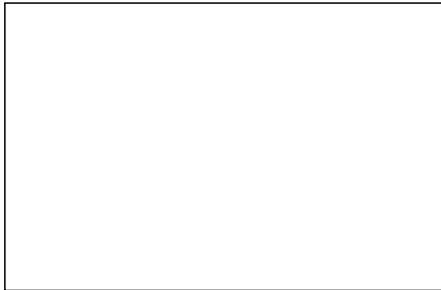
Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain terrain icon" data-bbox="644 622 927 685" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

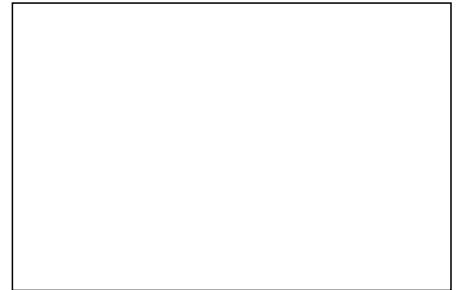


Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land icon" data-bbox="144 226 416 289" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

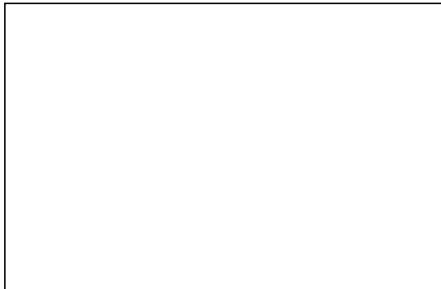


Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land icon" data-bbox="644 226 927 289" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land icon" data-bbox="144 622 416 685" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land icon" data-bbox="644 622 927 685" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;center&gt;&lt;img width="65" alt="Plain icon" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes à lavéperons {1}



Artifact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+0 et a la célérité et parade {1} (À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {1}.)

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes à lavéperons

{1}



Artifact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+0 et a la célérité et parade {1} (À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {1}.)

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes à lavéperons {1}



Artifact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+0 et a la célérité et parade {1} (À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {1}.)

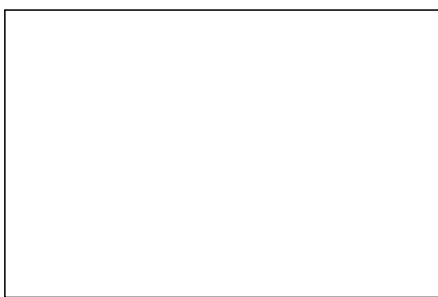
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artifact : équipement

R

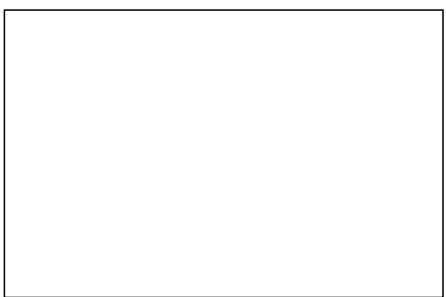
La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} ({1}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N&#039;attachez l&amp;#039;équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artifact : équipement

R

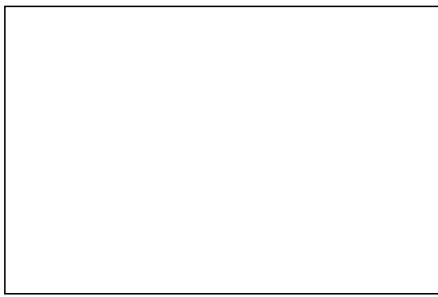
La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} ({1}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N&#039;attachez l&amp;#039;équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artifact : équipement

R

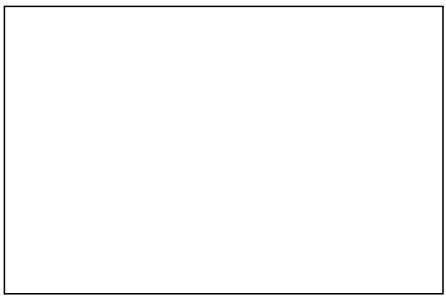
La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} ({1}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N&#039;attachez l&amp;#039;équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artifact : équipement

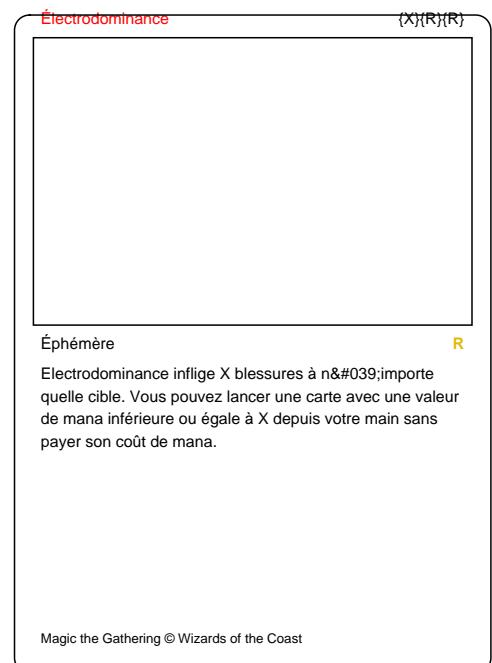
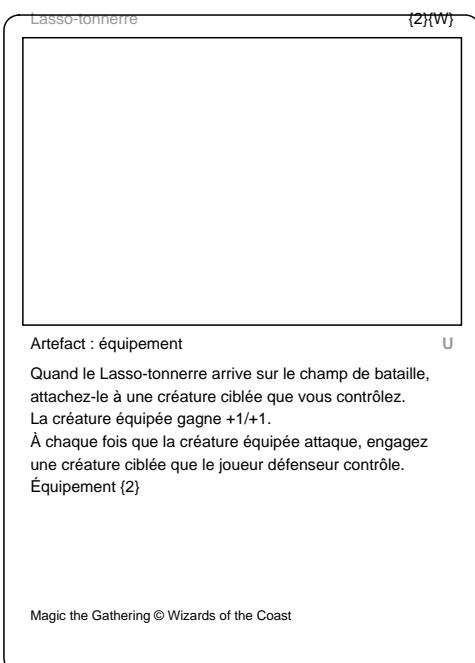
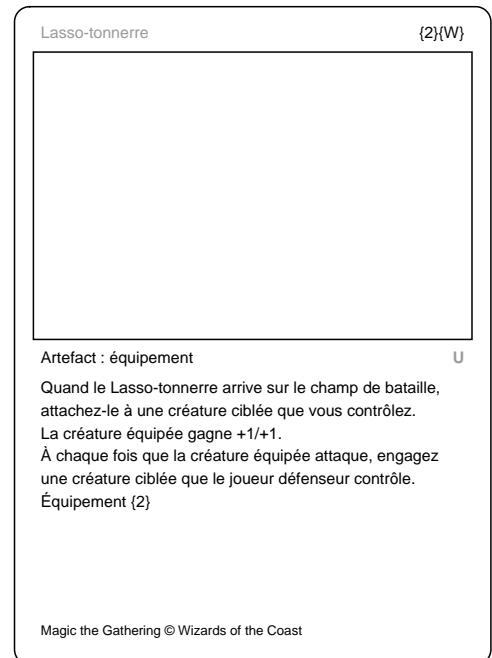
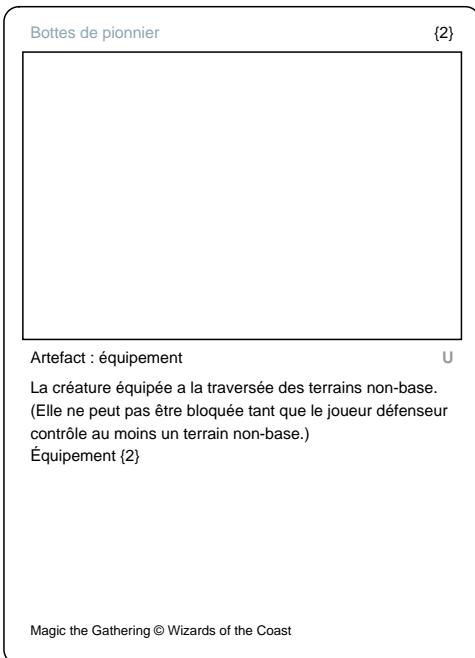
R

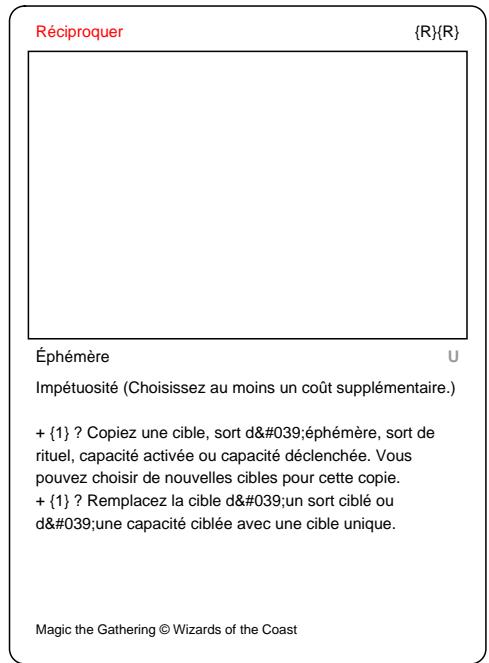
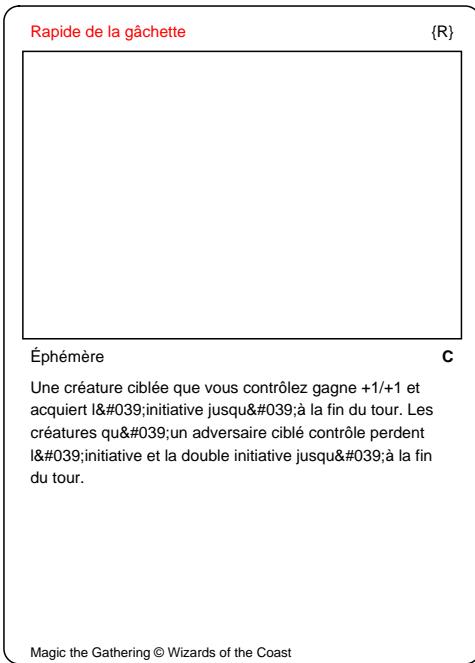
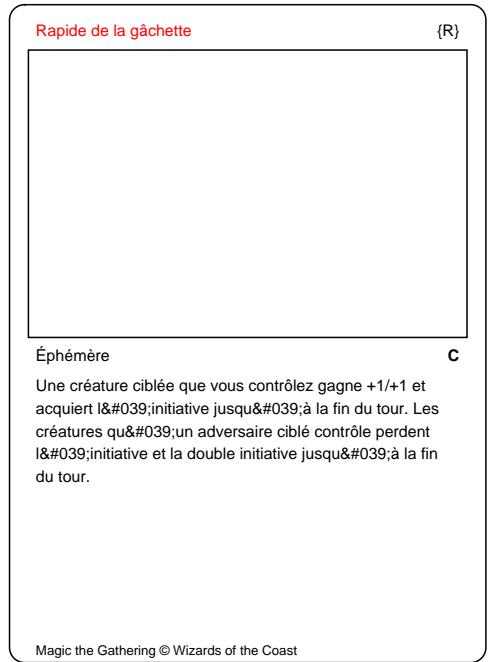
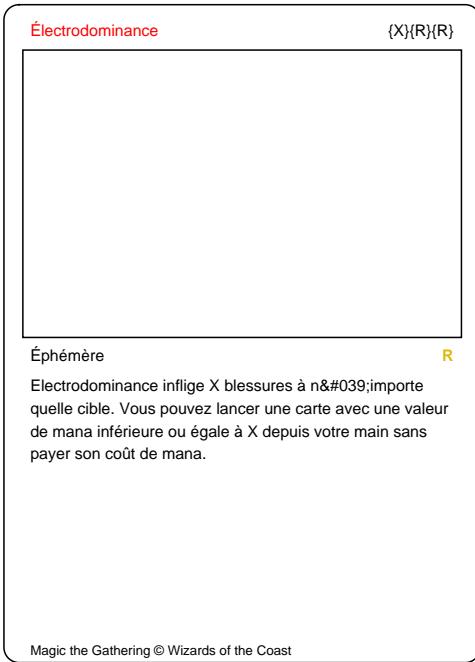
La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

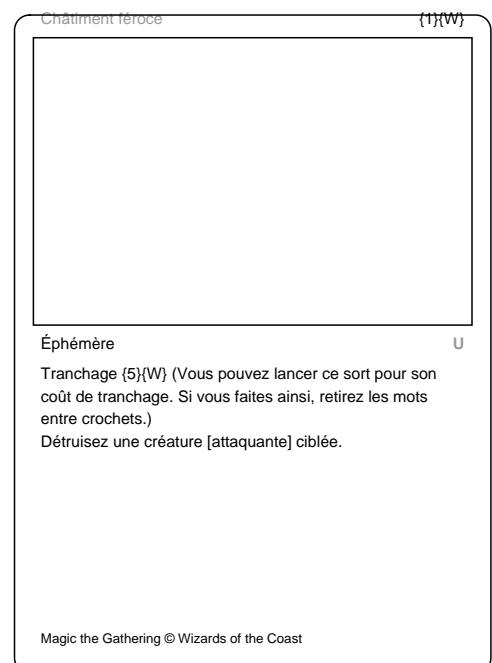
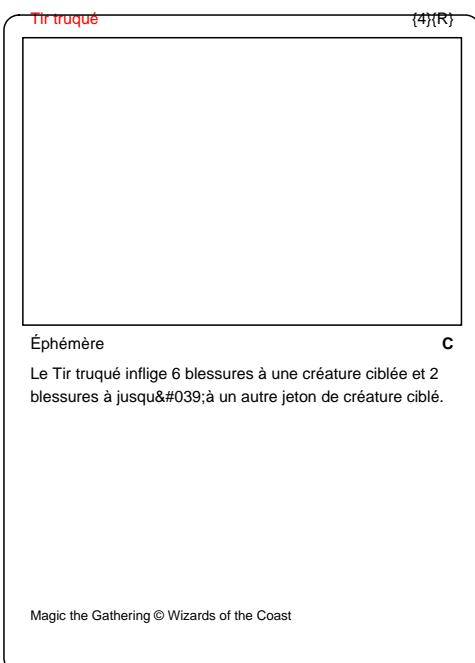
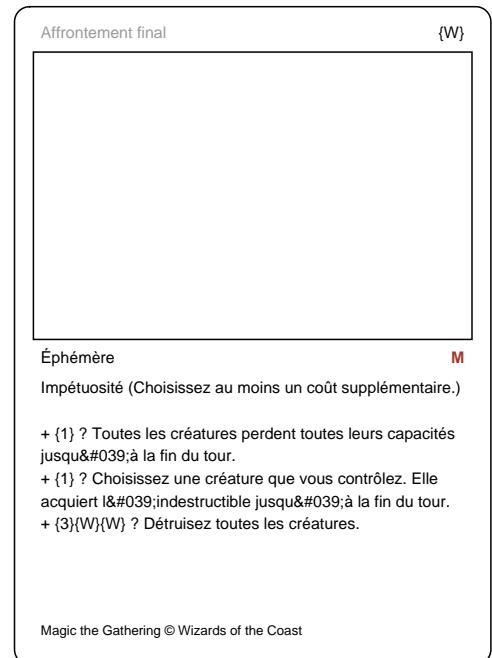
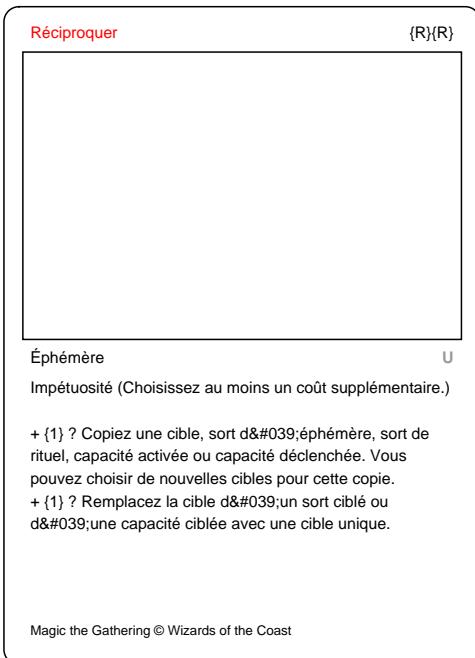
Équipement {1} ({1}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N&#039;attachez l&amp;#039;équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

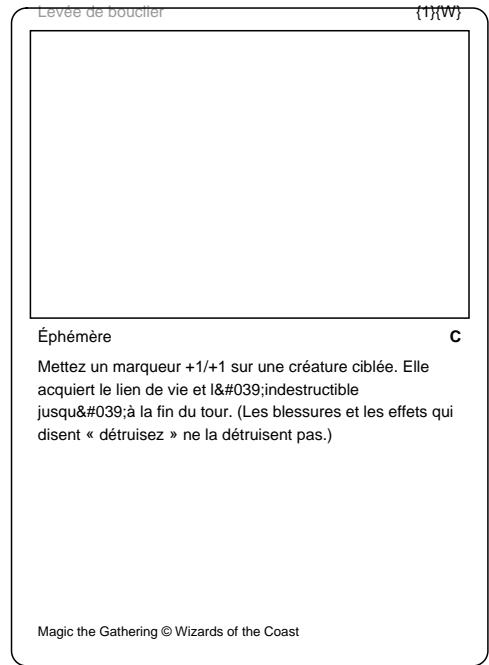
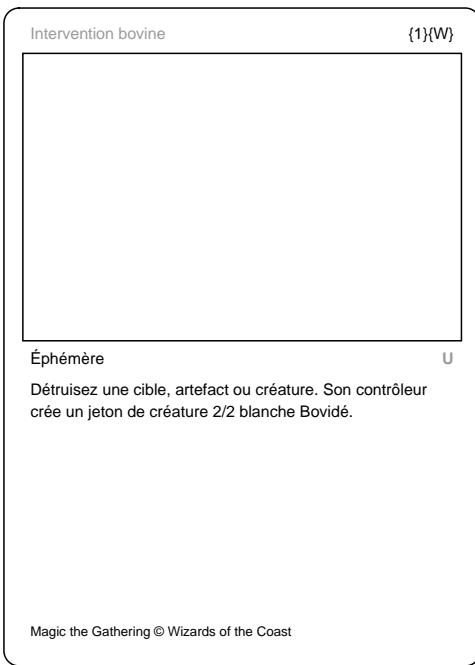
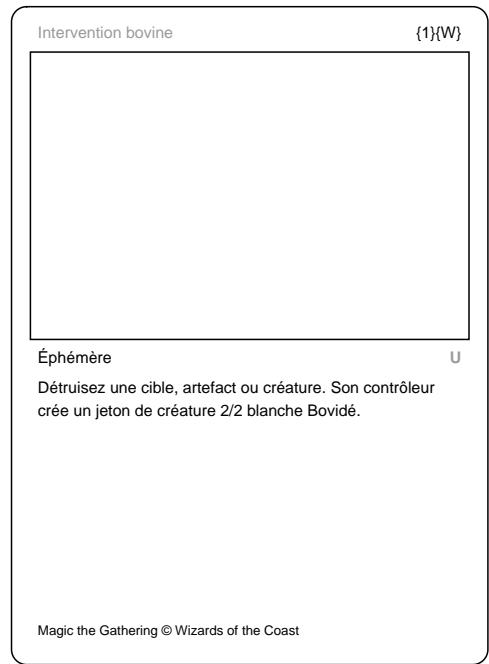
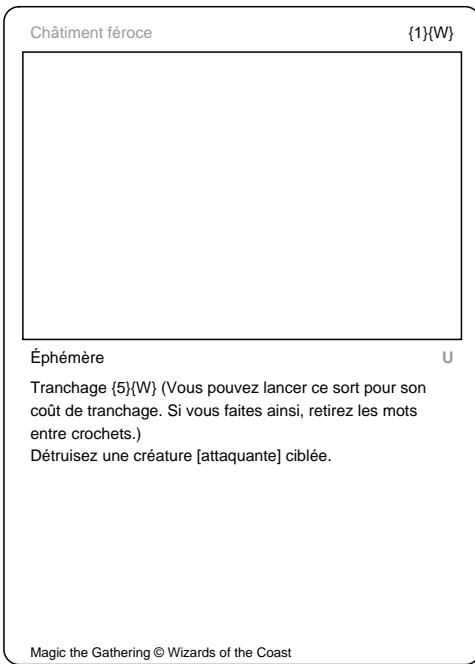
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



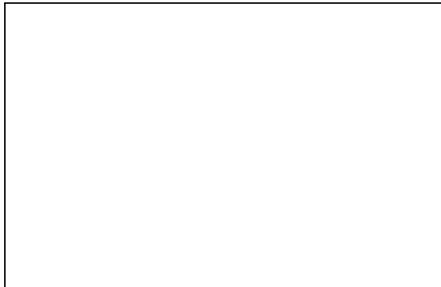






Levée de bouclier

{1}{W}



Éphémère

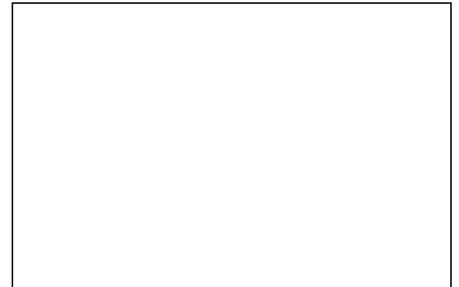
C

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. Elle acquiert le lien de vie et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piétiner

{R}{W}



Éphémère

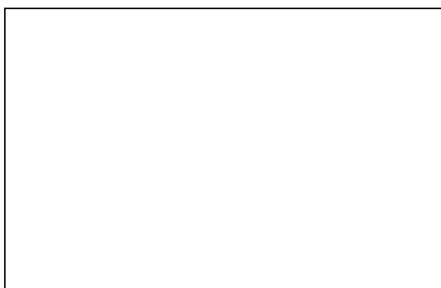
U

Détrouisez une créature bloquée ciblée. Les créatures qui ont été bloquées par cette créature pendant ce combat acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piétiner

{R}{W}



Éphémère

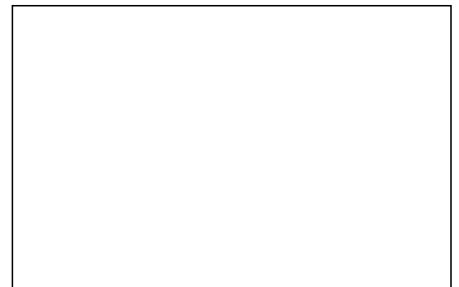
U

Détrouisez une créature bloquée ciblée. Les créatures qui ont été bloquées par cette créature pendant ce combat acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement sulfureux

{1}{R}



Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 rouge Mercenaire avec « {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

Complot {2}{R} (Vous pouvez payer {2}{R} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Rassemblement sulfureux**

{1}{R}



## Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 rouge Mercenaire avec « {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.  
N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.  
»  
Complot {2}{R} (Vous pouvez payer {2}{R} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Capture au lasso**

{3}{W}



## Enchantement

U

Quand la Capture au lasso arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé jusqu'à ce que la Capture au lasso quitte le champ de bataille.  
Quand la Capture au lasso arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 rouge Mercenaire avec « {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Capture au lasso**

{3}{W}



## Enchantement

U

Quand la Capture au lasso arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé jusqu'à ce que la Capture au lasso quitte le champ de bataille.  
Quand la Capture au lasso arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 rouge Mercenaire avec « {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Duel à midi**

{1}{W}



## Enchantement

R

Aucun joueur ne peut lancer plus d'un sort par tour.  
{4}{R}, sacrifiez le Duel à midi : Il inflige 5 blessures à n'importe quel cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

