

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

&lt;i>Chromatique</i> ? 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

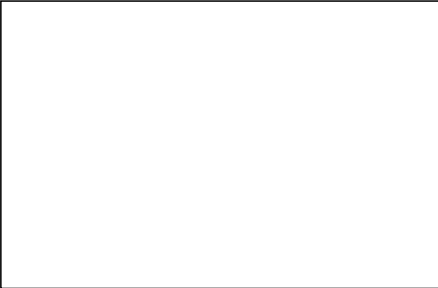
U

&lt;i>Chromatique</i> ? 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**

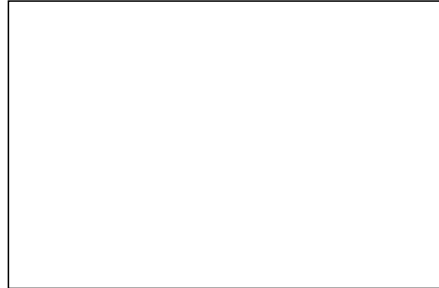
Initiative

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.

Persistence

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.

Persistence

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

Signateur 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}

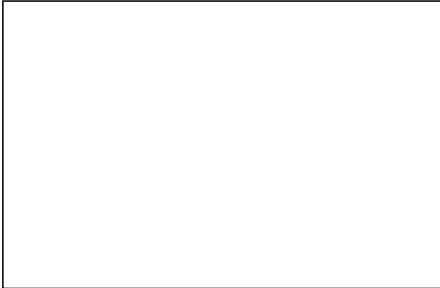
Cr ature : sangami et soldat **C**

{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}



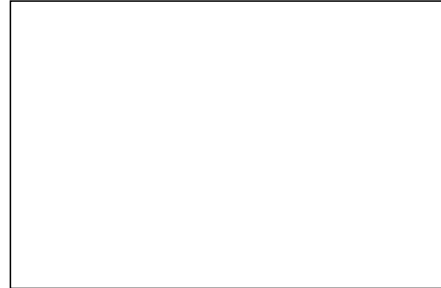
Créature : nain et soldat C

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 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

Assaillant duergar {RW}



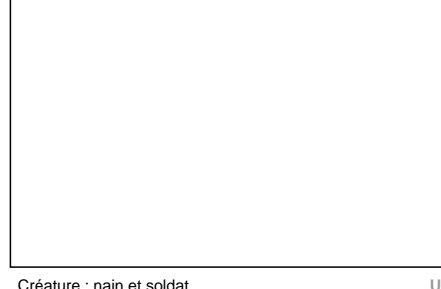
Créature : nain et soldat C

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 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

Capitaine de mine duergar {2}{RW}




Créature : nain et soldat U

{1}{RW}, {Q} : Les créatures attaquant 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}



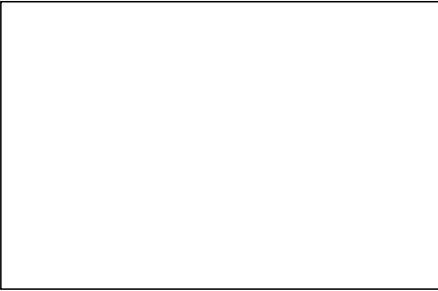
Créature : gobelin et soldat U

Double initiative

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutin âtrefeu {RW}{RW}{RW}




Créature : gobelin et soldat U

Double initiative

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutin âtrefeu {RW}{RW}{RW}



Créature : gobelin 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

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

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

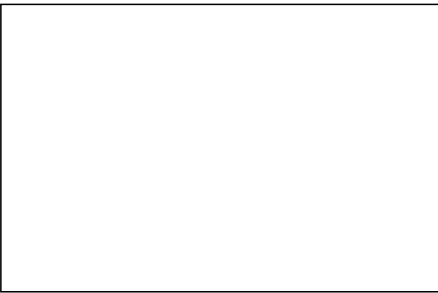


Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair perforant

{1}{R}



Éphémère

C

L'Éclair perforant inflige 1 blessure à une créature ciblée.  
Mettez un marqueur -1/-1 sur cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cor au chant réjouissant

{2}



Artefact

U

{1}, {T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez  
: Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair perforant

{1}{R}



Éphémère

C

L'Éclair perforant inflige 1 blessure à une créature ciblée.  
Mettez un marqueur -1/-1 sur cette créature.

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

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

