Adepte ouvrevoie	{1}{R}		Avatar de la fureur	{6}{R}{R}
Créature : humain et sorcier	С		Créature : avatar	R
{T} : Une créature ciblée de force inférieure ou éga-	ale à 2 ne		Si un adversaire contrôle sept terrains ou plus, ce	sort
peut pas être bloquée ce tour-ci.			coûte {6} de moins à lancer. Vol	
			{R}: L'Avatar de la fureur gagne +1/+0	
			jusqu'à la fin du tour.	
	2/1			6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		`		

Adepte ouvrevoie	{1}{R}
Créature : humain et sorcier	C
{T}: Une créature ciblée de force inférier peut pas être bloquée ce tour-ci.	ure ou égale à 2 ne
	2/1

Berserker sangorage	{1}{R}
Créature : humain et berserker	U
Soif de sang 2 (Si un adversaire a su	
tour-ci, cette créature arrive sur le cha sur elle, deux marqueurs +1/+1.)	amp de bataille avec,
Menace (Cette créature ne peut pas	être bloqué excepté
par deux créatures ou plus.)	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Berserker sangorage	{1}{K}
Créature : humain et berserker	U
Soif de sang 2 (Si un adversaire a subi des bl	
tour-ci, cette créature arrive sur le champ de l	bataille avec,
sur elle, deux marqueurs +1/+1.) Menace (Cette créature ne peut pas être bloq	ué excepté
par deux créatures ou plus.)	ao encopio
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	.,,,
magic the Gathering & mizalds of the Goast	

Gobelin des rues	{2}{R}
Créature : gobelin et shamane	U
À chaque fois que vous lancez un so ou de rituel, cette créature inflige 2 bl adversaire.	
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

C?ur de feu d'obsidienne	{1}{R}{R}{R}
Créature : élémental	M
{1}{R}{R}: Mettez un marqueur « brasier » sur ciblé sans marqueur « brasier » sur lui. Tant q a un marqueur « brasier » sur lui, il a « Au dél entretien, ce terrain vous inflige 1 blessure. » continue de brûler après que le C?ur de feu	ue ce terrain out de votre
d'obsidienne a quitté le champ de batai	lle.)
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mage ambisort	{1}{R}{R}
Créature : humain et sorcier	R
Flash	K
Quand le Mage ambisort arrive sur le champ de	bataille,
copiez un sort d'éphémère ou de rituel cit	
pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette co	pie.
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Minotaures corneboyau	{2}{R}{R}	Ogre de sang	{2}{R}
Créature : minotaure et guerrier	С	Créature : ogre et guerrier	С
Soif de sang 2 (Si un adversaire a subi des blo		Soif de sang 1 (Si un adversaire a subi des	
tour-ci, cette créature arrive sur le champ de b sur elle, deux marqueurs +1/+1.)	oataille avec,	tour-ci, cette créature arrive sur le champ de sur elle, un marqueur +1/+1.)	a bataille avec,
out one, doax marquouto 11711.)		Initiative	
	3/3		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		-	

Minotaures corneboyau	{2}{R}{R
Créature : minotaure et guerrier	
Soif de sang 2 (Si un adversaire a subtour-ci, cette créature arrive sur le cha	
sur elle, deux marqueurs +1/+1.)	

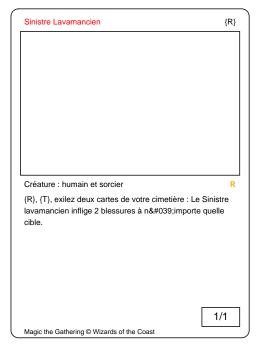
Ogre de sang	{2}{R}
Créature : ogre et guerrier	C
Soif de sang 1 (Si un adversaire a subi tour-ci, cette créature arrive sur le char sur elle, un marqueur +1/+1.) Initiative	

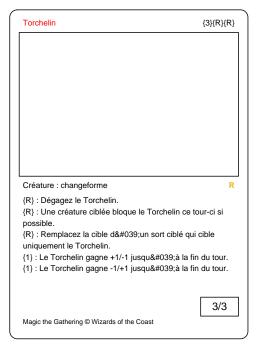
Ogre de sang	{2}{R}
Créature : ogre et guerrier	С
Soif de sang 1 (Si un adversaire a subi des ble	-
tour-ci, cette créature arrive sur le champ de b sur elle, un marqueur +1/+1.)	
Initiative	
	2/2

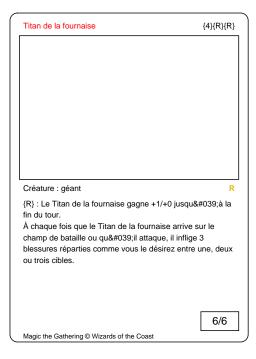
Phénix de Chandra	{1}{R}{R}
Créature : phénix	R
Vol	
Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès	le tour où
elle arrive sous votre contrôle.) À chaque fois qu'un adversaire subit des l	olessures
d'un sort d'éphémère ou de rituel ro	
vous contrôlez ou d'un planeswalker roug contrôlez, renvoyez dans votre main le Phénix de	•
depuis votre cimetière.	e Onandra
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Oiseau de feu skarrgan	{4}{R}{R}
Créature : phénix	R
Soif de sang 3 Vol	
{R}{R}{R}: Renvoyez I' Oiseau de feu skarı	gan
depuis votre cimetière dans votre main. N' que si un adversaire a subi des blessures ce tour	
	0
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/0

Shamane à crécelle de guerre	{3}{R}
Créature : gobelin et shamane	U
Au début du combat pendant votre tour, vou	
qu'une créature ciblée gagne +2/+0 ju fin du tour.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Rituel

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée
jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle
acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Recyclage {2} {{2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez
une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix lancinante	{1}{R}		Cimes fumantes
Rituel En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte. Piochez deux cartes.	c		Terrain C Les Cimes fumantes arrivent sur le champ de bataille engagées. Quand les Cimes fumantes arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. {T} : Ajoutez {R}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix lancinante	{1}{R}
Rituel	c
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,	
défaussez-vous d'une carte.	
Piochez deux cartes.	

	_
Cimes fumantes	
Terrain C	
Les Cimes fumantes arrivent sur le champ de bataille engagées.	
Quand les Cimes fumantes arrivent sur le champ de	
bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.	
{T}: Ajoutez {R}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	ر

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

8.amp;amp;amp;tb:center&qt&tb:my with=8.amp;amp;amp;qtb:dester_samp;amp;amp;qtb:dester_samp;amp;amp;qtb:dester_samp;amp;amp;qtb:dester_samp;amp;amp;qtb:dester_samp;amp;amp;qtb:dester_samp;amp;amp;qtb:dester_samp;amp;amp;qtb:dester_samp;amp;amp;qtb:dester_samp;amp;amp;qtb:dester_samp;amp;amp;qtb:dester_samp;amp;amp;qtb:dester_samp;amp;amp;qtb:dester_samp;amp;amp;qtb:dester_samp;amp;amp;qtb:dester_samp;amp;amp;qtb:dester_samp;amp;amp;qtb:dester_samp;amp;amp;qtb:dester_samp;amp;amp;qtb:dester_samp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;		
Sampramprampit/center/Samprampampgt/Samprampampgt/Samprampampgt/Samprampampgt/Samprampampampgt/Samprampampampampampampampampampampampampampa	Montagne	Montagne
Chandra, pyromaîtresse Chandra, pyromaîtresse Chandra, pyromaîtresse Chandra, pyromaîtresse Planeswalker légendaire : Chandra M {+1} : Chandra, pyromaîtresse inflige 1 blessure à une crible, jouer ou planeswalker, et 1 blessure à une crible, jouer ou planeswalker jeut 1 blessure à jusqué#039; à une créature ciblée que ce jeuer ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle. Cette créature ne peut pas bloquer ce tour-ci. {+0} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer ce tour-ci. {-7} : Exilez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Choisissez une carte d'éphémère ou de rifuél exiles de cette mainire et copie; et artes fois. Vos pouvez la jouer choisissez une carte d'éphémère ou de rifuél exiles de cette mainire et copie; et artes fois. Vos pouvez la jouer cetter entire te copie; et artes fois. Vos pouvez la jouer cetter entire et copie; et artes fois. Vos pouvez la jouer cetter entire et copie; et artes fois. Vos pouvez la jouer cetter entire et copie; et artes fois. Vos pouvez la jouer cetter entire et copie; et artes fois. Vos pouvez la jouer cetter entire et copie; et artes fois. Vos pouvez la jouer cetter entire et copie; et artes fois. Vos pouvez la jouer cetter entire et copie; et artes fois. Vos pouvez la jouer cetter entire et copie; et artes fois. Vos pouvez la jouer cetter entire et copie; et artes fois. Vos pouvez la jouer cetter entire et copie; et artes fois. Vos pouvez la jouer cetter entire et copie; et artes fois. Vos pouvez la jouer cetter entire et copie; et artes fois. Vos pouvez la jouer cetter entire et artes et artes et artes et artes et artes et artes et entire et artes	<center><img &<="" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg" td="" width="65"/><td><center>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg& amp;quot;>&tt/center&am</center></td></center>	<center>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg& amp;quot;>&tt/center&am</center>
Planeswalker légendaire : Chandra M	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Planeswalker légendaire : Chandra M		
&tlcenter>&	Montagne	Chandra, pyromaîtresse {2}{R}{R}
&tcenter>" align="enter" samp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;		
&tcenter>" align="enter" samp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;	Terrain de base : montagne C	Planeswalker légendaire : Chandra M
Choisissez une carte d'éphémère ou de rituel exilée de cette manière et copiez-la trois fois. Vous pouvez lancer.	<center><img &<="" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg" td="" width="65"/><td>{+1}: Chandra, pyromaîtresse inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à jusqu'à une créature ciblée que ce joueur ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle. Cette créature ne peut pas bloquer ce tour-ci. {+0}: Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous</td></center>	{+1}: Chandra, pyromaîtresse inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à jusqu'à une créature ciblée que ce joueur ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle. Cette créature ne peut pas bloquer ce tour-ci. {+0}: Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous
Choisissez une carte d'éphémère ou de rituel exilée de cette manière et copiez-la trois fois. Vous pouvez lancer.		
de cette manière et copiez-la trois fois. Vous pouvez lancer.		
LES LAURES SOUS PROFEI EUR LAUR DE MINITA	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	de cette manière et copiez-la trois fois. Vous pouvez lancer Magiche Gathering Wirards Schir Gentana

Assaut concerté	{R}		Chute ardente	{5}{R}
Éphémère	U		Éphémère	С
Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +1/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin tour.			La Chute ardente inflige 5 blessures à une créatur Recyclage de terrain de base {1}{R} ({1}{R}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans vous bibliothèque une carte de terrain de base, révélez mettez-la dans votre main, puis mélangez.)	otre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chute ardente	(E) (D)
Chute ardente	{5}{R}
Éphémère	С
La Chute ardente inflige 5 blessures à une créature ci	iblée.
Recyclage de terrain de base {1}{R} ({1}{R},	
défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre	
bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la,	
mettez-la dans votre main, puis mélangez.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dernier outrage de Chandra {2	2}{R}{R}
Éphémère	С
Le Dernier outrage de Chandra inflige 4 blessures à créature ciblée et 2 blessures au contrôleur de cette créature.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dernier outrage de Chandra {2	:}{R}{R}		Geyser vol	canique	$\{X\}\{R\}\{R\}$
Éphémère			Éphémère		U
Le Dernier outrage de Chandra inflige 4 blessures à créature ciblée et 2 blessures au contrôleur de cette				volcanique inflige X blessures à n�	39;importe
créature.					
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Ga	thering © Wizards of the Coast	

Force brutale	{1}{R}
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +3/+1 et acquiert le piéti jusqu'à la fin du tour.	nement
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Geyser volcanique	{X}{R}{R}
Éphémère	U
Le Geyser volcanique inflige X blessures à n8	
quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lance calcinante {1	I}{R}		Main à percussion	{R}
Éphémère	С		Enchantement : aura	С
La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'impor quelle cible.	te		Enchanter : créature Quand la Main à percussion arrive sur le champ de batai une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. La créature enchantée gagne +1/+1 et a la célérité. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	ille,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		

Lance calcinante	{1}{R}
Éphémère	C
La Lance calcinante inflige 3 blessures à quelle cible.	n'importe

Main à percussion	{R}
Enchantement : aura Enchanter : créature Quand la Main à percussion arrive sur le champ de b une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. La créature enchantée gagne +1/+1 et a la célérité.	C ataille,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

