


Brandon fanatique {R}



Créature : goblin et pirate **C**


Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

{T}, sacrifiez cette créature : Elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brandon fanatique {R}



Créature : goblin et pirate **C**

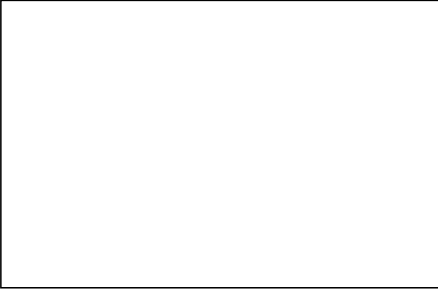
Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

{T}, sacrifiez cette créature : Elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brandon fanatique {R}



Créature : goblin et pirate **C**

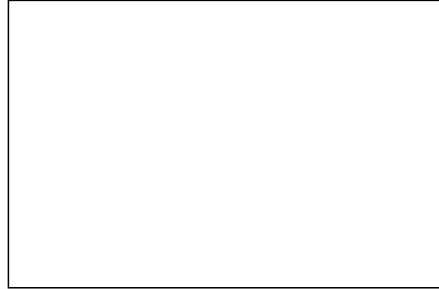
Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

{T}, sacrifiez cette créature : Elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brandon fanatique {R}



Créature : goblin et pirate **C**

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

{T}, sacrifiez cette créature : Elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureur des laves guitük

{R}



Créature : humain et sorcier

C

Tant qu'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, cette créature gagne +1/+0 et a la célérité.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureur des laves guitük

{R}



Créature : humain et sorcier

C

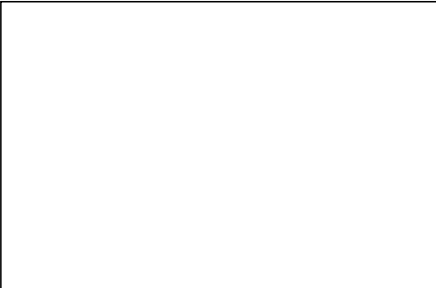
Tant qu'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, cette créature gagne +1/+0 et a la célérité.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureur des laves guitük

{R}



Créature : humain et sorcier

C

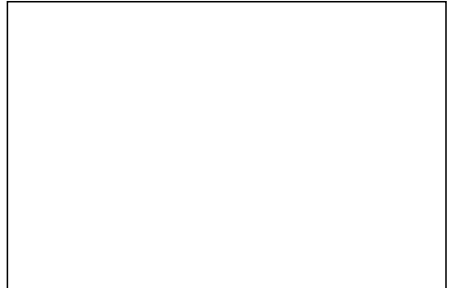
Tant qu'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, cette créature gagne +1/+0 et a la célérité.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureur des laves guitük

{R}



Créature : humain et sorcier


C

Tant qu'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, cette créature gagne +1/+0 et a la célérité.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Phénix ravivé** {2}{R}{R}



Créature : phénix **M**


Vol

Quand le Phénix ravivé meurt, créez un jeton de créature 0/1 rouge Élémental avec « Au début de votre entretien, sacrifiez cette créature et renvoyez sur le champ de bataille une carte ciblée appelée Phénix ravivé depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. »

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Pyromancien viashino** {1}{R}



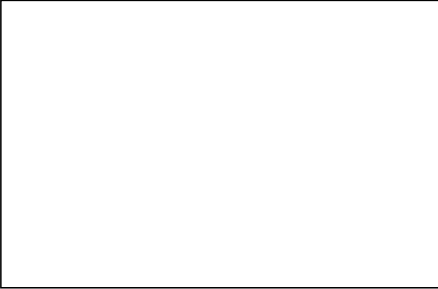
Créature : lézard et sorcier **C**

Quand le Pyromancien viashino arrive sur le champ de bataille, il inflige 2 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Pyromancien viashino** {1}{R}



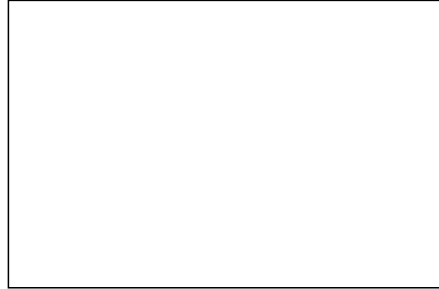
Créature : lézard et sorcier **C**

Quand le Pyromancien viashino arrive sur le champ de bataille, il inflige 2 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Pyromancien viashino** {1}{R}



Créature : lézard et sorcier **C**

Quand le Pyromancien viashino arrive sur le champ de bataille, il inflige 2 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyromancien viashino

{1}{R}

Créature : lézard et sorcier

C

Quand le Pyromancien viashino arrive sur le champ de bataille, il inflige 2 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangvapeur bouillonnant

{1}{R}

Créature : élémental

R

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, si le Sangvapeur bouillonnant a moins de trois marqueurs +1/+1 sur lui, mettez un marqueur +1/+1 sur le Sangvapeur bouillonnant.

Retirez trois marqueurs +1/+1 du Sangvapeur bouillonnant : Ajoutez {R}{R}{R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangvapeur bouillonnant

{1}{R}

Créature : élémental

R

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, si le Sangvapeur bouillonnant a moins de trois marqueurs +1/+1 sur lui, mettez un marqueur +1/+1 sur le Sangvapeur bouillonnant.

Retirez trois marqueurs +1/+1 du Sangvapeur bouillonnant : Ajoutez {R}{R}{R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangvapeur bouillonnant

{1}{R}

Créature : élémental

R

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, si le Sangvapeur bouillonnant a moins de trois marqueurs +1/+1 sur lui, mettez un marqueur +1/+1 sur le Sangvapeur bouillonnant.

Retirez trois marqueurs +1/+1 du Sangvapeur bouillonnant : Ajoutez {R}{R}{R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangvapeur bouillonnant

{1}{R}

Créature : élémental

R

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, si le Sangvapeur bouillonnant a moins de trois marqueurs +1/+1 sur lui, mettez un marqueur +1/+1 sur le Sangvapeur bouillonnant.

Retirez trois marqueurs +1/+1 du Sangvapeur bouillonnant : Ajoutez {R}{R}{R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tournoyeur de chaînes goblin

{R}{R}{R}

Créature : goblin et guerrier

R

Initiative

Quand le Tournoyeur de chaînes goblin arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à chaque adversaire et à chaque créature et planeswalker qu'il contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tournoyeur de chaînes goblin

{R}{R}{R}

Créature : goblin et guerrier

R

Initiative

Quand le Tournoyeur de chaînes goblin arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à chaque adversaire et à chaque créature et planeswalker qu'il contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tournoyeur de chaînes goblin

{R}{R}{R}

Créature : goblin et guerrier

R

Initiative

Quand le Tournoyeur de chaînes goblin arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à chaque adversaire et à chaque créature et planeswalker qu'il contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tournoyeur de chaînes goblin

{R}{R}{R}

Créature : goblin et guerrier

R

Initiative

Quand le Tournoyeur de chaînes goblin arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à chaque adversaire et à chaque créature et planeswalker qu'il contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de lave

{1}{R}

Rituel

U

Étreinte de lave inflige 4 blessures à une créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de lave

{1}{R}

Rituel

U

Étreinte de lave inflige 4 blessures à une créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pestefeu

{X}{R}

Rituel

R

Le Pestefeu inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Si X est supérieur ou égal à 5, ce sort ne peut pas être contrecarré et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&lt;center&gt;&lt;br&gt;&lt;img width=&quot;65&quot;&lt;br&gt;align=&quot;center&quot;&lt;br&gt;src=&quot;graph/manas/bigR.jpg&quot;&lt;br&gt;&lt;/center&gt;&lt;br&gt;&lt;/p></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&lt;center&gt;&lt;br&gt;&lt;img width=&quot;65&quot;&lt;br&gt;align=&quot;center&quot;&lt;br&gt;src=&quot;graph/manas/bigR.jpg&quot;&lt;br&gt;&lt;/center&gt;&lt;br&gt;&lt;/p></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&lt;center&gt;&lt;br&gt;&lt;img width=&quot;65&quot;&lt;br&gt;align=&quot;center&quot;&lt;br&gt;src=&quot;graph/manas/bigR.jpg&quot;&lt;br&gt;&lt;/center&gt;&lt;br&gt;&lt;/p></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&lt;center&gt;&lt;br&gt;&lt;img width=&quot;65&quot;&lt;br&gt;align=&quot;center&quot;&lt;br&gt;src=&quot;graph/manas/bigR.jpg&quot;&lt;br&gt;&lt;/center&gt;&lt;br&gt;&lt;/p></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Montagne



Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Montagne



Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}



Éphémère **C**

Le Choc inflige 2 blessures à n&#039;importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}



Éphémère **C**

Le Choc inflige 2 blessures à n&#039;importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}

Éphémère

C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de sorcier

{2}{R}

Éphémère

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous contrôlez un sorcier.  
L'Éclair de sorcier inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}

Éphémère

C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de sorcier

{2}{R}

Éphémère

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous contrôlez un sorcier.  
L'Éclair de sorcier inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de sorcier

{2}{R}

Éphémère

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous contrôlez un sorcier.

L'Éclair de sorcier inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

C

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de sorcier

{2}{R}

Éphémère

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous contrôlez un sorcier.

L'Éclair de sorcier inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

C

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

C

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frénésie expérimentale

{3}{R}

Enchantement

R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.  
Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts depuis le dessus de votre bibliothèque.  
Vous ne pouvez pas jouer des terrains et lancer des sorts depuis votre main.  
{3}{R} : Détruisez la Frénésie expérimentale.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

C

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frénésie expérimentale

{3}{R}


Enchantement

R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.  
Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts depuis le dessus de votre bibliothèque.  
Vous ne pouvez pas jouer des terrains et lancer des sorts depuis votre main.  
{3}{R} : Détruisez la Frénésie expérimentale.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jument du diamant {2}




Créature-artefact : cheval U

Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.  
À chaque fois que vous lancez un sort de la couleur choisie, vous gagnez 1 point de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jument du diamant {2}




Créature-artefact : cheval U

Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.  
À chaque fois que vous lancez un sort de la couleur choisie, vous gagnez 1 point de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jument du diamant {2}




Créature-artefact : cheval U

Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.  
À chaque fois que vous lancez un sort de la couleur choisie, vous gagnez 1 point de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jument du diamant {2}



Créature-artefact : cheval U

Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.  
À chaque fois que vous lancez un sort de la couleur choisie, vous gagnez 1 point de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Jument des éclairs

{R}{R}



Créature : élémental et cheval

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

La Jument des éclairs ne peut pas être bloquée par des créatures bleues.

{1}{R} : La Jument des éclairs gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jument des éclairs

{R}{R}



Créature : élémental et cheval

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

La Jument des éclairs ne peut pas être bloquée par des créatures bleues.

{1}{R} : La Jument des éclairs gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jument des éclairs

{R}{R}



Créature : élémental et cheval

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

La Jument des éclairs ne peut pas être bloquée par des créatures bleues.

{1}{R} : La Jument des éclairs gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jument des éclairs

{R}{R}



Créature : élémental et cheval

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

La Jument des éclairs ne peut pas être bloquée par des créatures bleues.

{1}{R} : La Jument des éclairs gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combat par le feu

{2}{R}

Rituel

U

Kick {5}{R} (Vous pouvez payer {5}{R} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Le Combat par le feu inflige 5 blessures à une créature ciblée. Si ce sort a été kické, il inflige 10 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles à la place. (Ces cibles peuvent inclure des joueurs et des planeswalkers.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combat par le feu

{2}{R}

Rituel

U

Kick {5}{R} (Vous pouvez payer {5}{R} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Le Combat par le feu inflige 5 blessures à une créature ciblée. Si ce sort a été kické, il inflige 10 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles à la place. (Ces cibles peuvent inclure des joueurs et des planeswalkers.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combat par le feu

{2}{R}

Rituel

U

Kick {5}{R} (Vous pouvez payer {5}{R} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Le Combat par le feu inflige 5 blessures à une créature ciblée. Si ce sort a été kické, il inflige 10 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles à la place. (Ces cibles peuvent inclure des joueurs et des planeswalkers.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combat par le feu

{2}{R}

Rituel

U

Kick {5}{R} (Vous pouvez payer {5}{R} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Le Combat par le feu inflige 5 blessures à une créature ciblée. Si ce sort a été kické, il inflige 10 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles à la place. (Ces cibles peuvent inclure des joueurs et des planeswalkers.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canonnade ardente

{2}{R}

Éphémère

C

La Canonnade ardente inflige 2 blessures à chaque créature non-Pirate.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canonnade ardente

{2}{R}

Éphémère

C

La Canonnade ardente inflige 2 blessures à chaque créature non-Pirate.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canonnade ardente

{2}{R}

Éphémère

C

La Canonnade ardente inflige 2 blessures à chaque créature non-Pirate.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast