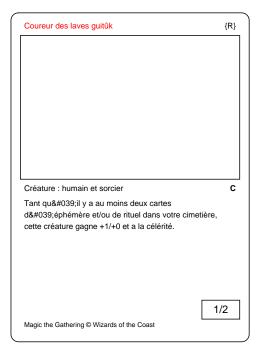
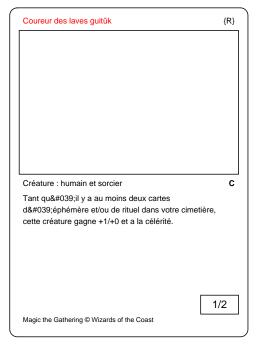
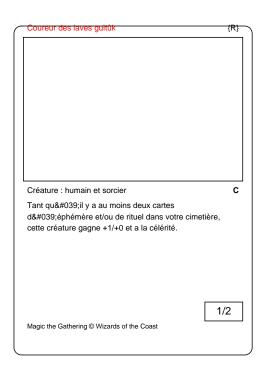


_		
	Brandon fanatique	{R}
	Créature : gobelin et pirate	С
	Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour elle arrive sous votre contrôle.)	où
	{T}, sacrifiez cette créature : Elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.	
		/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,







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.

,	Phénix ravivé	{2}{R}{R}
	Créature : phénix	М
	Vol	
	Quand le Phénix ravivé meurt, créez un jeton de 0/1 rouge Élémental avec « Au début de votre er sacrifiez cette créature et renvoyez sur le champ une carte ciblée appelée Phénix ravivé depuis vo cimetière. Elle acquiert la célérité jusqu'à tour. »	ntretien, de bataille otre
	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	4/3

Pyromancien viashino	{1}{R}
Créature : lézard et sorcier	С
Quand le Pyromancien viashino arrive sur le champ bataille, il inflige 2 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.	de
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pyromancien viashino	{1}{R}
Créature : lézard et sorcier	С
Quand le Pyromancien viashino arrive si bataille, il inflige 2 blessures à une cible, planeswalker.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1

Pyromancien viashino	{1}{R}
Créature : lézard et sorcier	С
Quand le Pyromancien viashino arrive sur le cha bataille, il inflige 2 blessures à une cible, joueur o planeswalker.	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pyromancien viashino	{1}{R}	Sangvapeur bouillonnant	{1}{R}
Créature : lézard et sorcier	С	Créature : élémental	R
Quand le Pyromancien viashino arrive sur le champ bataille, il inflige 2 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.	2/1	À chaque fois que vous lancez un sort rouge, si le Sangvapeur bouillonnant a moins de trois marque sur lui, mettez un marqueur +1/+1 sur le Sangvape bouillonnant. Retirez trois marqueurs +1/+1 du Sangvapeur bou : Ajoutez {R}{R}.	urs +1/+1 eur
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	-	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •		3 3	

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 bouillo	nnant
: Ajoutez {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 Sangvapeur bouillonnant a moins de trois m sur lui, mettez un marqueur +1/+1 sur le Sar bouillonnant.	arqueurs +1/+1 ngvapeur
Retirez trois marqueurs +1/+1 du Sangvaper : Ajoutez {R}{R}{R}.	ur bouillonnant
	1/1

R

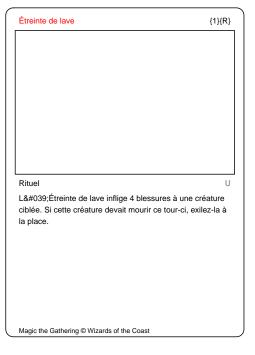
	Sangvapeur bouillonnant	{1}{R}
	Créature : élémental	R
	À chaque fois que vous lancez un sort rouge, si le	
	Sangvapeur bouillonnant a moins de trois marqueurs	
	sur lui, mettez un marqueur +1/+1 sur le Sangvapeur bouillonnant.	
	Retirez trois marqueurs +1/+1 du Sangvapeur bouille	nnant
	: Ajoutez {R}{R}{R}.	
	Г	4 /4
	Marie the Catherine & Wienerdo of the Coast	1/1
(Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

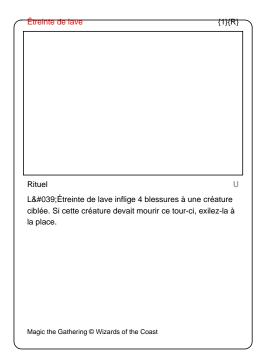
Tournoyeur de chaînes gobelin	{R}{R}{R}
Créature : gobelin et guerrier	R
Initiative	
Quand le Tournoyeur de chaînes gobelin	
champ de bataille, il inflige 1 blessure à c et à chaque créature et planeswalker qu	•
et a chaque creature et planeswalker que	x#039,II CONTOIE.
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tournoyeur de chaînes gobelin	{R}{R}{R}
Créature : gobelin et guerrier	R
Initiative	
Quand le Tournoyeur de chaînes gobelin a champ de bataille, il inflige 1 blessure à ch	
et à chaque créature et planeswalker qu&#</td><td>•</td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td>Maria dia Califacia CMF and a felia Cara</td><td>3/3</td></tr><tr><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td></td></tr></tbody></table>	

Tournoyeur de chaînes gobelin	{R}{R}{R}
Out at one a make all must make an anamica.	
Créature : gobelin et guerrier Initiative	R
Quand le Tournoyeur de chaînes gobelin a champ de bataille, il inflige 1 blessure à ch et à chaque créature et planeswalker qu&	aque adversaire
et a chaque creature et planeswaiker quo	4039,ii controle.
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/3

Tournoyeur de chaînes gobelin	$\{R\}\{R\}\{R\}$
Créature : gobelin et guerrier	R
Initiative	
Quand le Tournoyeur de chaînes gobelin arriv	
champ de bataille, il inflige 1 blessure à chaqu	
et à chaque créature et planeswalker qu'	il controle.
	0 /0
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





Pestefeu {2	K}{R}
Rituel La Pestefeu inflige X blessures à n'importe quell	R
cible.	е
Si X est supérieur ou égal à 5, ce sort ne peut pas être contrecarrée et les blessures ne peuvent pas être	
prévenues.	
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

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		Choc	(R)
Terrain de base : montagne C		Éphémère	С
<center>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg& amp;quot;><:/center></center>		Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne	
Tomain de bosse acceptance	
Terrain de base : montagne	С
<pre>&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;& ;lt;img width=&amp;amp;quot;65&amp;</pre>	
align="center&	
src="graph/manas/bigR.jpg8	
<pre>amp;quot;&amp;amp;gt;&amp;amp;lt;/c p;amp;amp;gt;</pre>	enteraam
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Choc	{R}
Éphémère	С
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe cible.	luelle
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Choc	{R}		Eclair de sorcier {2}	{R}
Éphémère	С		Éphémère	U
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe que cible.	ielle		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		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éphémère C Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.		
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle	Choc	{R}
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle		
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle		
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle		
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle		
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle		
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle		
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle		
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle		
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle		
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle		
	Éphémère	С
		uelle
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	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 sorcier. L'Éclair de sorcier inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.	un
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Éclair de sorcier	{2}{R}	Frappe foudroyante	{1}{R}
Éphémère	U	Éphémère	
Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous consorcier. L'Éclair de sorcier inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.	trôlez un	La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

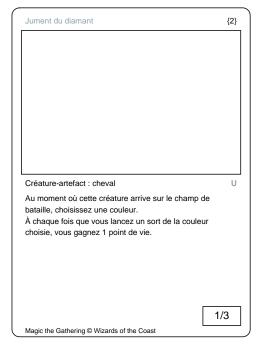
4	
Éclair de sorcier	{2}{R}
Éphémère	U
Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous contrôlez sorcier.	un
L'Éclair de sorcier inflige 3 blessures à	
n'importe quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

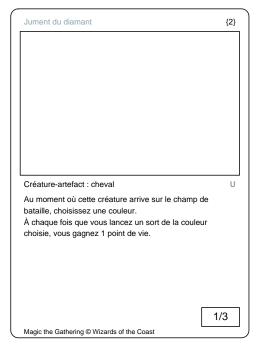
Frappe foudroyante	{1}{R}
<u> </u>	
Éphémère La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.	С
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Frappe foudroyante	{1}{R}		Frénésie expérimentale	{3}{R}
Éphémère	С		Enchantement	R
La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.			Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment. Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts de le dessus de votre bibliothèque. Vous ne pouvez pas jouer des terrains et lancer des s'depuis votre main. {3}{R}: Détruisez la Frénésie expérimentale.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Frénésie expérimentale	{3}{R}
Enchantement	R
ous pouvez regarder la carte du dessus de votre la pouvez regarder la carte du dessus de votre la carte du dessus de votre la carte du dessus de votre la carte de la carte du dessus de votre la carte du dessus de la carte	Э
/ous pouvez jouer des terrains et lancer des sort e dessus de votre bibliothèque.	s depuis
/ous ne pouvez pas jouer des terrains et lancer of depuis votre main.	des sorts
3}{R}: Détruisez la Frénésie expérimentale.	





Créature-artefact : cheval

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.

Créature-artefact : cheval

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.

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 jusq la fin du tour.	u'a
ia iii da toai.	
	3/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0, 1

Jument des éclairs	{R}{R}
Créature : élémental et cheval	U
Ce sort ne peut pas être contrecarré.	
La Jument des éclairs ne peut pas êt créatures bleues.	tre bloquée par des
{1}{R} : La Jument des éclairs gagne	+1/+0 iusqu':à
la fin du tour.	, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,
	3/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<u></u>

Créature : élémental et cheval	U
Ce sort ne peut pas être contrecarré.	
La Jument des éclairs ne peut pas être bloquée par créatures bleues.	des
{1}{R}: La Jument des éclairs gagne +1/+0 jusqu&#	#039;à
la fin du tour.	
Г	3/1

Jument des éclairs	{R}{R}
Créature : élémental et cheval	U
	U
Ce sort ne peut pas être contrecarré. La Jument des éclairs ne peut pas être bloquée	nar dae
créatures bleues.	pai des
{1}{R} : La Jument des éclairs gagne +1/+0 juse	qu'à
la fin du tour.	
	3/1
	J 3/ I

Combat par le feu	{2}{R}		Combat par le feu {2	2}{R}
Rituel Kick {5}{R} (Vous pouvez payer {5}{R} supplémentaire	U		Rituel Kick {5}{R} (Vous pouvez payer {5}{R} supplémentaires	U
moment où vous lancez ce sort.) Le Combat par le feu inflige 5 blessures à une créatur ciblée. Si ce sort a été kické, il inflige 10 blessures rép	e		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 répa	
comme vous le désirez entre n'importe quel no de cibles à la place. (Ces cibles peuvent inclure des	mbre		comme vous le désirez entre n'importe quel nom de cibles à la place. (Ces cibles peuvent inclure des	bre
joueurs et des planeswalkers.)			joueurs et des planeswalkers.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Combat par le feu	{2}{R}
Rituel	U
Kick {5}{R} (Vous pouvez payer {5}{R} soment où vous lancez ce sort.)	supplémentaires au
Le Combat par le feu inflige 5 blessures	
ciblée. Si ce sort a été kické, il inflige 10 comme vous le désirez entre n'ir	•
de cibles à la place. (Ces cibles peuver	
oueurs 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 créa	nturo			
ciblée. Si ce sort a été kické, il inflige 10 blessures				
comme vous le désirez entre n'importe quel				
de cibles à la place. (Ces cibles peuvent inclure de joueurs et des planeswalkers.)	S			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast				

Canonnade ardente	{2}{R}		Canonnade ardente	{2}{R}
Éphémère	С		Éphémère	С
La Cannonade ardente inflige 2 blessures à chaque créature non-Pirate.			La Cannonade ardente inflige 2 blessures à chaque créature non-Pirate.	
creature non-Finate.			Cleature non-Finate.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		,		

Canonnade ardente	$\{2\}\{R\}$
Éphémère	С
La Cannonade ardente inflige 2 blessures à chaque créature non-Pirate.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	