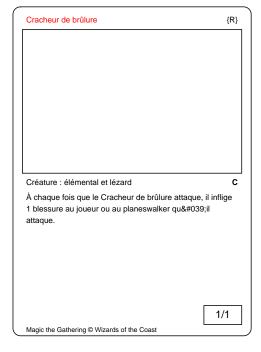
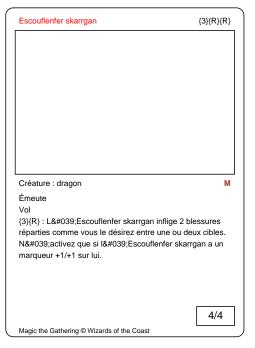
Adepte sinistre	{R}
Créatura : zambia at quarrier	
Créature : zombie et guerrier	·
Initiative Quand I'Adepte sinistre meurt,	amassaz das
zombies 1. (Mettez un marqueur +1/+ vous contrôlez. C'est aussi un :n'en contrôlez pas, créez d�	1 sur une armée que zombie. Si vous
créature 0/0 noire Zombie et Armée.)	ise,abord un jeton de
,	
	1/1
Magic the Cathering @ Wizerde of the Coast	

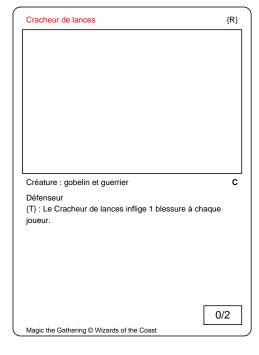
Brûleur gambadant	{3}{R}
Créature : élémental	U
Quand le Brûleur gambadant arrive sur le cham bataille, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Les élémentaux que vous contrôlez acquièrent jusqu'à la fin du tour. (Ils peuvent attaque tour-ci.)	e Élémental. la célérité
Manic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

Boucanier aux cornes rutilantes	{1}{R}{R}		
Créature : minotaure et pirate	R		
Célérité			
À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte, le Boucanier aux cornes rutilantes inflige 1 blessure à chaque adversaire. {1}{R}, défaussez vous d'une carte : Piochez une			
		carte. N'activez que si le Boucanier au rutilantes attaque.	ux cornes
		rumanies attaque.	
	2/4		
Magic the Cathoring @ Wizards of the C	2/4		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			

Champion fervent	{R}
Créature : humain et chevalier	R
Initiative, célérité	
A chaque fois que le Champion fervent attaque, un aut chevalier attaquant ciblé que vous contrôlez gagne +1/	
jusqu'à la fin du tour.	
Les capacités d'équipement que vous activez que ciblent le Champion fervent coûtent {3} de moins à acti	
disent le Champion leivent coutent (5) de mons à acti	voi.
1	/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Finaude de la rue d'étain	{R}
Créature : gobelin et gredin	U
Célérité	
{R}: La Finaude de la rue d'étain ne peut pas êt bloquée ce tour-ci excepté par des créatures avec le	re
défenseur.	
1	/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Géant craque-os	$\{2\}\{R\}$
Créature : géant À chaque fois que le Géant craque-os devient la cible	
d'un sort, le Géant craque-os inflige 2 blessure contrôleur de ce sort.	es au
Piétineur {1}{R} Éphémère : aventure	
Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci. Piétineur inflige 2 blessures à n'importe quelle	cible.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Messager porte-torche	{R}
Créature : gobelin	С
Célérité Sacrifiez le Messager porte-torche : Une au	utre créature
ciblée acquiert la célérité jusqu'à la f	in du tour.
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	Krenko, baron de la rue d'étain	{2}{R}
	Créature légendaire : gobelin	R
	À chaque fois que Krenko, baron de la rue d'	étain
	attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui, puis crée	
	nombre de jetons de créature 1/1 rouge Gobelin éga force de Krenko.	al à la
	lorce de Krenko.	
	Г	1 /0
		1/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	421421
Patron de guerre de la Légion	{2}{R}
Créature : gobelin et soldat	R
Mentor (À chaque fois que cette créature attaque	
un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante force inférieure.)	ciblee de
Au début du combat pendant votre tour, créez ur	n jeton de
créature 1/1 rouge Gobelin. Ce jeton acquiert la	
jusqu'à la fin du tour et attaque pendant co possible.	e combat si
possible.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

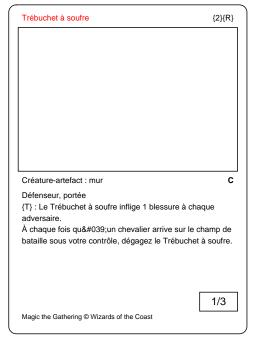
Prophétesse brûlante	{1}{R}
Créature : humain et sorcier	C
À chaque fois que vous lancez un sort r Prophétesse brûlante gagne +1/+0 jusq tour, puis regard 1.	
	1/3

Shamane des clameurs	{2}{R}
Créature : gobelin et shamane	U
Émeute (Cette créature arrive sur le char avec, selon votre choix, un marqueur +1/	•
À chaque fois que Clamor Shaman attaq ciblée qu'un adversaire contrôle no	
ce tour-ci.	
	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, s	
Sangvapeur bouillonnant a moins de trois mar sur lui, mettez un marqueur +1/+1 sur le Sang	
bouillonnant.	vapeui
Retirez trois marqueurs +1/+1 du Sangvapeur	bouillonnant
: Ajoutez {R}{R}{R}.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	.,,

Syr Carah, I'Audacleuse	{3}{R}{R}
Créature légendaire : humain et chevalier	U
,	
A chaque fois que Syr Carah, I'Audacie qu'un sort d'éphémère ou de ritu	
contrôlez inflige des blessures à un joueur, ex	ilez la carte
du dessus de votre bibliothèque. Vous pouve	z jouer cette
carte ce tour-ci.	
•	nporte quelle
carte ce tour-ci. {T}: Syr Carah inflige 1 blessure à n'im	nporte quelle
carte ce tour-ci. {T}: Syr Carah inflige 1 blessure à n'im	nporte quelle
carte ce tour-ci. {T}: Syr Carah inflige 1 blessure à n'im	aporte quelle

Torbran, Thane de Mont Rouge	{1}{R}{R}{R}
Créature légendaire : nain et noble	R
Si une source rouge que vous contrôlez d	-
blessures à un adversaire ou un permane adversaire contrôle, elle inflige autant de	•
la place.	biessures pius 2 a
•	
	1
	2/4



Transporteur de braises	$\{R\}\{R\}$
Créature : gobelin	U
{1}, sacrifiez le Transporteur de braise : Il inflige 2	
blessures à n'importe quelle cible.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Voleur de riches	{1}{R}
Créature : humain et archer et gredin	M
Portée, célérité	
À chaque fois que le Voleur de riches attaque	
défenseur a plus de cartes en main que vous carte du dessus de sa bibliothèque. Pendant	
où vous avez attaqué avec un gredin, vous po	•
cette carte et vous pouvez dépenser du mana	
s'il s'agissait de mana de n	9;importe
quelle couleur pour lancer ce sort.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Acte de trahison {2}	}{R}	Embrocher les critiques {2}	{R}
Rituel	С	Rituel	С
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.	•	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		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éclairer la piste {2}	{R}
Rituel	U
Spectacle {R} Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

-	
Étreinte de lave	{1}{R}
Rituel	U
L'Étreinte de lave inflige 4 blessures à une ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vague cosmotronique {3}{R}	Mine des nains
Rituel C La Vague cosmotronique inflige 1 blessure à chaque créature que vos adversaires contrôlent. Les créatures que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.	Terrain : montagne C ({T} : Ajoutez {R}.) La Mine des nains arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres montagnes. Quand la Mine des nains arrive sur le champ de bataille dégagée, créez un jeton de créature 1/1 rouge Nain.
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	✓ Montagne
Château Braisereth	
Terrain R Le Château Braisereth arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne. {T}: Ajoutez {R}. {1}{R}{R}, {T}: Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.	Terrain de base: montagne C & amp;amp;amp;lt;center>

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		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
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C <center><mg &<="" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg" td="" width="65"><td></td><td>Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tl;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;</td></mg></center>		Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tl;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pantoufle de cristal	{1}{R}
Add to the family and the	
Artefact : équipement La créature équipée gagne +1/+0 et a la célérité. Équipement {1} ({1} : Attachez à la créature ciblée qu	
vous contrôlez. N'attachez l'équipemen lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	t que
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chandra, fournaise éveillée	{4}{R}{R}
Planeswalker légendaire : Chandra	M
Ce sort ne peut pas être contrecarré.	
+2 : Chaque adversaire gagne un emblème avec	« Au
début de votre entretien, cet emblème vous inflig	e 1
blessure ». -3 : Chandra, fournaise éveillée inflige 3 blessure	es à
chaque créature non-Élémental.	
 -X : Chandra, fournaise éveillée inflige X blessure cible, créature ou planeswalker. Si un permanent 	
subi des blessures de cette manière devait mour	,
tour-ci, exilez-le à la place.	
	6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, acolyte de la flamme	{1}{R}{R}
Planeswalker légendaire : Chandra	R
{+0} : Mettez un marqueur « loyauté » sur chaque	
planeswalker que vous contrôlez.	•
{+0} : Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Éle Ils acquièrent la célérité. Sacrifiez-les au début de prochaine étape de fin.	
{-2}: Vous pouvez lancer une carte d'éphé de rituel avec une valeur de mana inférieure ou é	
ciblée de votre cimetière. Si cette carte devait être dans votre cimetière, exilez-la à la place. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tibalt, instigateur élancé	{2}{R}
Planeswalker légendaire : Tibalt	U
Vos adversaires ne peuvent pas gagner de point	ts de vie.
{-2} : Créez un jeton de créature 1/1 Diable avec cette créature meurt, elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »	: « Quand
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/

Choc	{R}		Frappe de I'orage	{R}
4			4	
Éphémère	С		Éphémère	С
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe cible.	quelle		Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert	
cible.			I'initiative jusqu'à la fin du tour. Regard 1.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
-0		·	.3	

Feu tueur {2	2}{R}
Éphémère	U
Le Feu tueur inflige 3 blessures à n'importe quell cible.	e
Inflexible ? Si au moins trois manas rouges ont été	
dépensés pour lancer ce sort, il inflige 4 blessures à la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Frisson de probabilité	{1}{R}
Éphémère En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte. Piochez deux cartes.	М
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pyrohélice de Chandra	{1}{R}		Cavalcade de la Calamité {1}{R}
4		L	
Éphémère	С	1	Enchantement U
La Pyrohélice de Chandra inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.	i		À chaque fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 1 que vous contrôlez attaque, la Cavalcade de la
comme vous le desirez entre une ou deux cibles.			Calamité inflige 1 blessure au joueur ou au planeswalker
			que cette créature attaque.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triomphe de Chandra	{1}{R
Éphémère	l
Le Triomphe de Chandra inflige 3 bles ciblée ou un planeswalker ciblé qu�	039;un adversaire
contrôle. Le Triomphe de Chandra infl permanent à la place si vous contrôle: Chandra.	-
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Frénésie expérimentale	{3}{R}
Enchantement	R
ous pouvez regarder la carte du dessus de v bibliothèque à tout moment.	otre
ous pouvez jouer des terrains et lancer des s e dessus de votre bibliothèque.	sorts depuis
ous ne pouvez pas jouer des terrains et lanc depuis votre main.	er des sorts
3){R}: Détruisez la Frénésie expérimentale.	

