

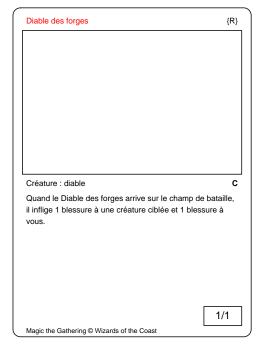
Créature : diable C Quand le Diable des forges arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à une créature ciblée et 1 blessure à vous.

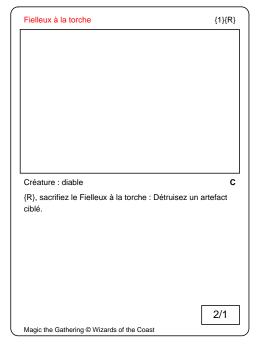
Diable des forges

Créature : diable

C Quand le Diable des forges arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à une créature ciblée et 1 blessure à vous.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Fielleux à la torche

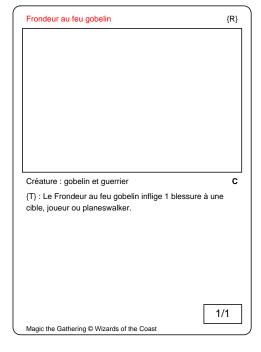
Créature : diable
CR}, sacrifiez le Fielleux à la torche : Détruisez un artefact ciblé.

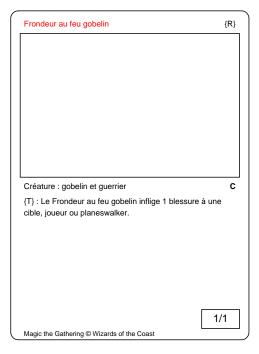
Fielleux à la torche

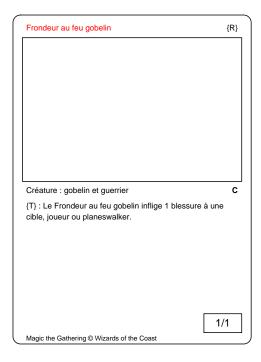
Créature : diable

C {R}, sacrifiez le Fielleux à la torche : Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast







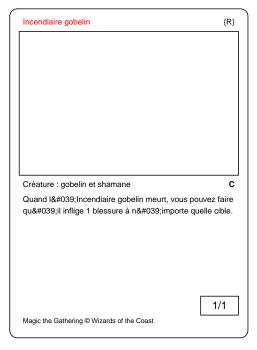
Frondeur au feu gobelin

Créature : gobelin et guerrier

C
{T} : Le Frondeur au feu gobelin inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

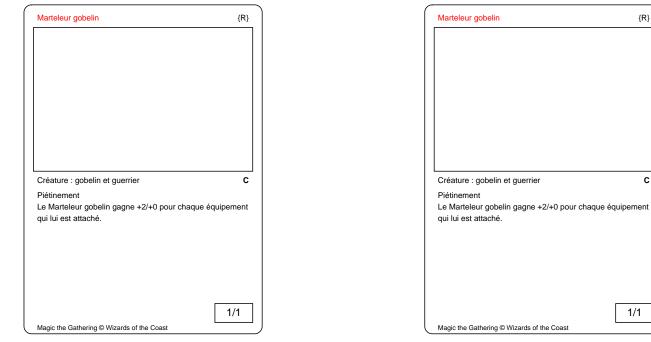
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire gobelin	{R}
Créature : gobelin et shamane	С
Quand I'Incendiaire gobelin meurt, vous	pouvez faire
qu'il inflige 1 blessure à n'importe	quelle cible.
qu'il inflige 1 blessure à n'importe	quelle cible.
qu'il inflige 1 blessure à n'importe	quelle cible.
qu'il inflige 1 blessure à n'importe	quelle cible.
qu'il inflige 1 blessure à n'importe	quelle cible.





Créature : gobelin et shamane C
Quand I'Incendiaire gobelin meurt, vous pouvez faire qu'il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.



Marteleur gobelin {R} Créature : gobelin et guerrier Piétinement Le Marteleur gobelin gagne +2/+0 pour chaque équipement qui lui est attaché. 1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteleur gobelin {R} Créature : gobelin et guerrier Piétinement Le Marteleur gobelin gagne +2/+0 pour chaque équipement qui lui est attaché. 1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{R}

1/1

Grenade gobeline	{R}		Grenade gobeline	{R}
Rituel	U		Rituel	U
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un gobelin. La Grenade gobeline inflige 5 blessures à n'impo quelle cible.	rte		En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un gobelin. La Grenade gobeline inflige 5 blessures à n'impor quelle cible.	te
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Grenade gobeline	{R}
Rituel	U
	U
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un gobelin.	
La Grenade gobeline inflige 5 blessures à n'impoquelle cible.	orte

Grenade gobeline	{R}
Rituel	U
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un gobelin.	
La Grenade gobeline inflige 5 blessures à n'imp quelle cible.	orte
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pillage sans foi {F	2}	Montagne
Rituel Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes. Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)	C	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center> <:/center>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Pillage sans foi {F	3}	Montagne

Pillage sans foi	{R}
Rituel	
Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux	cartes.
Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte de votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
<pre>&amp;amp;lt;center&amp;gt;&an; ;lt;img width="65"center"center&</pre>	o;quot;
<pre>src=&amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&am amp;quot;&amp;amp;gt;&amp;amp;lt;/cent</pre>	
p;amp;amp;gt;	cidaiii
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 & amp;amp;amp;tl;center>&tlimg width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg"&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center>& amp;amp;amp; lt;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;quot;graph/manas/bigR,jpg& amp;amp;quot;& amp;amp;amp;amp;gt;& amp;amp;amp;lt:/center& amp;amp;amp;gt;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Nexus des encrimites
Terrain de base : montagne C ⁢center⁢img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain {T}: Ajoutez {C}. {1}: Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.
amp;quot; <td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td>	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des encrimites	Paludgraf hanté
Terrain M	Terrain C
 {T}: Ajoutez {C}. {1}: Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. 	{T}: Ajoutez {C}. {3}, {T}, sacrifiez le Paludgraf hanté : Renvoyez une carte de créature au hasard depuis votre cimetière dans votre main.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paludgraf hanté	
Terrain	С
{T} : Ajoutez {C}. {3}, {T}, sacrifiez le Paludgraf hanté : Renvoyez une d	
de créature au hasard depuis votre cimetière dans vo	
main.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Paludgraf hanté	
Terrain	
{T} : Ajoutez {C}.	Ü
{3}, {T}, sacrifiez le Paludgraf hanté : Renvoyez une carte	
de créature au hasard depuis votre cimetière dans votre main.	
main.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lentille d'infiltration {1	}	Lentille d'intiltration {1}
Artefact : équipement	J	Artefact : équipement U
À chaque fois que la créature équipée devient bloquée par une créature, vous pouvez piocher deux cartes. Équipement {1}		À chaque fois que la créature équipée devient bloquée par une créature, vous pouvez piocher deux cartes. Équipement {1}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille d'infiltration	{1}
Artefact : équipement	U
À chaque fois que la créature équipée devient bloquée	e par
une créature, vous pouvez piocher deux cartes. Équipement {1}	
Equiponion (1)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Artillerisation	{3}{R}
Éphémère	
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact ou une créature. I'Artillerisation inflige 5 blessures à n'im quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Artillerisation {3	}{R}		Artillerisation {3}{	R}
Éphémère	С		Éphémère	С
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact ou une créature. I'Artillerisation inflige 5 blessures à n'impor quelle cible.	te		En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact ou une créature. I'Artillerisation inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Artillerisation	{3}{R}
L Éphémère	
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact ou une créature.	
sacrinez un arteract ou une creature. l'Artillerisation inflige 5 blessures à n'im quelle cible.	porte
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Volée sulfureuse	{2}{R}
Éphémère	С
La Volée sulfureuse inflige 3 blessures à n'ir quelle cible. Morbidité ? La Volée sulfureuse inflige 5 blessures place si une créature est morte ce tour-ci.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Volée sulfureuse	{2}{R}	Volée sulfureuse	$\{2\}\{R\}$
Éphémère		Éphémère	
La Volée sulfureuse inflige 3 blessures à n'impo quelle cible. Morbidité ? La Volée sulfureuse inflige 5 blessures à la place si une créature est morte ce tour-ci.	orte	La Volée sulfureuse inflige 3 blessures à n'imp quelle cible. Morbidité ? La Volée sulfureuse inflige 5 blessures à place si une créature est morte ce tour-ci.	orte
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Volée sulfureuse	{2}{R}
Éphémère	С
La Volée sulfureuse inflige 3 blessures à n&# quelle cible.	039;importe
Morbidité ? La Volée sulfureuse inflige 5 bles place si une créature est morte ce tour-ci.	sures à la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

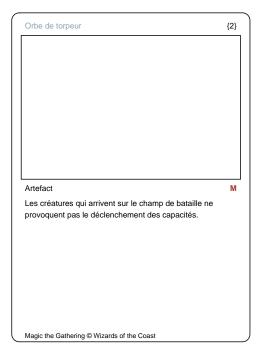
Malédiction de la proie pistée	{1}{R}
Enchantement : aura et malédiction	R
Enchanter: joueur	
À chaque fois qu'une créature inflige des ble de combat au joueur enchanté, mettez un marque	
sur cette créature.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

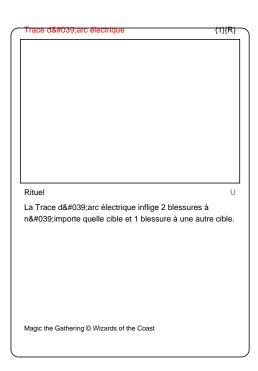
Acte de trahison {2}	{R}		'	Trace d'arc électrique	{1}{R}
			L		
Rituel	С			Rituel	U
Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.				La Trace d'arc électrique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et 1 blessure à une autre	cible.
				Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)			

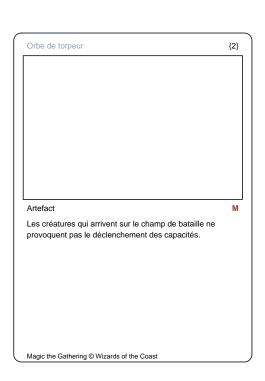
Acte de trahison	{2}{R}
Rituel	
Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. E acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.	

Trace d'arc électrique	{1}{R}
Rituel	U
La Trace d'arc électrique inflige 2 bless n'importe quelle cible et 1 blessure à ur	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Trace d'arc électrique	{1}{R}
Rituel	U
La Trace d'arc électrique inflige 2 b	
n'importe quelle cible et 1 blessure	à une autre cible.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Orbe de torpeur	{2}		Tire-boyaux {RP	}
Artefact	M		Éphémère (:
Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités.			({RP} peut être payé au choix avec {R} ou deux points de vie.) Le Tire-boyaux inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dislocation	{1}{BP}{BP}
Éphémère	U
({BP} peut être payé au choix avec {B}	ou deux points de
vie.) Une créature ciblée gagne -5/-5 jusque	&#∩39·à la fin du</td></tr><tr><td>tour.</td><td>anooo,a la liit da</td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>

Tire-boyaux	{RP}
Éphémère	С
({RP} peut être payé au choix avec {R} ou deux points	s de
vie.) Le Tire-boyaux inflige 1 blessure à n'importe q	uelle
cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vers le Noyau	{2}{R}{R}
Éphémère	U
Exilez deux artefacts ciblés.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vers le Noyau	{2}{R}{R}
Éali (a.) a.	
Éphémère Exilez deux artefacts ciblés.	U
Exilez deux artelacis cibies.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ist

Vers le Noyau	{2}{R}{R}
Éphémère	U
Exilez deux artefacts ciblés.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	