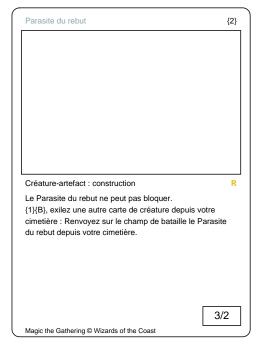
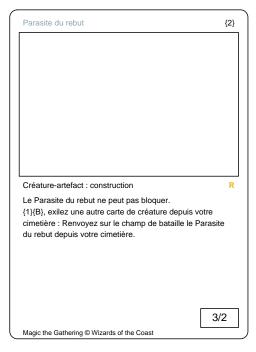


Messager de Bomat	{1}
Créature-artefact : construction	R
Célérité À chaque fois que le Messager de Bomat atta- carte du dessus de votre bibliothèque, face ca ne pouvez pas la regarder.)	
{R}, défaussez-vous de votre main, sacrifiez le de Bomat : Mettez toutes les cartes exilées pa	ar le
Messager de Bomat dans les mains de leurs p	oropriétaires.
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





Créature-artefact : construction R

Le Parasite du rebut ne peut pas bloquer.
{1}{B}, exilez une autre carte de créature depuis votre cimetière : Renvoyez sur le champ de bataille le Parasite du rebut depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{2}

Parasite du rebut

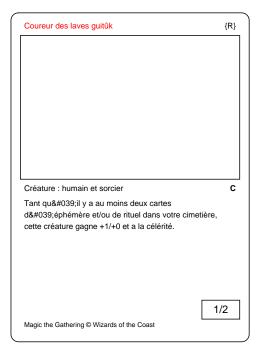
Parasite du rebut

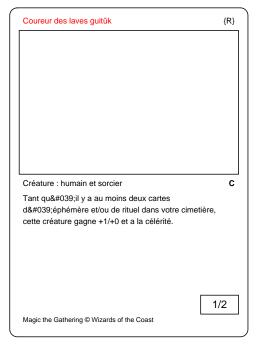
Créature-artefact : construction

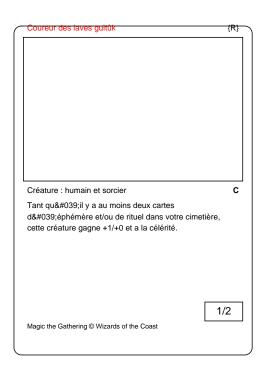
R

Le Parasite du rebut ne peut pas bloquer.
{1}{B}, exilez une autre carte de créature depuis votre cimetière : Renvoyez sur le champ de bataille le Parasite du rebut depuis votre cimetière.

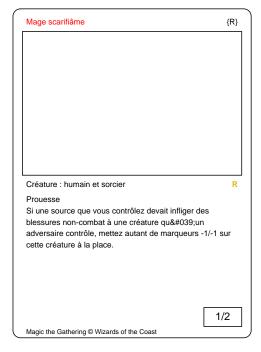
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

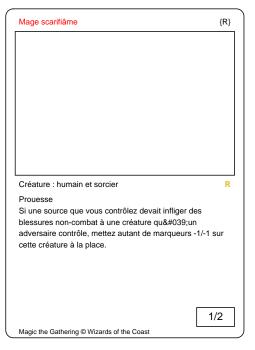


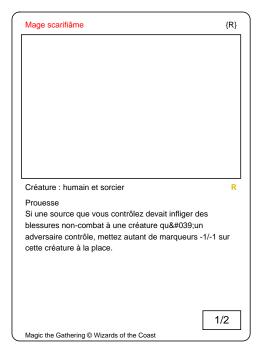




Créature : humain et sorcier C
Tant qu'il y a au moins deux cartes
d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière,
cette créature gagne +1/+0 et a la célérité.







Mage scarifiâme

Créature : humain et sorcier

Prouesse
Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures non-combat à une créature qu'un adversaire contrôle, mettez autant de marqueurs -1/-1 sur cette créature à la place.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur du seigneur de guerre	{R}		Étendues sauvages en évolution
Rituel Les créatures que vous contrôlez acquièrent I'initiative jusqu'à la fin du tour. Piochez une carte.	c		Terrain C {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_		
	Fureur du seigneur de guerre	{R}
	Rituel	С
	Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.	
	Piochez une carte.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Étendues sauvages en évolution	_	
Terrain	С	
{T}, sacrifiez ce terrain: Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.	Э	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J

Étendues sauvages en évolution		Landes de cendres
Terrain C  {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.		Terrain C Les Landes de cendres arrivent sur le champ de bataille engagées. {T}: Ajoutez {B} ou {R}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Étendues sauvages en évolution		Landes de cendres
Terrain C  {T), sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.		Terrain C Les Landes de cendres arrivent sur le champ de bataille engagées.  (T): Ajoutez (B) ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais	Montagne
Terrain de base : marais C {B}	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center>&ttmg width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg"><:/center>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais	
Terrain de base : marais	C
{B}	

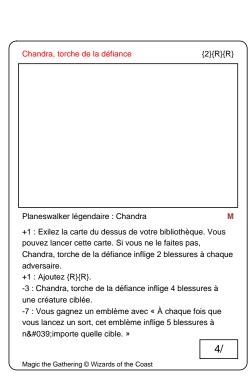
Montagne
Terrain de base : montagne C
&trcenter&qt&trimg width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg"&
Magic the Gathering <sup>®</sup> Wizards of the Coast

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

Chandra, torche de la défiance	{2}{R}{R
Planeswalker légendaire : Chandra	N
+1 : Exilez la carte du dessus de votre bib	liothèque. Vous
pouvez lancer cette carte. Si vous ne le fa	
Chandra, torche de la défiance inflige 2 ble adversaire.	essures à chaque
+1 : Ajoutez {R}{R}.	
-3 : Chandra, torche de la défiance inflige	4 blessures à
une créature ciblée.	
-7 : Vous gagnez un emblème avec « À cl	
vous lancez un sort, cet emblème inflige 5	blessures à
n'importe quelle cible. »	
	4/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, torche de la défiance

Planeswalker légendaire : Chandra

+1 : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer cette carte. Si vous ne le faites pas, Chandra, torche de la défiance inflige 2 blessures à chaque adversaire.
+1 : Ajoutez {R}{R}.
-3 : Chandra, torche de la défiance inflige 4 blessures à une créature ciblée.
-7 : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, cet emblème inflige 5 blessures à n'importe quelle cible. »

Chandra, torche de la défiance

Planeswalker légendaire : Chandra

adversaire. +1 : Ajoutez {R}{R}.

une créature ciblée.

n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

+1 : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer cette carte. Si vous ne le faites pas, Chandra, torche de la défiance inflige 2 blessures à chaque

-3 : Chandra, torche de la défiance inflige 4 blessures à

-7 : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, cet emblème inflige 5 blessures à

 $\{2\}\{R\}\{R\}$ 

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

Choc	{R}
Éntrés de la companya	
Éphémère	C
Le Choc inflige 2 blessures à n& cible.	amp;#039;importe quelle
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}		Giclée de magma	{R}
Éphémère	С		Éphémère	С
La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.			La Giclée de magma inflige 2 blessures à la créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la la place.	ì à
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Frappe foudroyante	{1}{R}
4	
Éphémère	С
La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Giclée de magma	{R}
Éphémère	С
La Giclée de magma inflige 2 blessures à la créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez la place.	-la à

Désintégration illicite	{1}{B}{R}	La Flamme de Keld {1	}{R}
Éphémère	U	Enchantement : saga	U
Détruisez une créature ciblée. Si vous co la Désintégration illicite inflige 3 blessure cette créature.	•	(Au moment où cette saga arrive sur le champ de batail après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)	e et
		I ? Défaussez-vous de votre main.	
		II ? Piochez deux cartes.	
		III ? Si une source rouge que vous contrôlez devait inflig	er
		des blessures à un permanent ou à un joueur ce tour-ci	
		elle inflige autant de blessures plus 2 à ce permanent or	ιà
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		ce joueur à la place. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

District and the Utates	(4)(D)(D)
Désintégration illicite	{1}{B}{R}
Éphémère	U
Détruisez une créature ciblée. Si vou la Désintégration illicite inflige 3 bless cette créature.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<b>.</b>

La Flamme de Keld	{1}{R}
Enchantement : saga	U
(Au moment où cette saga arrive sur le champ de ba	
après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur «	
sapience ». Sacrifiez après III.)	
I ? Défaussez-vous de votre main.	
II ? Piochez deux cartes.	
II ? FIUCHEZ GEUX CAILES.	
III ? Si une source rouge que vous contrôlez devait i	nfliger
des blessures à un permanent ou à un joueur ce tou	ır-ci,
elle inflige autant de blessures plus 2 à ce permaner	nt ou à
ce joueur à la place.	

