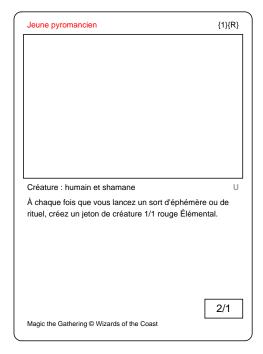


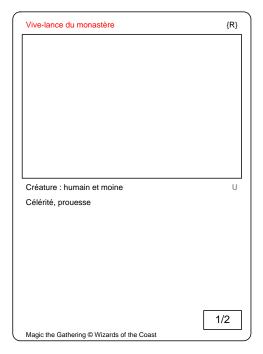
Jeune pyromancien	{1}{R}
Créature : humain et shamane	U
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élément	
Γ	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	, ·

Créature : diable et horreur

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.
Prouesse
Quand le Fêtard du hourvari arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous de votre main, puis piochez trois cartes.

Jeune pyromancien	{1}{R}
- Gentle pyromanolon	(1)(14)
Créature : humain et shamane	U
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère o	
rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémenta	al.
Γ	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic and Sautoling & Wizards of the Codst	





Créature : humain et shamane

Ü
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

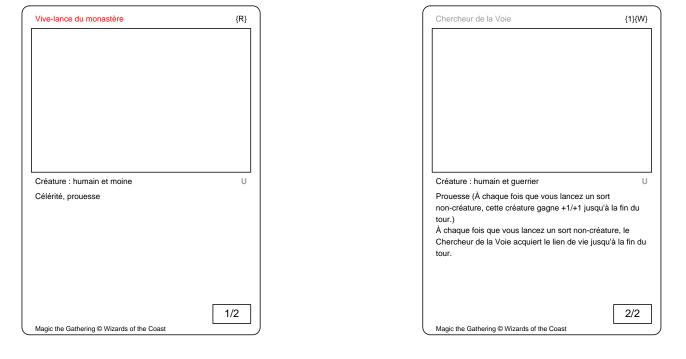
Vive-lance du monastère

(R)

Créature : humain et moine
Célérité, prouesse

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Chercheur de la Voie	{1}{W}
Créature : humain et guerrier	U
Prouesse (À chaque fois que vous lancez non-créature, cette créature gagne +1/+1	
tour.) À chaque fois que vous lancez un sort no	
Chercheur de la Voie acquiert le lien de vitour.	
tour.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Grande maîtresse âmefeu	{1}{W}
Créature : humain et moine	М
Lien de vie Les sorts d'éphémère et de rituel que voi lien de vie.	us contrôlez ont le
(2){UR}{UR} : La prochaine fois, ce tour- un sort d'éphémère ou de rituel depuis vo	
cette carte dans votre main à la place de moment où elle se résout.	votre cimetière au
	2/2
	1 4/4

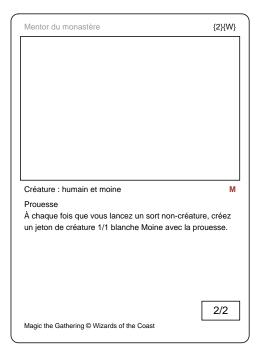
Grande maîtresse âmefeu	{1}{W}	Grande maîtresse âmefeu	{1}{W}
Créature : humain et moine	M	Créature : humain et moine	M
Lien de vie Les sorts d'éphémère et de rituel que vous d lien de vie. {2}{UR}{UR}: La prochaine fois, ce tour-ci, c un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre cette carte dans votre main à la place de vot moment où elle se résout.	ue vous lancez main, mettez	Lien de vie Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lien de vie. {2}{UR}{UR} : La prochaine fois, ce tour-ci, un sort d'éphémère ou de rituel depuis votr cette carte dans votre main à la place de vi moment où elle se résout.	que vous lancez e main, mettez
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

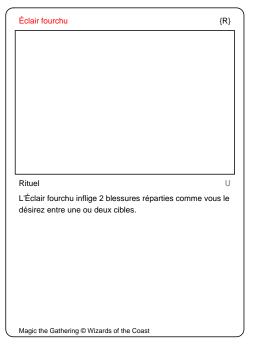
,	Grande maîtresse âmefeu	{1}{W}
	Créature : humain et moine	M
	Lien de vie	
	Les sorts d'éphémère et de rituel que vous contrôle: lien de vie	z ont le
	{2}{UR}{UR}: La prochaine fois, ce tour-ci, que vou:	s lancez
	un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main, r	
	cette carte dans votre main à la place de votre cime moment où elle se résout.	tière au
	moment ou elle se resout.	
	Г	2/2
	Marie the Catherine @ Winards of the Coast	212
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

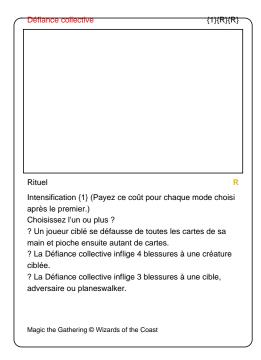
Mentor du monastère

Créature : humain et moine

Prouesse
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature 1/1 blanche Moine avec la prouesse.







Pointe de lave	{R}
Div. I	
Rituel : arcane	С
La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joue planeswalker.	ur ou
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pointe de lave	{R}	Abbaye du Val d'Orient
Rituel : arcane La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joueur planeswalker.	c ou	Terrain  {T}: Ajoutez {C}.  {5}, {T}, payez 1 point de vie : Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Humain et Clerc.  {5}, {T}, sacrifiez cinq créatures : Transformez l'Abbaye du Val d'Orient, puis dégagez-la.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave	{R}
Rituel : arcane	С
La Pointe de lave inflige 3 planeswalker.	blessures à une cible, joueur ou
Magic the Gathering © Wizards	of the Coast

Fonderie sacrée	
Terrain : montagne et plaine	R
• ,	
Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le	
faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fonderie sacrée	Fondrière sanguinolente
Terrain : montagne et plaine R  Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.	Terrain  {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Fonderie sacrée	Fondrière sanguinolente
Terrain : montagne et plaine  Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.	Terrain  {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

*	`	
Grève inondée		Mesa aride
Terrain R		Terrain R
{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.		{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Mesa aride	)	Mesa aride
Terrain  (T), payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.		Terrain R  (T), payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

		_		_
	Mesa aride		Montagne	
	Terrain R		Terrain de base : montagne C	
	{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez		{R}	
	dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.			
_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	-
_	Montagne	_	Montagne	
		Γ		1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Plaine
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : plaine C
{R}		{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	) (	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de base : plaine C {W}	Plaine	
{W}	Terrain de base : plaine	С
	{W}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Plaine	`
Tarrain de base y plains	
Terrain de base : plaine	C
{W}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Point de vue exaltant	Chandra, torche de la défiance {2}{R}{	(R)
Terrain R	Planeswalker légendaire : Chandra	M
Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.  {T} : Ajoutez {R} ou {W}.	{+1}: Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vou pouvez lancer cette carte. Si vous ne le faites pas, Chandra, torche de la défiance inflige 2 blessures à chaquadversaire.	
	{+1} : Ajoutez {R}{R}.	
	{-3} : Chandra, torche de la défiance inflige 4 blessures à une créature ciblée.	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	{-7}: Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, cet emblème inflige 5 blessur <u>bs à Magicite Galleging (p. Mirar</u> ds of the Coast	Э

Rectorat du haut des falaises	
Terrain	R
Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de	
bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.	
Thomagne ou the plame.  {T}: Ajoutez {R} ou {W}.	
( ) ( )	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Planeswalker légendaire : Chandra M
{+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 lois que vous lancez un sort, cet emblème inflige 5 blessures à Mayis ከትፎናብከብክያ ፍ Wizards of the Coast

 ${2}{R}{R}$ 

Chandra, torche de la défiance

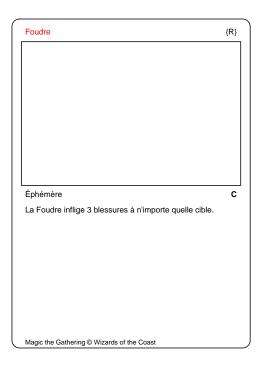
Brasier calcinant {	R}{R}			Foudre	{R}
Éphémère	С		_	Éphémère	С
Le Brasier calcinant inflige 1 blessure à une cible, joue planeswalker, et 1 blessure à la créature ciblée que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalke contrôle. <i>Toucheterre</i> ? Si vous avez fait arriver terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, le Brasier calcinant inflige 3 blessures à ce joue ou à ce planeswalker et 3 blessures à cette créature à place.	er un eur			La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Brasier calcinant {R}{R}
Éphémère C
Le Brasier calcinant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à la créature ciblée que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker
contrôle. <i>Toucheterre</i> ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, le Brasier calcinant inflige 3 blessures à ce joueur
ou à ce planeswalker et 3 blessures à cette créature à la place.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Chemin vers l'exil	{W}
Éphémère	U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur pe	eut chercher
dans sa bibliothèque une carte de terrain de sur le champ de bataille engagée, puis mélai	base, la mettre
our le champ de balaine engagee, puis melai	ngor.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Chemin vers l'exil	{W}
Éphémère	U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut cherch dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la r sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chemin vers l'exil	{W}
Éphémère	U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut cherc	
dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.	mettre
sur le champ de batalile engagee, puis melanger.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the dathering of the doubt	

Charme de Boros	$\{R\}\{W\}$
Éphémère	U
Choisissez l'un ?	
? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cibl	e,
joueur ou planeswalker.	
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent	
l'indestructible jusqu'à la fin du tour.	
? Une créature ciblée acquiert la double initiative jus fin du tour.	squ'a la
iii da todi.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme de Boros {R}	<b>₩</b> }
Éphémère	U
Choisissez l'un ? ? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. ? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. ? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à fin du tour.	la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme de Boros	{R}{W}
Éphémère	U
Choisissez l'un ?	
? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cit joueur ou planeswalker.	ole,
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent	
l'indestructible jusqu'à la fin du tour.	
? Une créature ciblée acquiert la double initiative ju	ısqu'à la
fin du tour.	

Charme de Boros {R	}{W}	Hélice d'éclairs	{R}{W}
Éphémère	U	Éphémère	U
Choisissez l'un ? ? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. ? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. ? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu's fin du tour.	à la	L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à et vous gagnez 3 points de vie.	à n'importe quelle cible
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	t

Hélice d'éclairs	{R}{W}
Éphémère	U
L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessure et vous gagnez 3 points de vie.	s à n'importe quelle cible
Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast

Hélice d'éclairs	{R}{W}
Éphémère	U
L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe que et vous gagnez 3 points de vie.	lle cible
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Hélice d'éclairs	{R}{W}	Sinistre Lavamancien {R}	}
			⅃
Éphémère	U	Créature : humain et sorcier	Ĺ
L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe et vous gagnez 3 points de vie.	quelle cible	{R}, {T}, exilez deux cartes de votre cimetière : Le Sinistre lavamancien inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.	
or vous gagner o points do vie.		lavamanoien minge 2 biossailes a minperio quelle cibie.	
			_
		1/1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_
<u> </u>			

Sinistre Lavamancien	{R}
Créature : humain et sorcier	R
{R}, {T}, exilez deux cartes de votre cimetière : Le Sinist lavamancien inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.	
1/	<b>'1</b>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fête fracassante	{R}
Rituel	U
Duplication {R} (Quand vous lancez ce s chaque fois que vous avez payé son coû Vous pouvez choisir de nouvelles cibles	it de duplication.
Détruisez un artefact ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fureur des dieux	{1}{R}{R}		Pluie en fusion	{1}{R}{R}
Rituel	R		Rituel	U
La Fureur des dieux inflige 3 blessures à chaque			Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était non-	
Si une créature ayant subi des blessures de cette devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.	maniere		Pluie en fusion inflige 2 blessures au contrôleur	du terrain.
			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	magic and Sautoling & Wizardo of the Goast	

Fureur des dieux	{1}{R}{R}
Rituel	R
La Fureur des dieux inflige 3 bless Si une créature ayant subi des ble devait mourir ce tour-ci, exilez-la à	sures à chaque créature. ssures de cette manière

- Blule on funion	(4)(B)(B)
Pluie en fusion	{1}{R}{R}
Rituel	U
Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était non-	base, la
Pluie en fusion inflige 2 blessures au contrôleur	du terrain.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	,

	<u> </u>	
U	Ephémère	U
	<b>Usure</b>	
ez « ciblé(e)	Détruisez un artefact ciblé.	
	<:b&at:Déchiqueture<:/b&at:	
	Détruisez un enchantement ciblé.	
	Fusion (Vous pouvez lancer une ou de	eux moitiés de cette
	carte depuis votre main.)	
J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
)	U ez pas. sour son ez « ciblé(e)	Bez pas.  Bez pa

Renforts qui tombent à pic	<del>{2}{W}</del>	Ligne ley de vertu
Rituel Si vous avez moins de points de vie qu'un advers aganez 6 points de vie. Si vous contrôlez moins c créatures qu'un adversaire, créez trois jetons de 6 1/1 blanche Soldat.	de	Enchantement Si la Ligne ley de ver pouvez l'avoir sur le d partie. Vous avez la défense être la cible de sorts d contrôlent.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Enchantement

R

Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repose en paix {1}	{VV}		Silence de pierre {1}\	<i>N</i> }
Enchantement	R		Enchantement	R
Quand Repose en paix arrive sur le champ de bataille, exilez tous les cimetières. Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cimetièr d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.	re		Les capacités activées des artefacts ne peuvent pas être activées.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Repose en paix	{1}{W
Enchantement	F
Quand Repose en paix arrive sur le champ de bataille exilez tous les cimetières.	€,
Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cime d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.	tière