Croisé akroen	{R}		Croisé akroen	{R}
Créature : humain et soldat	С		Créature : humain et soldat	С
Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui le Croisé akroen, créez un jeton de créature 1/1 rouge Soldat avec la célérité.			Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cib le Croisé akroen, créez un jeton de créature 1/1 rouge Soldat avec la célérité.	le
1	/1		1/1	ı
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Croisé akroen	{R}
Créature : humain et soldat	С
Héroïque ? À chaque fois que vous lancez le Croisé akroen, créez un jeton de créature Soldat avec la célérité.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	{R}
Créature : humain et soldat	С
Héroïque ? À chaque fois que vous lancez u le Croisé akroen, créez un jeton de créature Soldat avec la célérité.	

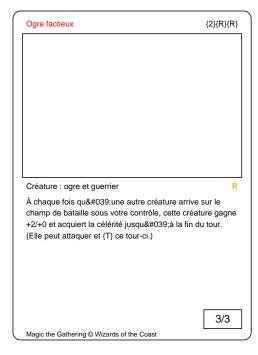
Jeune pyromancien	{1}{R}		Jeune pyromancien	{1}{R}
Créature : humain et shamane	U		Créature : humain et shamane	U
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphé ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge	mère		À chaque fois que vous lancez un sort d'éphém ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge	ère
Élémental.			Élémental.	
_				
	2/1		:	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jeune pyromancien	{1}{R}
Créature : humain et shamane	U
À chaque fois que vous lancez un sort d&#C ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 r Élémental.</td><td></td></tr><tr><td>Elemental.</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>2/1</td></tr><tr><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td></td></tr></tbody></table>	

Jeune pyromancien	{1}{R}
Créature : humain et shamane	U
À chaque fois que vous lancez un sort d& ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 Élémental.	

Ogre factieux	{2}{R}{R}
Créature : ogre et guerrier	R
À chaque fois qu'une autre d	
champ de bataille sous votre contre	
+2/+0 et acquiert la célérité jusqu& (Elle peut attaquer et {T} ce tour-ci.	
	2/2
Magic the Cathoring @ Wizards -f th - Ca-	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	dSt

Purphoros, dieu des Forges	{3}{R
Créature-enchantement légendaire : dieu	IV
Indestructible	
Tant que votre dévotion au rouge est infé	rieure à cinq,
Purphoros n'est pas une créature.	
À chaque fois qu'une autre créatur	
champ de bataille sous votre contrôle, Pu	rphoros inflige 2
blessures à chaque adversaire. {2}{R} : Les créatures que vous contrôlez	gagnont +1/+0
jusqu'à la fin du tour.	gagnent + 1/+0
juoqua, ooo,a la liit da tout.	
	6/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Purphoros, dieu des Forges

Créature-enchantement légendaire : dieu

Indestructible

Tant que votre dévotion au rouge est inférieure à cinq,
Purphoros n'est pas une créature.

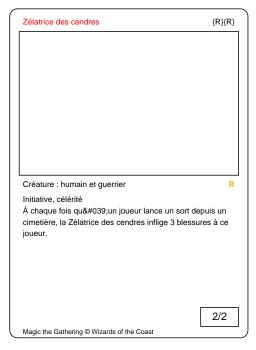
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le
champ de bataille sous votre contrôle, Purphoros inflige 2
blessures à chaque adversaire.

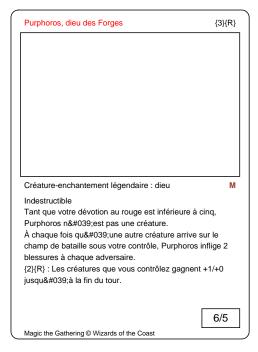
{2}{R}: Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0
jusqu'à la fin du tour.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Purphoros, dieu des Forges	{3}{R}
Créature-enchantement légendaire : dieu	M
Indestructible	
Tant que votre dévotion au rouge est inférieure	à cinq,
Purphoros n'est pas une créature.	
A chaque fois qu'une autre créature arriv champ de bataille sous votre contrôle, Purphor	
blessures à chaque adversaire.	oo iiiiigo z
{2}{R} : Les créatures que vous contrôlez gagn	ent +1/+0
jusqu'à la fin du tour.	
	6/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/0





Zélatrice des cendres	{R}{R}
Créature : humain et guerrier	R
Initiative, célérité	
À chaque fois qu'un joueur lance un sort depo cimetière, la Zélatrice des cendres inflige 3 blessure	
joueur.	
Г	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Zélatrice des cendres	{R}{R}	Héliaste de Boros	{RW}{RW}{RW}
Créature : humain et guerrier	R	Créature : minotaure et sorcier	R
À chaque fois qu'un joueur lance un so cimetière, la Zélatrice des cendres inflige 3 b joueur.	ort depuis un	À chaque fois que l'Héliaste de blessures, il inflige autant de blessure créature ou joueur. {RW}: L'Héliaste de Boros acc jusqu'à la fin du tour.	e Boros subit des es à une cible,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

Zélatrice des cendres	{R}{R}
Créature : humain et guerrier	R
Initiative, célérité	
À chaque fois qu'un joueur lance un sort cimetière, la Zélatrice des cendres inflige 3 bles	
joueur.	130163 & 66
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Héliaste de Boros	{RW}{RW}{RW}
Créature : minotaure et sorcier	R
À chaque fois que l'Héliaste d	
blessures, il inflige autant de blessur créature ou joueur.	res à une cible,
{RW} : L'Héliaste de Boros ad	equiert I'initiative
jusqu'à la fin du tour.	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	st

Héliaste de Boros	{RW}{RW}{RW}	Mortiers de mizzium {1}	Mortiers de mizzium {1}{R}
Créature : minotaure et sorcier	R	Rituel	Rituel
À chaque fois que l'Héliaste de blessures, il inflige autant de blessures créature ou joueur. {RW}: L'Héliaste de Boros acquiusqu'à la fin du tour.	s à une cible,	son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son	créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Surcharge {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) »
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_		
	Héliaste de Boros	{RW}{RW}{RW}
	Créature : minotaure et sorcier	R
	À chaque fois que I'Héliaste de Bo	
	blessures, il inflige autant de blessures à créature ou joueur.	une cible,
	{RW}: L'Héliaste de Boros acquier jusqu'à la fin du tour.	t I'initiative
		3/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mortiers de miz	zium	{1}{R
Rituel		F
	mizzium infligent 4 b	
	R}{R}{R} (Vous pouve:	•
	charge. Si vous faites	
texte en rempla par « chaque »	çant toutes les occurr .)	rences de « ciblé(e) »

Mortiers de mizzium {1}	{R}		Naissance en fusion	{1}{R}{R}
Rituel	R		Rituel	U
Les Mortiers de mizzium infligent 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Surcharge {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) par « chaque ».)			Créez deux jetons de créature ensuite à pile ou face. Si vous Naissance en fusion dans la m	gagnez, renvoyez la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the	e Coast

Mortiers de mizzium	{1}{R
Rituel	F
Les Mortiers de mizzium infligent 4 blessu	
créature ciblée que vous ne contrôlez pas Surcharge {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lan	
son coût de surcharge. Si vous faites ains	•
texte en remplaçant toutes les occurrence	es de « ciblé(e) »
par « chaque ».)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Naissance en fusion	{1}{R}{R}
D:: 1	
Rituel	U
Créez deux jetons de créature 1/1 ro ensuite à pile ou face. Si vous gagne	
Naissance en fusion dans la main de	
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	t

Landes empiétantes	Montagne
Terrain {T}: Ajoutez {C}. {4}, {T}, sacrifiez les Landes empiétantes : Détruisez un terrain non-base ciblé. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Terrain de base : montagne C & De la comp; amp; amp; lt; center & De la comp; amp; amp; lt; center & De la comp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; a
Landes empiétantes	Montagne Montagne

Terrain

(T): Ajoutez (C).(4), (T), sacrifiez les Landes empiétantes: Détruisez un terrain non-base ciblé.

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

Passage des malandrins	Passage des malandrins
Terrain U	Terrain U
{T} : Ajoutez {C}.{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce	{T} : Ajoutez {C}. {4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce
tour-ci.	tour-ci.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Passage des malandrins	Passage des malandrins
Terrain U	Terrain U
{T}: Ajoutez {C}.{4}, {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce	{T}: Ajoutez {C}.{4}, {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce
tour-ci.	tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de Purphoros {1}{F	R}{R}	Assaut concerté {R	}
Artefact-enchantement légendaire	R	Éphémère	J
Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.		Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune	
{2}{R}, {T}, sacrifiez un terrain : Créez un jeton de créature-artefact-enchantement 3/3 incolore Golem.		+1/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

′	Marteau de Purphoros	{1}{R}{R}
	Artefact-enchantement légendaire	R
	Les créatures que vous contrôlez ont la célérité. {2}{R}, {T}, sacrifiez un terrain : Créez un jeton de créature-artefact-enchantement 3/3 incolore Goler	m.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Assaut concerté	{R}
Éphémère	U
Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune	
+1/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fir tour.	1 au
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Assaut concerté	{R}		Force de titan	(R)
Éphémère	U		Éphémère	c
Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune			Une créature ciblée gagne +3/+1 jusqu'à la fin du	
+1/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fir	du		tour. Regard 1.	
tour.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Assaut concerté	{R}
Éalatan	U
Éphémère	
Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacu	
+1/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la tour.	i fin du
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Force de titan	{R}
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +3/+1 jusqu'à la fin du tour. Regard 1.	ı
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Force de titan	{R}
Énhámèra	
Éphémère	
Une créature ciblée gagne +3/+1 jusqu'à la fin d tour. Regard 1.	lu
tour regard r	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Force de titan	{R}
	Éphémère	С
	Une créature ciblée gagne +3/+1 jusqu'à la fin du tour. Regard 1.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	