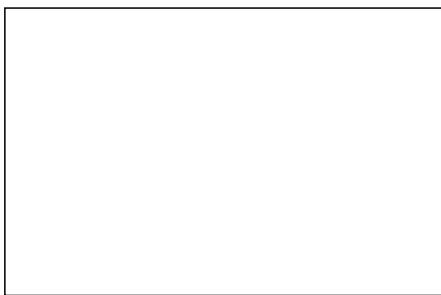


Athlète de l'arène

{1}{R}



Créature : humain

U

Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible l'Athlète de l'arène, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle ne peut pas bloquer ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerbère bicéphale

{1}{R}{R}



Créature : chien

C

Double initiative (Cette créature inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Athlète de l'arène

{1}{R}



Créature : humain

U

Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible l'Athlète de l'arène, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle ne peut pas bloquer ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion du labyrinthe

{3}{R}



Créature : humain et guerrier

R

Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Champion du labyrinthe, le Champion du labyrinthe inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé akroen

{R}



Créature : humain et soldat

C

Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible
le Croisé akroen, créez un jeton de créature 1/1 rouge
Soldat avec la célérité.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cyclope du Col Borgne

{2}{R}{R}



Créature : cyclope

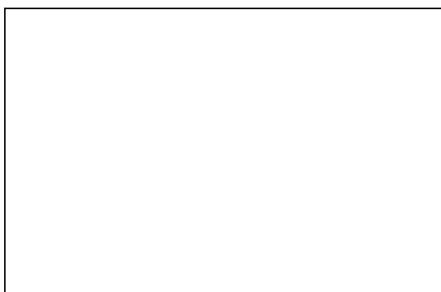
C

5/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé akroen

{R}



Créature : humain et soldat

C

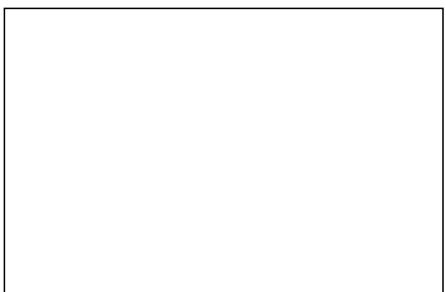
Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible
le Croisé akroen, créez un jeton de créature 1/1 rouge
Soldat avec la célérité.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cyclope du Col Borgne

{2}{R}{R}



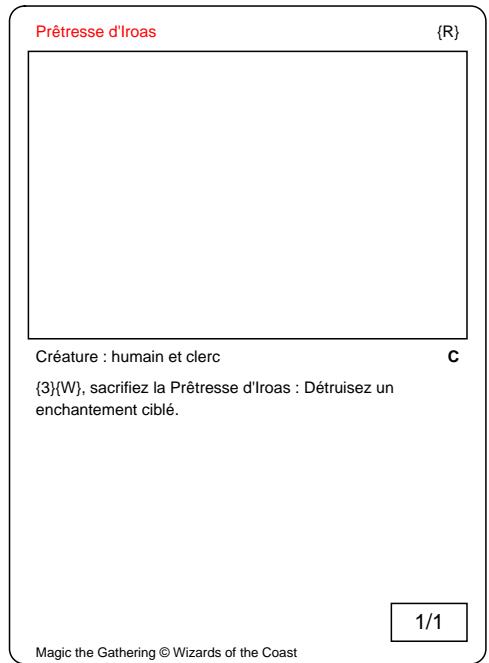
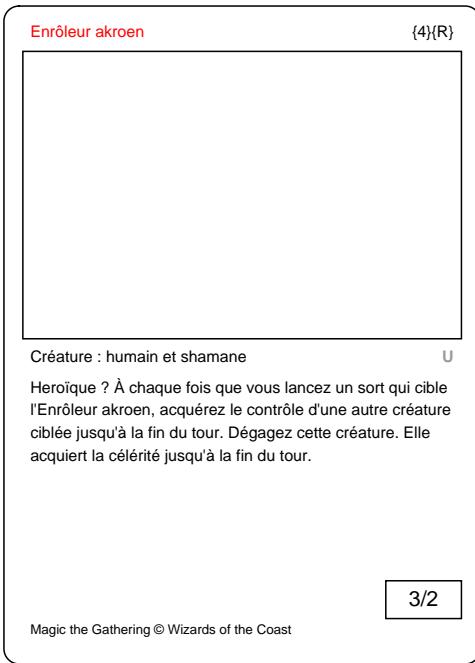
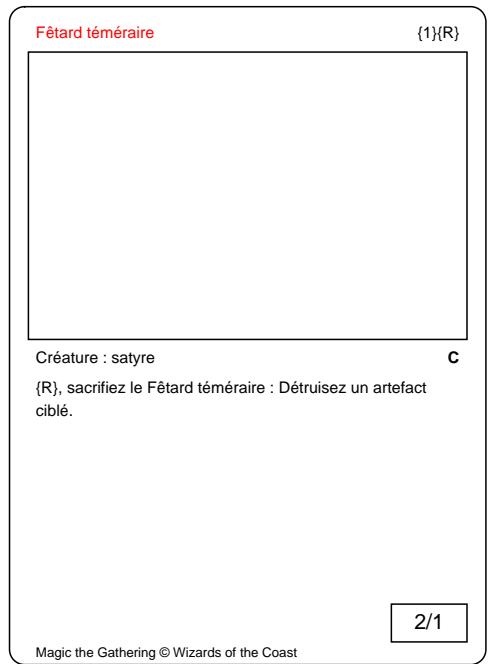
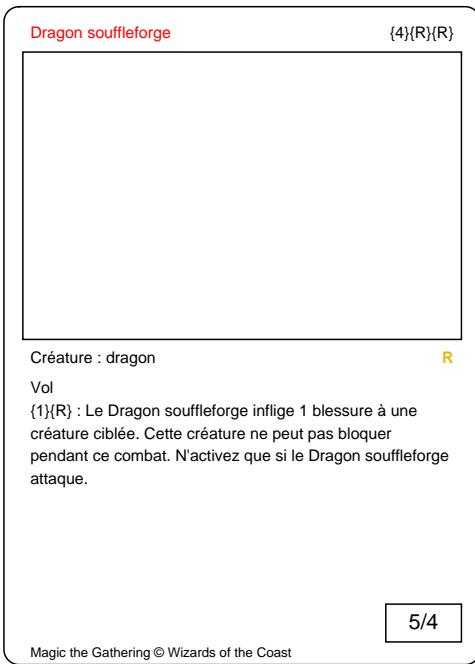
Créature : cyclope

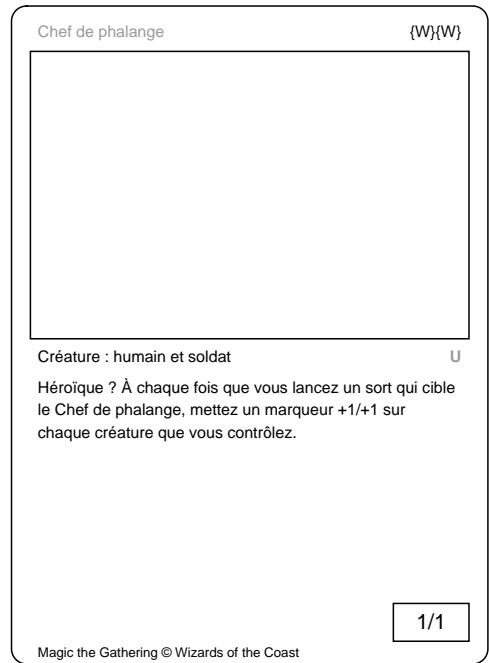
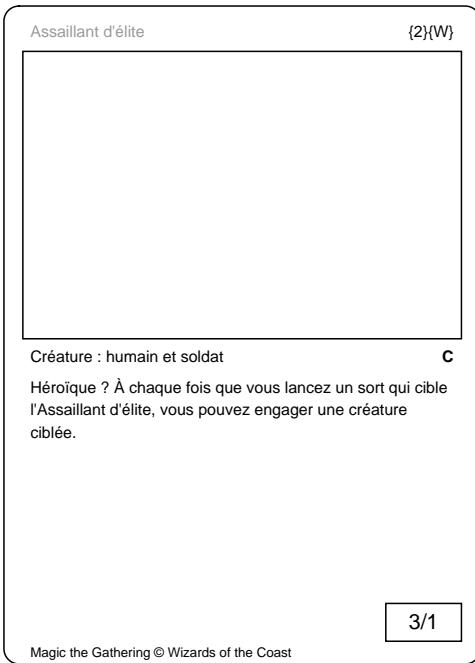
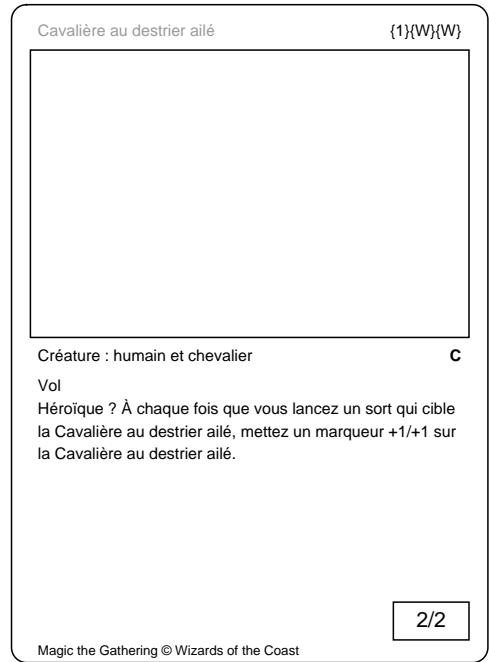
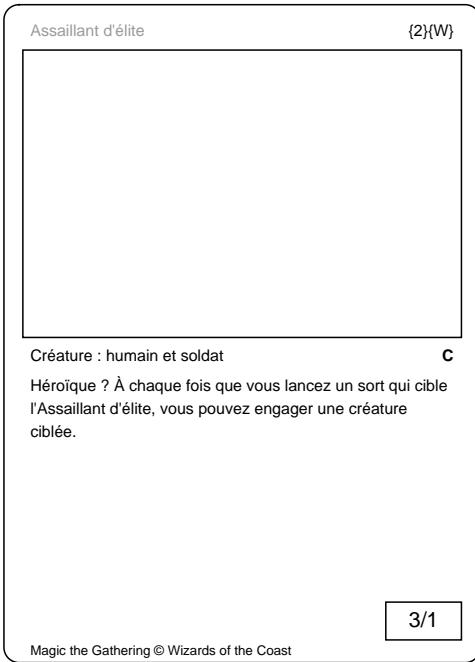
C

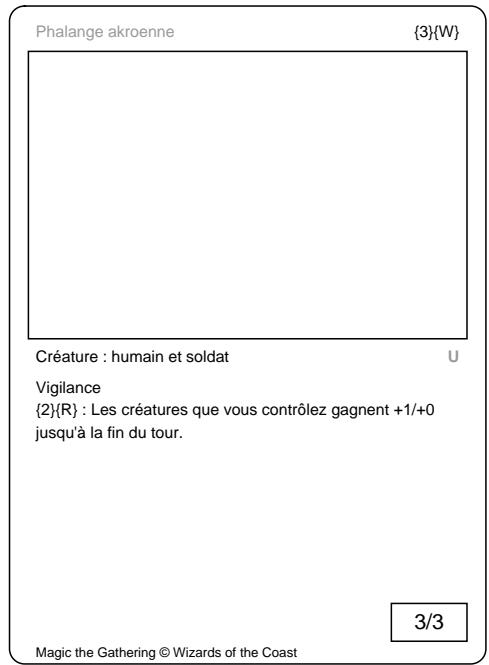
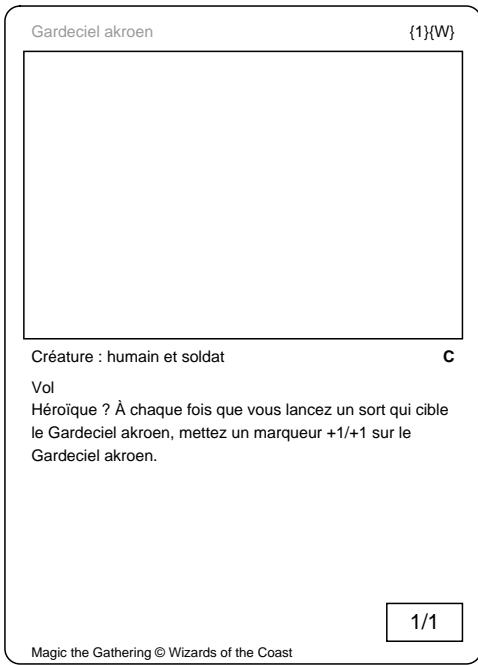
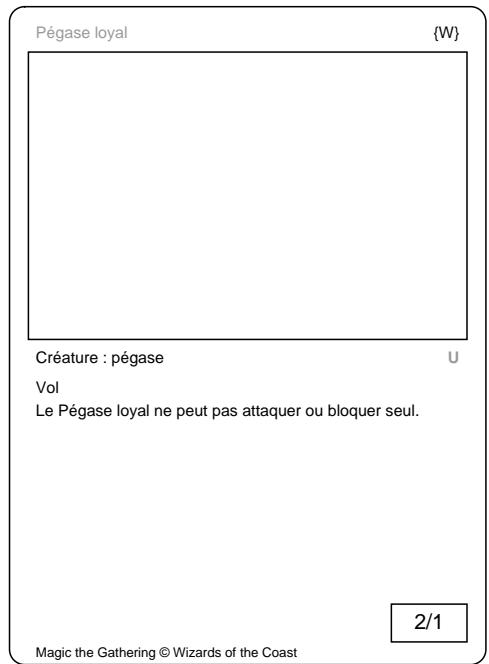
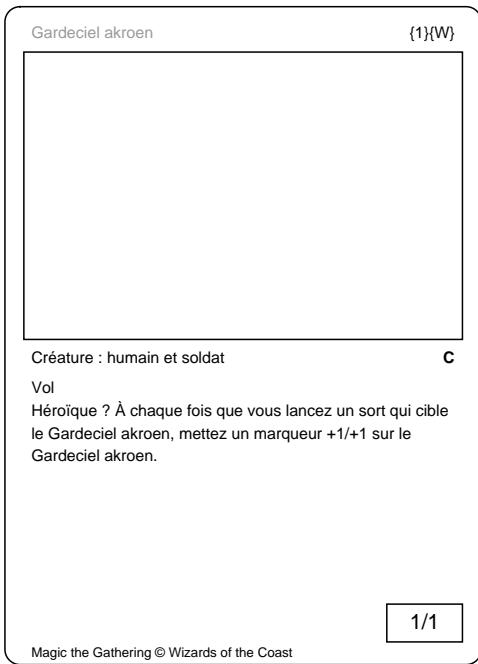
5/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Hoplites akroens

{R}{W}

Créature : humain et soldat

À chaque fois que les Hoplites akroens attaquent, ils gagnent $+X/+0$ jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures attaquantes que vous contrôlez.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

C

Terrain de base : montagne

</center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pinacle de rage

{4}{R}{R}

Rituel

U

Le Pinacle de rage inflige 3 blessures chacune à deux cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

C

Terrain de base : montagne

</center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

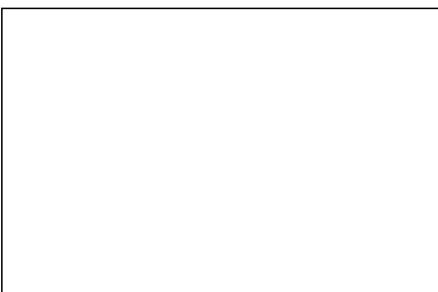


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

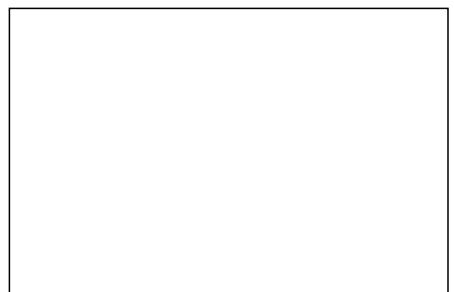


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

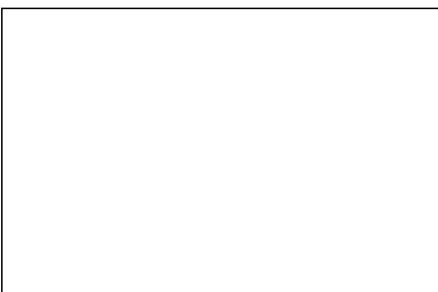


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

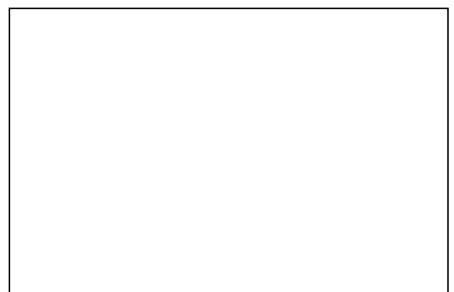


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

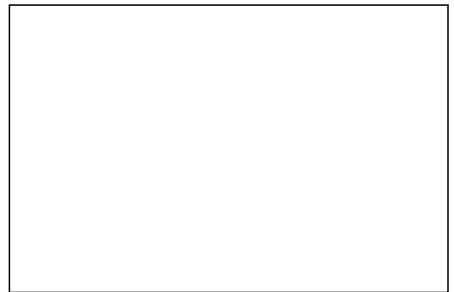


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

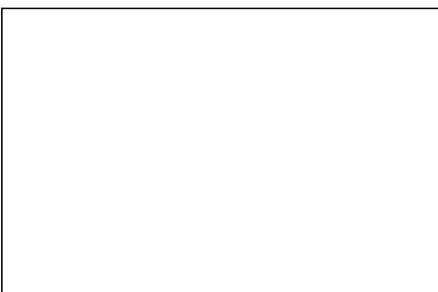


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

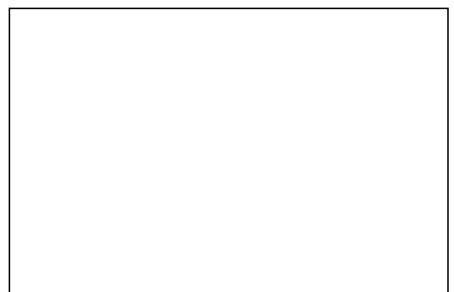


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



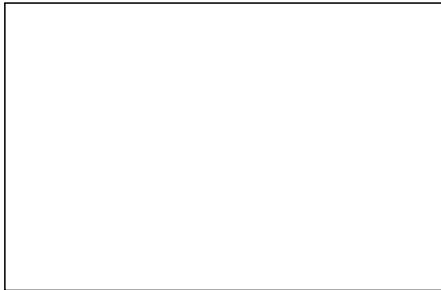
Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

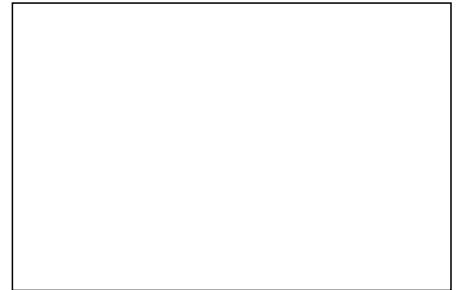


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

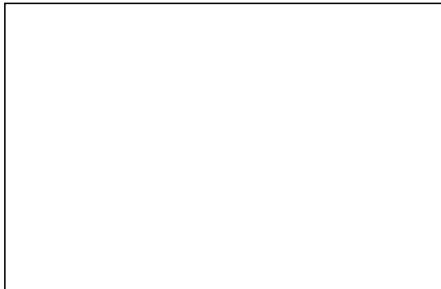


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

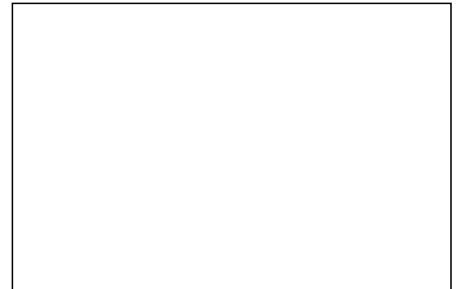


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



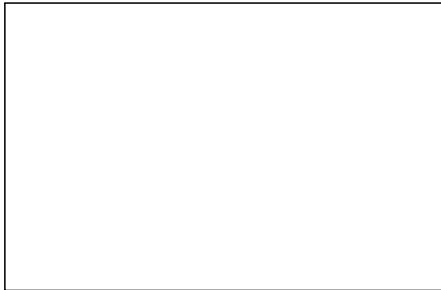
Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

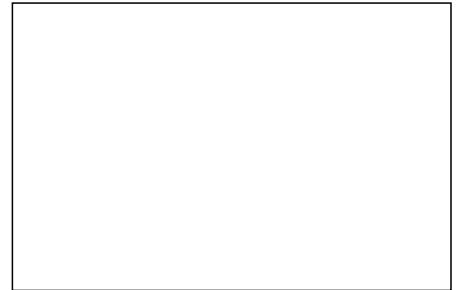


Terrain de base : plaine

<center></center>
Terrain de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>
Terrain de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



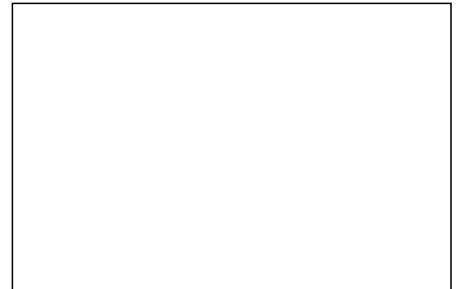
Terrain de base : plaine

<center></center>
Terrain de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut concerté

{R}



Éphémère

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +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

Relever le défi

{1}{R}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang calcinant

{R}{R}



Éphémère

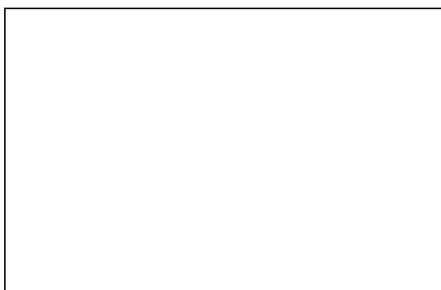
M

Le Sang calcinant inflige 2 blessures à une créature ciblée. Quand cette créature meurt ce tour-ci, le Sang calcinant inflige 3 blessures au contrôleur de la créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relever le défi

{1}{R}



Éphémère

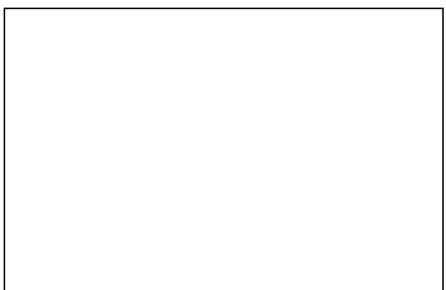
C

Une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict du marteau

{1}{R}



Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une autre créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict du marteau

{1}{R}



Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une autre créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ardeur des mortels

{W}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour. (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ardeur des mortels

{W}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour. (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnage intrépide

{2}{W}



Éphémère

U

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

