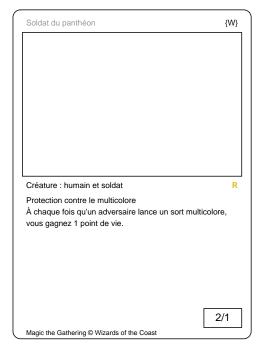
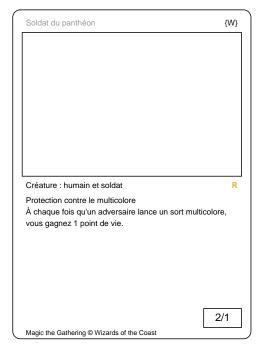
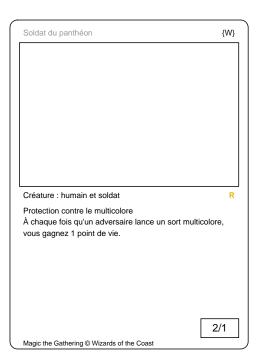
Champion sanguinolent	{B}		C	Champion sanguinolent	{B}
Créature : humain et guerrier	R		C	Créature : humain et guerrier	R
Le Champion sanguinolent ne peut pas bloquer. <i>Saccage</i> ? {1}{B} : Renvoyez sur le chai	mn			e Champion sanguinolent ne peut pas bloquer. klt;i>Saccage ? {1}{B}: Renvoyez sur le cha	amn
de bataille le Champion sanguinolent depuis votre			d	le bataille le Champion sanguinolent depuis votre	
cimetière. N'activez que si vous avez attaqué ce tour-ci.			C	imetière. N'activez que si vous avez attaqué ce tour-ci	
	_				
2/	1			_ 2	/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	$\bigcup$ M	fagic the Gathering © Wizards of the Coast	

Champion sanguinolent	{B}	Champion sanguinolent	{B}
Créature : humain et guerrier	R	Créature : humain et guerrier	R
Le Champion sanguinolent ne peut pas bloquer. <i>Saccage</i> ? {1}{B}: Renvoyez sur le cha de bataille le Champion sanguinolent depuis votre	amp	Le Champion sanguinolent ne peut pas bloquer. <i>Saccage</i> ? {1}{B}: Renvoyez sur le de bataille le Champion sanguinolent depuis votre	champ
cimetière. N'activez que si vous avez attaqué ce tour-ci	2/1	cimetière. N'activez que si vous avez attaqué ce tour	r-ci. 2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{B}



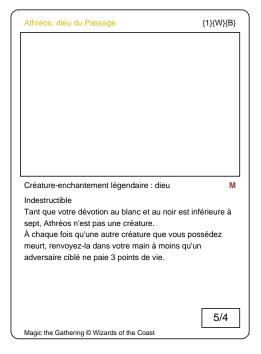




Soldat du panthéon

Créature : humain et soldat

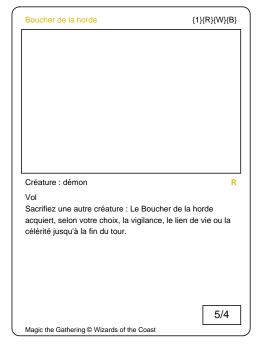
Protection contre le multicolore
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort multicolore,
vous gagnez 1 point de vie.

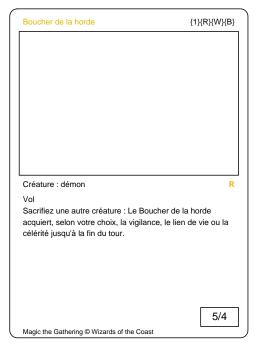


Athréos, dieu du Passage	{1}{W}{B}
Créature-enchantement légendaire : die	eu M
Indestructible	
Tant que votre dévotion au blanc et au sept, Athréos n'est pas une créature.	noir est inférieure à
À chaque fois qu'une autre créature que	e vous possédez
meurt, renvoyez-la dans votre main à m	
adversaire ciblé ne paie 3 points de vie.	
	5/4

Athréos, dieu du Passage	{1}{W}{B}
Créature-enchantement légendaire : dieu	M
Indestructible	
Tant que votre dévotion au blanc et au no sept, Athréos n'est pas une créature.	oir est inférieure à
À chaque fois qu'une autre créature que	vous possédez
meurt, renvoyez-la dans votre main à mo	ins qu'un
adversaire ciblé ne paie 3 points de vie.	
	5/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Boucher de la horde	{1}{R}{W}{B}
Créature : démon	R
Sacrifiez une autre créature : Le Bou acquiert, selon votre choix, la vigiland célérité jusqu'à la fin du tour.	
	5/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





Boucher de la horde

Créature : démon

Vol

Sacrifiez une autre créature : Le Boucher de la horde acquiert, selon votre choix, la vigilance, le lien de vie ou la célérité jusqu'à la fin du tour.

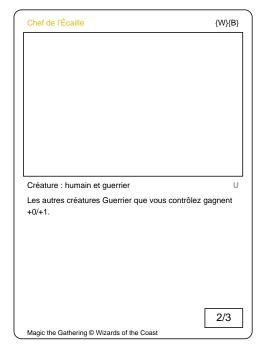
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

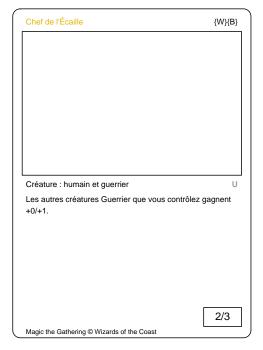
Chef de l'Écaille

Créature : humain et guerrier

Les autres créatures Guerrier que vous contrôlez gagnent +0/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Chef de l'Écaille

(W){B}

Créature: humain et guerrier

Les autres créatures Guerrier que vous contrôlez gagnent +0/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef du Tranchant

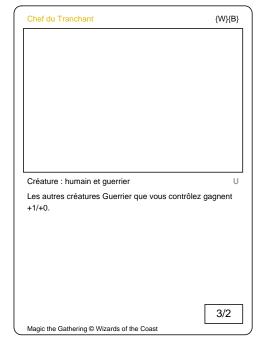
(W){B}

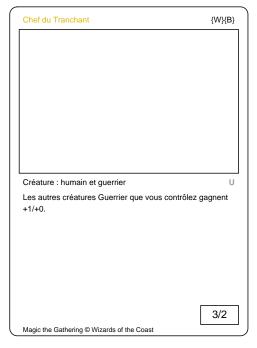
Créature : humain et guerrier

U

Les autres créatures Guerrier que vous contrôlez gagnent +1/+0.

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast





Chef du Tranchant

(W){B}

Créature : humain et guerrier

U

Les autres créatures Guerrier que vous contrôlez gagnent +1/+0.

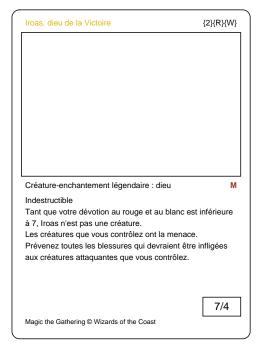
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iroas, dieu de la Victoire

Créature-enchantement légendaire : dieu

M
Indestructible

Tant que votre dévotion au rouge et au blanc est inférieure
à 7, Iroas n'est pas une créature.
Les créatures que vous contrôlez ont la menace.
Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées aux créatures attaquantes que vous contrôlez.



Zurgo Brisecasque	{2}{R}{W}{B}
Créature légendaire : orque et guerrier	М
Célérité	
Zurgo Brisecasque attaque à chaque comb	at si possible.
Zurgo Brisecasque a l'indestructible tant qu tour.	e c'est votre
À chaque fois qu'une créature blessée par	Zurgo
Brisecasque ce tour-ci meurt, mettez un ma	arqueur +1/+1
sur Zurgo Brisecasque.	
	7/2
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	

Zurgo Brisecasque	{2}{R}{W}{B}
Créature légendaire : orque et guerrier	М
Célérité	
Zurgo Brisecasque attaque à chaque com	bat si possible.
Zurgo Brisecasque a l'indestructible tant q tour.	ue c'est votre
À chaque fois qu'une créature blessée par	r Zurgo
Brisecasque ce tour-ci meurt, mettez un m	narqueur +1/+1
sur Zurgo Brisecasque.	
	7/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Zurgo Brisecasque	{2}{R}{W}{B}
Créature légendaire : orque et guerrier	М
Célérité	
Zurgo Brisecasque attaque à chaque co	ombat si possible.
Zurgo Brisecasque a l'indestructible tan tour.	t que c'est votre
À chaque fois qu'une créature blessée p	oar Zurgo
Brisecasque ce tour-ci meurt, mettez un	marqueur +1/+1
sur Zurgo Brisecasque.	
	7/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cavernes de Koïlos	Cavernes de Koïlos
Terrain  (T): Ajoutez (C).  (T): Ajoutez (W) ou (B). Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.	Terrain  {T}: Ajoutez {C}.  {T}: Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos	
Terrain	R
{T} : Ajoutez {C}.	
{T}: Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.	
iningent i biosoure.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cavernes de Koïlos		$\Big)$
Terrain	R	
<ul> <li>{T}: Ajoutez {C}.</li> <li>{T}: Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.</li> </ul>		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Confluence de mana	Fondrière sanguinolente
Terrain M {T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	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
Confluence de mana	Fondrière sanguinolente

 $\{T\},$  payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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	Terrain  {T}: Ajoutez {C}.  {T}: Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous inflige 1 blessure.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Fondrière sanguinolente	Forge de campagne

F	Fondrière sanguinolente
T	Ferrain R
{ ]	T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière
	anguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte
	le marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de lataille, puis mélangez.
D	atalile, puis meiangez.
М	lagic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne	
Terrain	R
{T} : Ajoutez {C}.	
{T} : Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous	
inflige 1 blessure.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

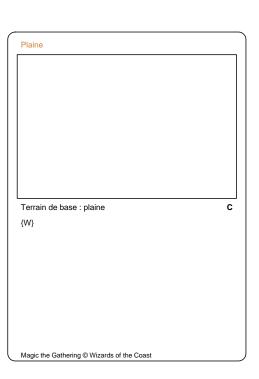
Forge de campagne		Marais
Terrain	R	Terrain de base : marais C
{T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous inflige 1 blessure.		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne	
Terrain	R
{T} : Ajoutez {C}. {T} : Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous	
inflige 1 blessure.	
-	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais
Terrain de base : marais
{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais		Montagne	
Terrain de base : marais C		Terrain de base : montagne C	
(B)		{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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



Plaine	Urborg, tombe de Yaugzebul
Terrain de base : plaine C	Terrain légendaire M
(W)	Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

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

Elspeth, championne du Soleil	{4}{W}{W}
Planeswalker légendaire : Elspeth	М
{+1}: Créez trois jetons de créature 1/1 blanch	ie Soldat.
{-3} : Détruisez toutes les créatures de force si égale à 4.	upérieure ou
{-7}: Vous gagnez un emblème avec « Les crevous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le vol. »	éatures que
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fin crépitante	{R}{W}{B}	Fin crépitante	{R}{W}{B}
Éphémère	R	Éphémère	R
La Fin crépitante inflige 2 blessures à ch Chaque adversaire sacrifie une créature plus élevée parmi les créatures qu'il con	avec la force la	La Fin crépitante inflige 2 bles: Chaque adversaire sacrifie un plus élevée parmi les créature	e créature avec la force la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of th	e Coast

Fin crépitante	{R}{W}{E
Éphémère	ı
La Fin crépitante inflige 2 blessu	
Chaque adversaire sacrifie une or plus élevée parmi les créatures or	
	•
Magic the Gathering © Wizards of the O	Coast

Fin crépitante {R}(V	v}{B}
Éphémère	R
La Fin crépitante inflige 2 blessures à chaque adversair Chaque adversaire sacrifie une créature avec la force la plus élevée parmi les créatures qu'il contrôle.	e.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Piétiner	$\{R\}\{W\}$	Piétiner	$\{R\}\{W\}$
Éphémère	U	Éphémère	U
Détruisez une créature bloqueuse ciblée. Les créatu ont été bloquées par cette créature pendant ce comb acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.		Détruisez une créature bloqueuse ciblée. Les cré ont été bloquées par cette créature pendant ce cr acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Piétiner	{R}{W
Éphémère	-
Détruisez une créature bloqueuse c	•
ont été bloquées par cette créature acquièrent le piétinement jusqu'à la	•

Plétiner {R	<del>:}{W}</del>
Éphémère	U
Détruisez une créature bloqueuse ciblée. Les créatures ont été bloquées par cette créature pendant ce combat acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Esprit du Labyrinthe	{1}{W}		Saisie des pensées	{
Créature-enchantement : esprit	R		Rituel	R
Aucun joueur ne peut piocher plus d'une car	te par tour.		Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une	
			non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vou perdez 2 points de vie.	us
			perdez 2 points de vie.	
	3/1			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Esprit du Labyrinthe	{1}{W}
Out at the contract of the con	
Créature-enchantement : esprit	R
Aucun joueur ne peut piocher plus d'une d	arte par tour.
	3/1

_		
	Saisie des pensées	{B}
	Rituel	R
	Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une c non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Saisie des pensées {B}		Marteau de Purphoros	{1}{R}{R}
Rituel R		Artefact-enchantement légendaire	R
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte		Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.	
non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.		{2}{R}, {T}, sacrifiez un terrain : Créez un jeton de créature-artefact-enchantement 3/3 incolore Golé	
ps. 352 2 ps. 116 35 116.			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Saisie des pensées {B}		Marteau de Purphoros	{1}{R}{R}

Saisie des pensées	{B}
Rituel	R
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une c non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.	

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 Golem.

Charme de Mardu	{R}{W}{B}	Paume déflectrice	{R}{W
Éphémère	U	Éphémère	R
Choisissez l'un ? ? Le Charme de Mardu inflige 4 blessure: ciblée. ? Créez deux jetons de créature 1/1 bland acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour ? Un adversaire ciblé révèle sa main. Voi une carte non-créature, non-terrain. Ce je de cette carte.	che Guerrier. Ils us y choisissez	La prochaine fois qu'une source infliger des blessures ce tour-ci, des blessures sont prévenues de déflectrice inflige autant de bless source.	prévenez ces blessures. Si e cette manière, la Paume
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

Charme de Mardu {R}{W}{B}	
	]
Éphémère U	
Choisissez l'un ?	
? Le Charme de Mardu inflige 4 blessures à une créature ciblée	
? Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Guerrier. Ils	
acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.	
? Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez	
une carte non-créature, non-terrain. Ce joueur se défausse	
de cette carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Paume déflectrice	{R}{W}
Éphémère	R
La prochaine fois qu'une source de votre choix cinfliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces bl des blessures sont prévenues de cette manière, déflectrice inflige autant de blessures au contrôle source.	essures. Si la Paume
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

 $\{R\}\{W\}$ 

Ascendance marduenne	{R}{W}{B}	Ascendance marduenne {R}{W}{E	Ascendance marduenne {R}{W}{B}
Enchantement	R	Enchantement	Enchantement R
À chaque fois qu'une créature non-jeton que vo attaque, créez un jeton de créature 1/1 rouge G engagé et attaquant. Sacrifiez l'Ascendance marduenne : Les créatu vous contrôlez gagnent +0/+3 jusqu'à la fin du t	obelin, res que	À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôle attaque, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin, engagé et attaquant.  Sacrifiez l'Ascendance marduenne: Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+3 jusqu'à la fin du tour.	engagé et attaquant. Sacrifiez l'Ascendance marduenne : Les créatures que
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendance marduenne	{R}{W}{B}
Enchantement	R
À chaque fois qu'une créature non-jeton que v attaque, créez un jeton de créature 1/1 rouge engagé et attaquant.	
Sacrifiez l'Ascendance marduenne : Les créat	ures que
vous contrôlez gagnent +0/+3 jusqu'à la fin du	•