Champion sanguinolent	{B}	Chasseur de crânes marduen {1}{E	\$}
Créature : humain et guerrier	R	Créature : humain et guerrier	ᆮ
Le Champion sanguinolent ne peut pas bloquer.		Le Chasseur de crâne marduen arrive sur le champ de	
Saccage ? {1}{B}: Renvoyez sur le champ de bataille le		bataille engagé.	
Champion sanguinolent depuis votre cimetière. N'activez que si vous avez attaqué ce tour-ci.		Saccage ? Quand le Chasseur de crâne marduen arrive su le champ de bataille, si vous avez attaqué ce tour-ci, un	ır
na#059,activez que si vous avez attaque ce tour-ci.		adversaire ciblé se défausse d'une carte.	
			_
2/	1	2/1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

_		
	Chasseur de crânes marduen	{1}{B}
	Créature : humain et guerrier	С
	Le Chasseur de crâne marduen arrive sur le bataille engagé.	champ de
	Saccage ? Quand le Chasseur de crâne mare	duen arrive sur
	le champ de bataille, si vous avez attaqué ce adversaire ciblé se défausse d'une car	
		2/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast)

Chasseur de crânes marduen	{1}{B}
Créature : humain et guerrier	С
Le Chasseur de crâne marduen arrive sur le d bataille engagé.	champ de
Saccage ? Quand le Chasseur de crâne mard le champ de bataille, si vous avez attaqué ce adversaire ciblé se défausse d':une car	tour-ci, un
adversarie cibie se deradsse da#000,une car	
	2/1

Héraut du tourment	{1}{B}{B}	Héros tourmenté	{B}
Créature-enchantement : démon	R	Créature : humain et guerrier	U
Grâce {3}{B}{B} (Si vous lancez cette de grâce, c'est un sort d' créature. Elle redevient une créature pas attachée à une créature.) Vol Au début de votre entretien, vous per La créature enchantée gagne +3/+3 e	a;aura avec enchanter e si elle n'est dez 1 point de vie.	Le Héros tourmenté arrive sur le champ de bata Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un s le Héros tourmenté, chaque adversaire perd 1 y Vous gagnez autant de points de vie que ceux cette manière.	sort qui cible point de vie.
	3/3		2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Héros tourmenté	{B}	Héros tourme
Créature : humain et guerrier	U	Créature : hu
Le Héros tourmenté arrive sur le champ de	e bataille engagé.	Le Héros tou
Héroïque ? À chaque fois que vous lancez	z un sort qui cible	Héroïque ? À
le Héros tourmenté, chaque adversaire pe Vous gagnez autant de points de vie que		le Héros tour Vous gagnez
cette manière.	South portuo do	cette manière
	2/1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<u> </u>	Magic the Gath

Héros tourmenté {B}

Créature : humain et guerrier U

Le Héros tourmenté arrive sur le champ de bataille engagé.

Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Héros tourmenté, chaque adversaire perd 1 point de vie.

Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

Voyant de douleur	{1}{B}	Chercheur de la Voie	{1}{W}
Créature : humain et sorcier	R	Créature : humain et guerrier	U
Inspiration ? À chaque fois que le Voyant de dou devient dégagé, révélez la carte du dessus de vibibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous autant de points de vie que la valeur de mana de carte.	otre perdez	Prouesse (À chaque fois que vous lancez un so non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu fin du tour.) À chaque fois que vous lancez un sort non-créa Chercheur de la Voie acquiert le lien de vie jusque la fin du tour.	ı'à la ature, le
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

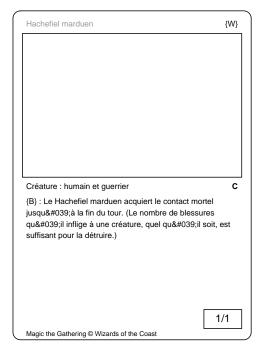
Chef de horde marduen	{2}{W}
Créature : humain et guerrier	С
Saccage ? Quand le Chef de horde mare	
champ de bataille, si vous avez attaqué jeton de créature 1/1 blanche Guerrier.	ce tour-ci, creez un
,	
	2/3

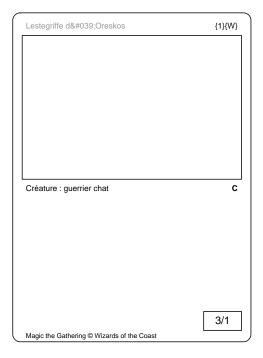
Chercheur de la Voie	{1}{W}
Créature : humain et guerrier	U
Prouesse (À chaque fois que vous lancez un	sort
non-créature, cette créature gagne +1/+1 juse fin du tour.)	qu'à la
À chaque fois que vous lancez un sort non-cr	
Chercheur de la Voie acquiert le lien de vie ju	ısqu'à
la fin du tour.	
	2/2

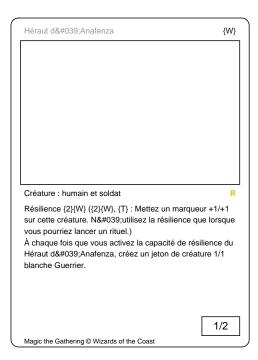
Compagnonne de horde providentielle	{3}{W}	Hachefiel marduen	{W}
Créature : humain et querrier	U	Créature : humain et guerrier	
Saccage ? Quand la Compagnonne de horde provio arrive sur le champ de bataille, si vous avez attaqué tour-ci, renvoyez sur le champ de bataille une carte créature avec une valeur de mana inférieure ou égaciblée depuis votre cimetière.	dentielle é ce de	{B}: Le Hachefiel marduen acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. (Le nombre de blessures qu'il inflige à une créature, quel qu'il soit, e suffisant pour la détruire.)	-
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	3/2	1/ Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1

Compagnonne de horde providentielle	{3}{W}
Créature : humain et guerrier	U
Saccage ? Quand la Compagnonne de horde p arrive sur le champ de bataille, si vous avez att tour-ci, renvoyez sur le champ de bataille une c créature avec une valeur de mana inférieure ou ciblée depuis votre cimetière.	aqué ce carte de
	3/2

Hachefiel marduen	{W}
277	
Créature : humain et guerrier [B] : Le Hachefiel marduen acquiert le contact morte usqu'à la fin du tour. (Le nombre de blessure qu'il inflige à une créature, quel qu'il so suffisant pour la détruire.)	s







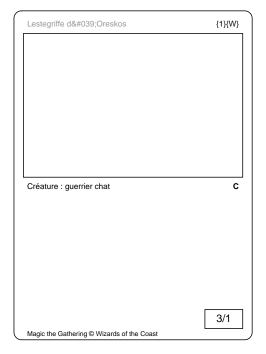
Lestegriffe d'Oreskos

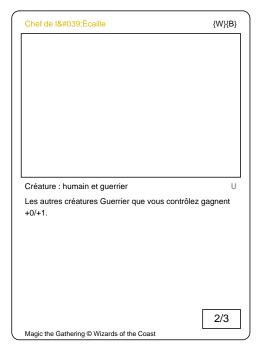
{1}{W}

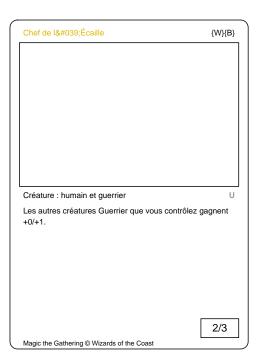
Créature : guerrier chat

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Chef du Tranchant	{W}{B}
Créature : humain et guerrier	U
Les autres créatures Guerrier que vous contrô +1/+0.	lez gagnent
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2

Chef du Tranchant	{W}{B}	Cavernes de Koïlos
Créature : humain et guerrier	U	Terrain R
Les autres créatures Guerrier que vous contrô +1/+0.	lez gagnent	 {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

Ruée guerrière	{3}{W}
Rituel	c
Les créatures que vous contrôlez gagnent +2	
jusqu'à la fin du tour. Les créatures Gu vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu	•
du tour. (Les blessures infligées par ces guer	rriers font aussi
gagner autant de points de vie à leur contrôle	eur.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Landes érodées	
Terrain	С
Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Landes érodées		Landes érodées
Terrain Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.	c	Terrain C Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Landes érodées		Marais

Landes érodées		Marais
Terrain C		Terrain de base : marais C
Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

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

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

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

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center> p;amp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center> p;amp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine	Lance d'Héliode {1}{W}{W}
Terrain de base : plaine C &tcenter>&tmg width="65"	Artefact-enchantement légendaire Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1. {1}{W}{W}, {T} : Détruisez une créature ciblée qui vous a
align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>p;amp;amp;gt;	infligé des blessures ce tour-ci.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine	Fléau biliaire {B}{B}

,	Plaine	
	Townin de boss ordeins	
	Terrain de base : plaine C	
	<center>&tt/center></center>	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fléau biliaire	{B}{B}
Éphémère	U
Une créature ciblée et toutes les autres créatures a même nom que cette créature gagnent -3/-3 jusqu& la fin du tour.	-
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Réduire les croyants au silence {2}{B}{B}		Butin des pillards	{3}{B}
Éphémère Obstination ? Ce sort coûte {2}{B} de plus à lancer pour chaque cible après la première. Exilez n'importe quel nombre de créatures ciblées et toutes les auras qui leur sont attachées.		Enchantement Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0. À chaque fois qu'un guerrier que vous contrôl inflige des blessures de combat à un joueur, vous popayer 1 point de vie. Si vous faites ainsi, piochez un	ouvez
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Butin des pillards {3}{B}		Précepte d'Érébos {:	3}{B}{B}

Butin des pillards

Enchantement

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0.
À chaque fois qu'un guerrier que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer 1 point de vie. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Précepte d'Erébos (3){B}{B}

Enchantement R

Flash
À chaque fois que une créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire sacrifie une créature.

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Liens spirituels	$\{1\}\{W\}$		Lumière de bannissement	{2}{W}
Enchantement À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez (W). Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature blanche Esprit avec le vol. {1}{W}, sacrifiez un esprit : Une créature non-Esprit acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » r détruisent pas.)	payer 1/1 ciblée ı tour.		Enchantement Quand cet enchantement arrive, exilez un permaner non-terrain ciblé qu'un adversaire contrô jusqu'à ce que cet enchantement quitte l champ de bataille.	le
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lumière de bannissement	{2}{W}
Enchantement	C
Quand cet enchantement arrive, exilez un permanen non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôl jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.	е
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Précepte d'Héliode	{3}{W}{W}
Enchantement	R
Flash	
Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ver de cervelle	{1}{B}	Chagrin accable	ant {1}{B}{B}
Créature-enchantement : insecte	U	Rituel	C
Quand le Ver de cervelle arrive sur le champ adversaire ciblé révèle sa main et vous y cho carte non-terrain. Exilez cette carte jusqu� Ver de cervelle quitte le champ de bataille. Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	de bataille, un isissez une	Toutes les créa tour. Regard 1.	tures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du
Ver de cervelle	{1}{B}	Dédain	{B}

Ver de cervelle	{1}{B}
Créature-enchantement : insecte	U
Quand le Ver de cervelle arrive sur	le champ de bataille, un
adversaire ciblé révèle sa main et v	•
carte non-terrain. Exilez cette carte Ver de cervelle quitte le champ de	
ver de cervelle quitte le champ de	bataille.
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

Dédain

Rituel

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature ou de planeswalker. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Dédain	{B}		Éblouissement d'hérésie	{1}{W}
Rituel	U		Rituel	U
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez carte de créature ou de planeswalker. Ce joueur se défausse de cette carte.	une		Exilez un permanent blanc ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éblouissement d'hérésie	{1}{W}
Rituel	U
Exilez un permanent blanc ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éblouissement d'hérésie	{1}{W}
Rituel	U
Exilez un permanent blanc ciblé.	

Offrande solennelle	{2}{W}	Crypte de Tormod {0)}
			٦
Rituel		Artefact	U
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantemer gagnez 4 points de vie.	nt ciblé. Vous	{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	_

Offrande solennelle	{2}{W}
Rituel	С
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantemen gagnez 4 points de vie.	t ciblé. Vous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Crypte de Tormod	{0}
Artefact	U
{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Obscure trahison	{B}
,	
Éphémère	U
Détruisez une créature noire ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Obscure trahison	{B}
Éphémère	U
Détruisez une créature noire ciblée.	

_		
	Obscure trahison	{B}
	4	
	Éphémère	U
	Détruisez une créature noire ciblée.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	