Anax, endurci dans les Forges	{1}{R}{R}
Créature-enchantement légendaire : demi-	dieu U
La force d'Anax est égale à votre dé	
(Chaque {R} dans les coûts de mana des p	•
vous contrôlez compte pour votre dévotion	0 ,
A chaque fois qu'Anax ou qu'	
créature non-jeton que vous contrôlez meu jeton de créature 1/1 rouge Satyre avec « v	•
peut pas bloquer ». Si la force de la créatu	
supérieure ou égale à 4, créez deux de ces	s jetons à la
place.	
	*/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	L

Anax, endurci dans les Forges	{1}{R}{R}	
Créature-enchantement légendaire : demi-dieu	U	
La force d'Anax est égale à votre dévotion	n au rouge.	
(Chaque {R} dans les coûts de mana des permanents que		
vous contrôlez compte pour votre dévotion au ro À chaque fois qu'Anax ou qu'une a	0 ,	
créature non-jeton que vous contrôlez meurt, cre		
jeton de créature 1/1 rouge Satyre avec « Cette	créature ne	
peut pas bloquer ». Si la force de la créature éta		
supérieure ou égale à 4, créez deux de ces jetor place.	ns à la	
place.	*/2	
	*/3	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

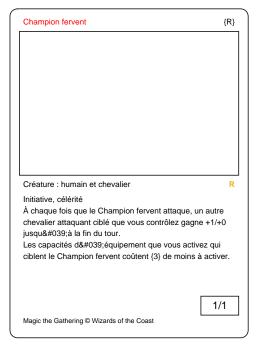
_	Anax, endurci dans les Forges	{1}{R}{R}
,	Créature-enchantement légendaire : demi-dieu	U
	La force d'Anax est égale à votre dévotion (Chaque {R} dans les coûts de mana des permar vous contrôlez compte pour votre dévotion au rou À chaque fois qu'Anax ou qu'une au créature non-jeton que vous contrôlez meurt, créi jeton de créature 1/1 rouge Satyre avec « Cette o peut pas bloquer ». Si la force de la créature étail supérieure ou égale à 4, créez deux de ces jetons place.	ents que age.) atre ez un eréature ne
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	*/3

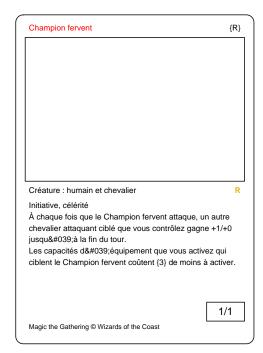
Anax, endurci dans les Forges	{1}{R}{R}
Créature-enchantement légendaire : demi-dieu	u U
La force d'Anax est égale à votre dévoti	•
(Chaque {R} dans les coûts de mana des pern vous contrôlez compte pour votre dévotion au	•
À chaque fois qu'Anax ou qu'une	0 ,
créature non-jeton que vous contrôlez meurt, d	
jeton de créature 1/1 rouge Satyre avec « Cet peut pas bloquer ». Si la force de la créature é	
supérieure ou égale à 4, créez deux de ces jet	
place.	
	*/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

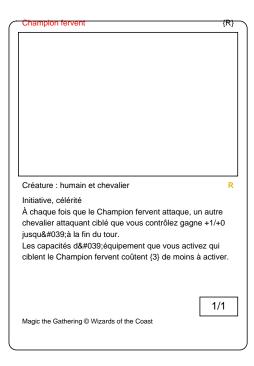
Cerbère d'Akoum	{R}	Cerbère d'Akoum	{R}
Créature : élémental et chien	С	Créature : élémental et chien	С
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive	sur	Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive s	ur
le champ de bataille sous votre contrôle, le Cerbère d'Akoum gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tou		le champ de bataille sous votre contrôle, le Cerbère d'Akoum gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour	
da#055,Akoum gagne +2/+2 jusqua#055,a la lin du tou	٠.	da#055,Akouni gagne +2/+2 jusqua#055,a ia iin du tour	
			_
0,	/1	0/	1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Oarth has all #000 Allegare	(D)
Cerbère d'Akoum	{R}
Créature : élémental et chien	С
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain	
le champ de bataille sous votre contrôle, le Cer d'Akoum gagne +2/+2 jusqu'à la fi	
da#000,Akoum gagne +2/+2 jusqua#000,a la m	in du tour.
	0/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)

Cerbère d'Akoum	{R}
Créature : élémental et chien	С
Toucheterre ? À chaque fois qu'un to le champ de bataille sous votre contrôle, le	errain arrive sur Cerbère
Toucheterre ? À chaque fois qu'un to le champ de bataille sous votre contrôle, le	errain arrive sur Cerbère
Créature : élémental et chien Toucheterre ? À chaque fois qu'un tr le champ de bataille sous votre contrôle, le d'Akoum gagne +2/+2 jusqu'å	errain arrive sur Cerbère





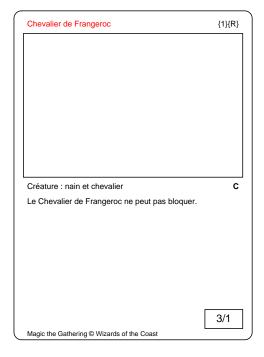


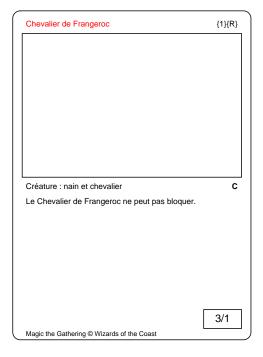
Créature : humain et chevalier

R
Initiative, célérité
À chaque fois que le Champion fervent attaque, un autre chevalier attaquant ciblé que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Les capacités d'équipement que vous activez qui ciblent le Champion fervent coûtent {3} de moins à activer.

1/1

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast





Chevalier de Frangeroc

(1){R}

Créature : nain et chevalier

C Le Chevalier de Frangeroc ne peut pas bloquer.

Chevalier de Frangeroc

(1){R}

Créature : nain et chevalier

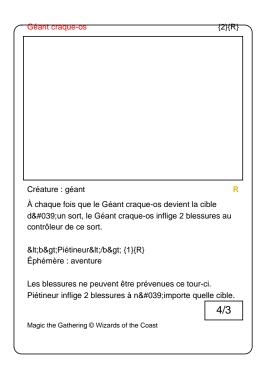
C Le Chevalier de Frangeroc ne peut pas bloquer.

(3/1)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant craque-os	{2}{R}
Créature : géant	R
À chaque fois que le Géant craque-os devient l	a cible
d'un sort, le Géant craque-os inflige 2 ble contrôleur de ce sort.	essures au
<b>Piétineur</b> {1}{R}	
Éphémère : aventure	
Les blessures ne peuvent être prévenues ce to	
Piétineur inflige 2 blessures à n'importe	quelle cible. 4/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Géant craque-os	$\{2\}\{R\}$
Créature : géant	R
À chaque fois que le Géant craque-os devient la cibl	е
d'un sort, le Géant craque-os inflige 2 blessur contrôleur de ce sort.	es au
<b>Piétineur</b> {1}{R}	
Éphémère : aventure	
Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci.	
Piétineur inflige 2 blessures à n'importe quelle	e cible.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	., 3



Géant craque-os	{2}{R}
Créature : géant	R
À chaque fois que le Géant craque-os dev	rient la cible
d'un sort, le Géant craque-os inflige contrôleur de ce sort.	e 2 blessures au
<b>Piétineur</b> {1}{R}	
Éphémère : aventure	
Les blessures ne peuvent être prévenues	ce tour-ci.
Les blessures ne peuvent être prévenues Piétineur inflige 2 blessures à n'imp	
·	

Intimidateur kargan	{1}{R}
Créature : humain et guerrier	R
Les couards ne peuvent pas bloquer les gue	
{1}: Choisissez I'un qui n'a pas tour-ci?	s été choisi ce
? L'Intimidateur kargan gagne +1/+1 j	usqu'à
? Une créature ciblée devient un couard jusc	qu'à la
fin du tour.	
? Un guerrier ciblé acquiert le piétinement ju	squ'à la
fin du tour.	
	3/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Intimidateur kargan	{1}{R}
Créature : humain et guerrier	R
Les couards ne peuvent pas bloquer les g {1} : Choisissez I'un qui n'a p tour-ci?	
? L'Intimidateur kargan gagne +1/+ la fin du tour.	1 jusqu'à
? Une créature ciblée devient un couard ju fin du tour.	usqu'à la
? Un guerrier ciblé acquiert le piétinement fin du tour.	jusqu'à la
	3/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Intimidateur kargan	{1}{R}
Créature : humain et guerrier	R
Les couards ne peuvent pas bloquer les guerriers.	
{1}: Choisissez I'un qui n'a pas été che tour-ci?	oisi ce
? L'Intimidateur kargan gagne +1/+1 jusqu&#	039:à
la fin du tour.	, .
? Une créature ciblée devient un couard jusqu	9;à la
fin du tour.  ? Un guerrier ciblé acquiert le piétinement jusqu�	120·à la
fin du tour.	139,a 1a
	3/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Intimidateur kargan	{1}{R}
Créature : humain et guerrier	R
Les couards ne peuvent pas bloquer les guerriers.	
{1}: Choisissez I'un qui n'a pas été cl tour-ci?	noisi ce
? L'Intimidateur kargan gagne +1/+1 jusqu&	#039;à
la fin du tour. ? Une créature ciblée devient un couard jusqu�	39;à la
fin du tour.	
? Un guerrier ciblé acquiert le piétinement jusqu&# fin du tour.	039;à la
in da todi.	
	3/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Torbran, Thane de Mont Rouge {1}{R}{R}{R}		Torbran, Thane de Mont Rouge	{1}{R}{R}{R}
	]		
Créature légendaire : nain et noble		Créature légendaire : nain et noble	R
Si une source rouge que vous contrôlez devait infliger des		Si une source rouge que vous contrôlez devait	
blessures à un adversaire ou un permanent qu'un		blessures à un adversaire ou un permanent que	
adversaire contrôle, elle inflige autant de blessures plus 2 à la place.		adversaire contrôle, elle inflige autant de blessu la place.	ires plus 2 a
a pace.		ia piaco:	
	_		
2/4			2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Torbran, Thane de Mont Rouge	{1}{R}{R}{R}
Créature légendaire : nain et noble	R
Si une source rouge que vous contrôlez d blessures à un adversaire ou un permane adversaire contrôle, elle inflige autant de la place.	ent qu'un
	2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Impact de Fracassecrâne {X}{R}{R}	
	Rituel M	
	L'Impact de Fracassecrâne inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre jusqu'à deux cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si X est supérieur ou égal à 6, l'Impact de Fracassecrâne inflige deux fois X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place.	
	Magic the Cathering © Wizards of the Coast	
_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Impact de Fracassecrâne	{X}{R}{R}	Éruption de Roulis	{1}{R}
Rituel	M	Rituel	c
L'Impact de Fracassecrâne inflige X ble réparties comme vous le désirez entre jusqu& cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si X es égal à 6, l'Impact de Fracassecrâne infl X blessures réparties comme vous le désirez cibles à la place.	#039;à deux t supérieur ou lige deux fois	Kick (5) (Vous pouvez payer (5) sur moment où vous lancez ce sort.) L'Éruption de Roulis inflige 3 n'importe quelle cible. Si ce s 5 blessures à la place.	blessures à
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coa	st

Éruption de Roulis	{1}{R}
Rituel	С
Kick (5) (Vous pouvez payer (5) supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.) L'Éruption de Roulis inflige 3 blessures à	
n'importe quelle cible. Si ce sort a été kické, il 5 blessures à la place.	inflige
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éruption de Roulis	{1}{R}
Rituel	С
Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.) L'Éruption de Roulis inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Si ce sort a été kické, il i 5 blessures à la place.	inflige
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éruption de Roulis	{1}{R}	Château Braisereth
Rituel	С	Terrain R
Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplément: moment où vous lancez ce sort.) L'Éruption de Roulis inflige 3 blessure n'importe quelle cible. Si ce sort a été 5 blessures à la place.	s à	Le Château Braisereth arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne.  {T}: Ajoutez {R}.  {1}{R}{R}, {T}: Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
Château Braisereth		Montagne

Terrain

Le Château Braisereth arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne.
{T}: Ajoutez {R}.
{1}{R}{R}, {T}: Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu' à la fin du tour.

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;amp;tt;center>& mp;amp;amp;lt;mg width=& amp;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;quot;& amp;amp;amp;amp;amp;gt;& amp;amp;amp;gt;		Terrain de base : montagne C & montagne kamp; mp; tt; center & mp; amp; amp; tt; mg width = & mp; amp; amp; quot; 65 & amp; amp; amp; quot; align = & amp; amp; amp; quot; center & amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne		Taillebraise {4}{R}{R}
Terrain de base : montagne C &ttcenter>&ttmg width="65"align="center"amp;amp;quot;amp;amp;quot;amp;amp;quot;"""&tt/center"&tt/center"&tt/center"&tt/center"&tt/center"&tt/center"&tt/center"&tt/center"&		Artefact légendaire : équipement M Flash Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature attaquante que vous contrôlez. Quand le Taillebraise arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez.
p;amp;amp;gt;  Magic the Gathering © Wizards of the Coast		La créature équipée gagne +1/+1 et a la double initiative et le piétinement. Équipement {3}  Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danger des Champs de pics	{R}	Danger des Champs de pics {R}
Éphémère  Le Danger des Champs de pics inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. Si un permanent ayant sul des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.		Éphémère  Le Danger des Champs de pics inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. Si un permanent ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Danger des Champs de pics	{R}
Éphémère	U
Le Danger des Champs de pics inflige 1 blessure à	
n'importe quelle cible. Si un permanent ayant sut des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci,	
exilez-le à la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

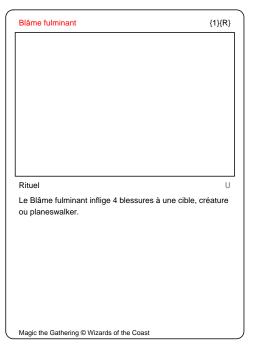
Danger des Champs de pics	{R}
Éphémère	U
Le Danger des Champs de pics inflige 1 blessure à	
n'importe quelle cible. Si un permanent ayant subi	
des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.	
exilez-le a la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

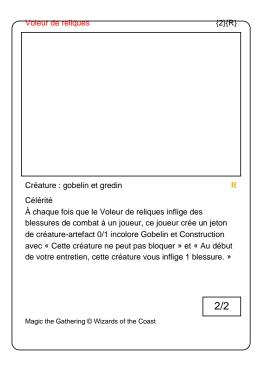
Choc	{R}		С	Choc	{R}
Éphémère			É	phémère	С
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quell cible.	е			e Choc inflige 2 blessures à n'importe que ible.	lle
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	M	lagic the Gathering © Wizards of the Coast	

Choc	{R}
Éntrés de la constant	
Éphémère	C
Le Choc inflige 2 blessures à n& cible.	amp;#039;importe quelle
Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

Choc	{R}
Éphémère	С
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe cible.	quelle

Voleur de reliques	{2}{R}
Crácturo : gobolio et gradio	R
Créature : gobelin et gredin Célérité	K
À chaque fois que le Voleur de reliques in	flige des
blessures de combat à un joueur, ce joue	,
de créature-artefact 0/1 incolore Gobelin e avec « Cette créature ne peut pas bloque	
de votre entretien, cette créature vous infl	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





Rituel

Le Blâme fulminant inflige 4 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blâme fulminant	{1}{R}		Lanterne guide-âmes {	1}
Rituel	U		Artefact	U
Le Blâme fulminant inflige 4 blessures à une cible ou planeswalker.	e, créature		Quand cet artefact arrive, exilez une carte ciblée depuis ur cimetière.  {T}, sacrifiez cet artefact : Exilez le cimetière de chaque adversaire.  {1}, {T}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte.	1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lanterne guide-âmes	{1}
Artefact	U
Quand cet artefact arrive, exilez une carte ciblée depu	uis un
cimetière.	
{T}, sacrifiez cet artefact : Exilez le cimetière de chaquadversaire.	ue
{1}, {T}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte.	

Bagarre de bonnets-rouges	{R}
Éphémère	U
La Bagarre de bonnets-rouges inflige 4 blessures à la créature ciblée ou au planeswalker ciblé. Si un perma non-rouge subit des blessures de cette manière, vous sacrifiez un terrain.	nent
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bagarre de bonnets-rouges	{R}	Bagarre de bonnets-rouges {R}
Éphémère	U	Éphémère U
La Bagarre de bonnets-rouges inflige 4 blessures à la créature ciblée ou au planeswalker ciblé. Si un permannon-rouge subit des blessures de cette manière, vous sacrifiez un terrain.	ent	La Bagarre de bonnets-rouges inflige 4 blessures à la créature ciblée ou au planeswalker ciblé. Si un permanent non-rouge subit des blessures de cette manière, vous sacrifiez un terrain.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Bagarre de bonnets-rouges	{R}	Calcination de I'âme {2}{R}

Bagarre de bonnets-rouges	{R}
Éab (ar. ) ar	
Éphémère	U
La Bagarre de bonnets-rouges inflige 4 blessures à la créature ciblée ou au planeswalker ciblé. Si un permane non-rouge subit des blessures de cette manière, vous sacrifiez un terrain.	∍nt
Magic the Cathoring @ Wizards of the Coast	

Calcination de l'âme {2}{R	
	}
Éphémère	J
La Calcination de I'âme inflige 5 blessures à une cible, créature ou planeswalker. Ce permanent perd I'indestructible jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Calcination de I'âme	{2}{R}		Vortex bouillonnant	{1}{R}
Éphémère	U		Enchantement	R
La Calcination de I'âme inflige 5 blessures à un cible, créature ou planeswalker. Ce permanent perd I'indestructible jusqu'à la fin du tour.	e		Au début de l'entretien de chaque joueur, bouillonnant inflige 1 blessure à ce joueur. À chaque fois qu'un joueur lance un sort, s mana n'a été dépensé pour lancer ce sort, bouillonnant filige 5 blessures à ce joueur. {R}: Vos adversaires ne peuvent pas gagner de vie ce tour-ci.	si aucun , le Vortex
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vortex bouillonnant	{1}{R}
Enchantement	R
Au début de l'entretien de chaque jo bouillonnant inflige 1 blessure à ce joueur.	ueur, le Vortex
À chaque fois qu'un joueur lance un mana n'a été dépensé pour lancer co bouillonnant inflige 5 blessures à ce joueur.	e sort, le Vortex
{R}: Vos adversaires ne peuvent pas gagn vie ce tour-ci.	