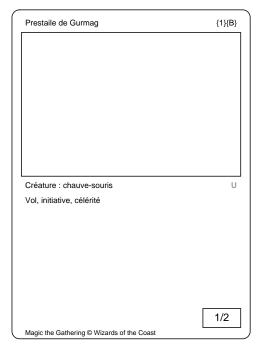
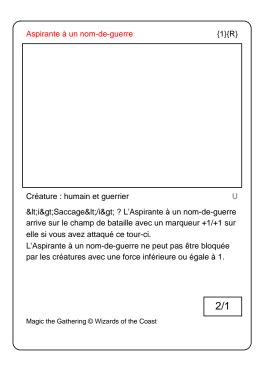
Chasseur de crânes marduen {	1}{B}	Corbeau charognard {2	2}{B}
Créature : humain et guerrier	c	Créature : zombie et oiseau	С
Le Chasseur de crâne marduen arrive sur le champ de bataille engagé. <i>Saccage</i> ? Quand le Chasseur de crân marduen arrive sur le champ de bataille, si vous avez attaqué ce tour-ci, un adversaire ciblé se défausse d'un carte.	e	Vol (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté pa des créatures avec le vol ou la portée.) Le Corbeau charognard arrive sur le champ de bataille engagé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/1	2/ Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/2

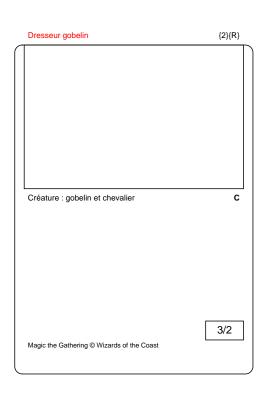
Chasseur de crânes marduen	{1}{B}		
Créature : humain et guerrier	С		
Le Chasseur de crâne marduen arrive sur le champ de bataille engagé. Alt;i>Saccage ? Quand le Chasseur de crâne marduen arrive sur le champ de bataille, si vous avez attaqué ce tour-ci, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.			
Magic the Catherine @ Wizards of the Coast	2/1		

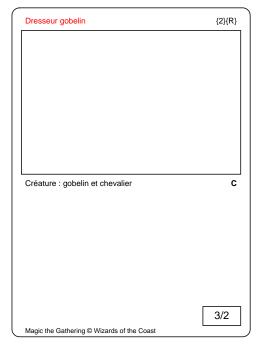
Flotteur à nécrogène	{2}{B}
Créature : phyrexian et horreur	U
Vol Quand le Flotteur à nécrogène arrive sur le champ de	<u> </u>
bataille, vous perdez 3 points de vie.	•
Г	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Aspirante à un nom-de-guerre	{1}{R}
Créature : humain et guerrier	U
<i>Saccage</i> ? L'Aspirante à un nom-c	-
arrive sur le champ de bataille avec un marqueur - elle si vous avez attaqué ce tour-ci.	+1/+1 Sur
L'Aspirante à un nom-de-guerre ne peut pas être b par les créatures avec une force inférieure ou égal	
par les creatures avec une lorce interieure ou egai	еат.
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	-







Hurleguerre marduen	{3}{R}
Créature : orque et shamane	С
<i>Saccage</i> ? Quand le Hurlegue arrive sur le champ de bataille, si vous avez a tour-ci, ajoutez {R}(W){B}.	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

Fonceur des vallées

Créature : humain et berserker

Célérité

Le Fonceur des vallées attaque à chaque combat si possible.

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Hurleguerre marduen

Créature : orque et shamane
C &It;i>Saccage&It;/i> ? Quand le Hurleguerre marduen arrive sur le champ de bataille, si vous avez attaqué ce tour-ci, ajoutez {R}{W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeuse des frontières	{1}{R}	Cavalerie sabots-de-feu	{W}
Créature : humain et guerrier	С	Créature : humain et berserker	С
À chaque fois que la Maraudeuse des frontières elle gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.	attaque,	{3}{R}: La Cavalerie sabots-de-feu gagne +2/+0 et a le piétinement jusqu'à la fin du tour.	acquiert
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

_		
	Maraudeuse des frontières	{1}{R}
	Créature : humain et guerrier	С
	À chaque fois que la Maraudeuse des frontières atta elle gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.	aque,
		1/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chef de horde marduen	{2}{W}
Créature : humain et guerrier	C
<i>Saccage</i> ? Quand le Chef d	
marduen arrive sur le champ de bataille, si v	
marduen arrive sur le champ de bataille, si v attaqué ce tour-ci, créez un jeton de créatur Guerrier.	e 1/1 blanche
attaqué ce tour-ci, créez un jeton de créatur	e 1/1 blanche
attaqué ce tour-ci, créez un jeton de créatur	e 1/1 blanche

Chef de horde marduen	{2}{W}		Hachefiel marduen	{W}
Créature : humain et guerrier	С		Créature : humain et guerrier	С
<i> Saccage</i> ? Quand le Chef de marduen arrive sur le champ de bataille, si vo attaqué ce tour-ci, créez un jeton de créature Guerrier.	ous avez		{B}: Le Hachefiel marduen acquiert le c jusqu'à la fin du tour. (Le nombre de ble une créature, quel qu'il soit, est suffisar	essures qu'il inflige à
				1/1
	2/3		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		

_		
	Compagnonne de horde providentielle	{3}{W}
L		
l	Créature : humain et guerrier	U
	<i>Saccage</i> ? Quand la Compagnonr horde providentielle arrive sur le champ de bataille avez attaqué ce tour-ci, renvoyez sur le champ de une carte de créature avec une valeur de mana info ou égale à 2 ciblée depuis votre cimetière.	, si vous bataille
		3/2
l	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Attrapeur de chevilles	{2}{R}{W}{B}
Créature : gobelin et berserker	R
Célérité À chaque fois que l'Attrapeur de chevilles a créatures que vous contrôlez acquièrent l'ir contact mortel jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Dresseur marduen	{2}{R}{W}{B}	Su	urgissement de hordelins {1}	{R}{R}
Créature : orque et guerrier	U	Rit	tuel	U
À chaque fois que le Dresseur marduen attaq		Cr	réez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.	
créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci				
	5/4			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Ma	agic the Gathering © Wizards of the Coast	

Orage de flèches	{3}{R}{R
Rituel	(
L'Orage de flèches inflige 4 blessures cible.	à n'importe quelle
<i>Saccage</i> ? Si vous av à la place, l'Orage de flèches inflige 5	•
permanent ou ce joueur et les blessur	
être prévenues.	

Avant-poste nomade		`
Terrain	U	
L'Avant-poste nomade arrive sur le champ de bataille engagé.		
{T}: Ajoutez {R}, {W} ou {B}.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		,

Avant-poste nomade	Cordillère marquée par les vents
Terrain L'Avant-poste nomade arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {R}, {W} ou {B}.	Terrain C La Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille engagée. Quand la Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie. (T): Ajoutez {R} ou {W}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Cavernes du Sacrifice	Landes érodées
Terrain C Les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille engagées. Quand les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie. (T): Ajoutez (B) ou {R}.	Terrain C Les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille engagées. Quand les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille, 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

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	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

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

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

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

Plaine	`
Tarrain de base y plains	
Terrain de base : plaine	C
{W}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Etendard de Mardu	{3}		Frappe foudroyante	{1}{R}
Artefact	С		Éphémère	С
{T}: Ajoutez {R}, {W} ou {B}.			La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'import	:е
$\label{eq:continuous} \ensuremath{R}\xspace\{\ensuremath{R}\xspace\}\xspace\{\ensuremath{R}\xspace\}\xspace\{\ensuremath{R}\xspace\}\xspace\{\ensuremath{R}\xspace\}\xspace\{\ensuremath{R}\xspace\}\xspace\}\xspace$	nez une		quelle cible.	
carte.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chair en poussière	{3}{B}{B}
Éphémère	С
Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas êt régénérée.	re

Mettre à bas	{3}{R}
Éphémère	С
Mettre à bas inflige 3 blessures à la créature ciblée. créature a un marqueur +1/+1 sur elle Mettre à bas inflige 5 blessures à la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rayon de chaleur {X	{R}		Sonnerie de trompe	{2}{R}
Éphémère	U		Éphémère	С
Le Rayon de chaleur inflige X blessures à la créature			Les créatures attaquantes gagnen	t +2/+0 jusqu'à la fin du
ciblée.			tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast

Sonnerie de trompe	{2}{R}
Éphémère	
Les créatures attaquantes gagnent +2/+0 jusqu'à tour.	
tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pourfendre le monstrueux	{3}{W}
Ésh (as) as	
Éphémère Détruisez une créature ciblée de force supérieure c	C nu égale
à 4.	u ogalo
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sonner l'alerte	{1}{W}
Éphémère	С
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Éphémère 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.	Charme de Mardu	{R}{W}{B}
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		
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		
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		
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		
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		
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		
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		
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		
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		
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		
 ? 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 	Éphémère	U
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	Choisissez l'un ?	
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	•	ssures à une créature
? Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature, non-terrain. Ce joueur se défausse	? Créez deux jetons de créature 1/1	blanche Guerrier. Ils
une carte non-créature, non-terrain. Ce joueur se défausse		
•		•
de cene cane.		Ce joueur se defausse
	de cette carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

	-
Fléau paralysant	{B}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne -1/-1 et ne peut pas bloque	er.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathelling & Wizards of the Coast	

