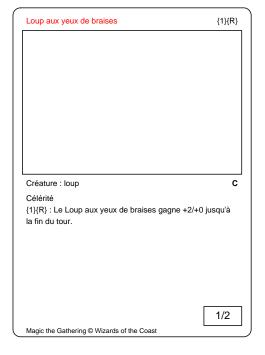
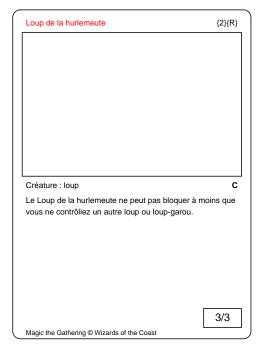
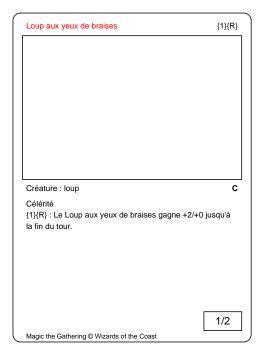


Créature : élémental et chien C
Piétinement
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur +1/+1 sur le Chien du bûcher.







Loup de la hurlemeute

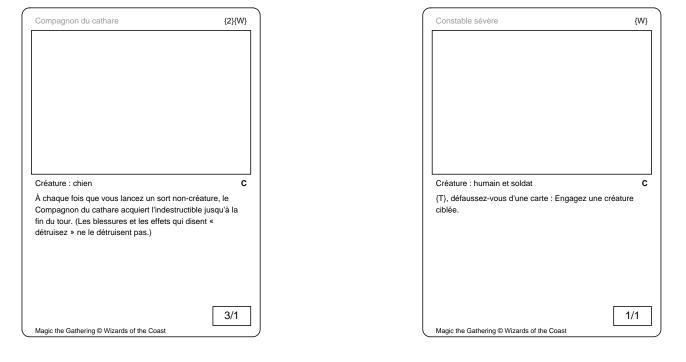
Créature : loup
C
Le Loup de la hurlemeute ne peut pas bloquer à moins que vous ne contrôliez un autre loup ou loup-garou.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine inspiratrice	{3}{W}	Compagnon du cathare {2}{W}
	(S)(**)	
Créature : humain et chevalier	c	Créature : chien C
Quand la Capitaine inspiratrice arrive sur le cha bataille, les créatures que vous contrôlez gagne jusqu'à la fin du tour.		À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, le Compagnon du cathare acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	3/3	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

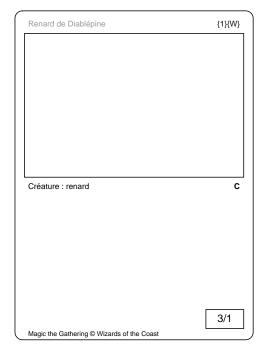
Capitaine inspiratrice	{3}{W}
Créature : humain et chevalier	С
Quand la Capitaine inspiratrice arrive sur le cham bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent jusqu'à la fin du tour.	
jusqu'a la lili du toui.	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

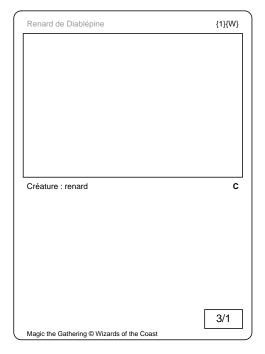
Compagnon du cathare	{2}{W}
Créature : chien	
À chaque fois que vous lancez un sort not Compagnon du cathare acquiert l'indestru fin du tour. (Les blessures et les effets qui détruisez » ne le détruisent pas.)	ıctible jusqu'à la

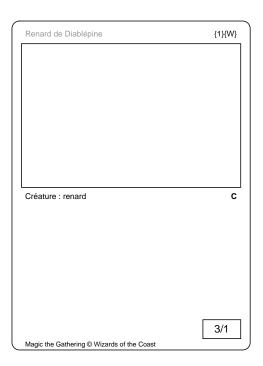


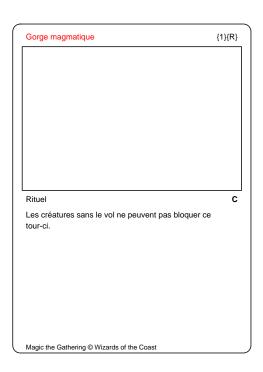
ſ.	Constable sévère	{W}
	Créature : humain et soldat	С
	$\{T\},$ défaussez-vous d'une carte : Engagez une créature ciblée.)
	1,	/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Foule indocile	{1}{W}
0.4	
Créature : humain À chaque fois qu'une autre créatur meurt, mettez un marqueur +1/+1	
	1/1









Terrain de jeu des diables	{4}{R}{R}		Montagne
Rituel	R		Terrain de base : montagne C
Créez quatre jetons de créature 1/1 rouge Diable Quand cette créature meurt, elle inflige 1 blessu n'importe quelle cible. »	e. Ils ont «		Terrain de base : montagne C {R}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épuration angélique	{2}{W}
Rituel	c
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort	
sacrifiez un permanent. Exilez une cible, artefact, créature ou enchantement	

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
	,	-
{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
	,	-
{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 da hace 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







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







Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine C {W}	Terrain de base : plaine C {W}
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Hache de meurtrier	{4}
Artefact : équipement	U
La créature équipée gagne +2/+2. Équipement ? Défaussez-vous d'une carte.	

Afflux d'adrénaline	{R}	Danse avec les diables {	3}{R}
,		,	
Éphémère	С	Éphémère	U
Une créature ciblée gagne +2/+1 et acquiert le piétinem jusqu'à la fin du tour.	nent	Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Diable. Ils ont Quand cette créature meurt, elle inflige 1 blessures à n'importe quelle cible. »	«
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Afflux d'adrénaline	{R}
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +2/+1 et acquiert le piéti jusqu'à la fin du tour.	nement
Maria da Calla da Cal	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Danse avec les diables	{3}{R}
Éphémère	U
Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Diable. Ils Quand cette créature meurt, elle inflige 1 blessures n'importe quelle cible. »	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dissension dans les rangs {3}{	R}{R}	Hache d'éclairs	{R}
Éphémère	U	Éphémère	U
Une créature bloqueuse ciblée se bat contre une autre créature bloqueuse ciblée.		En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte ou payez {5}. La Hache d'éclairs inflige 5 blessures à une créature cibl	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hache d'éclairs	{R}
*	
Éphémère	U
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte ou payez {5}.	
La Hache d'éclairs inflige 5 blessures à une créature cit	olée.
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

- 1	-(2) (D)
Lutte interieure	{3}{R}
Éphémère	U
Une créature ciblée s'inflige un nombre de blessures	égal à
sa force.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lutte intérieure	{3}{R}	Machinations de Nahiri {1){W
Éphémère	U	Enchantement
Une créature ciblée s'inflige un nombre de blessures sa force.	s égal à	Au début du combat pendant votre tour, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. {1}{R}: Les Machinations de Nahiri infligent 1 blessure à une créature bloqueuse ciblée.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Faveur du gryff	{W}	Machinations de Nahiri {1}{W
		

Faveur du gryff	{W}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +1/+0 et a le vol. {3}{W}: Renvoyez sur le champ de bataille la Faveur de la Fav	lu
gryff depuis votre cimetière, attachée à une créature c	
N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Machinations de Nahiri	{1}{W}
Enchantement	U
Au début du combat pendant votre tou que vous contrôlez acquiert l'indestructour.	
{1}{R}: Les Machinations de Nahiri infune créature bloqueuse ciblée.	fligent 1 blessure à
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

