


Mur de feu {1}{R}{R}




Créature : mur **M15**
 Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
 {R} : Le Mur de feu gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dresseur gobelin {2}{R}

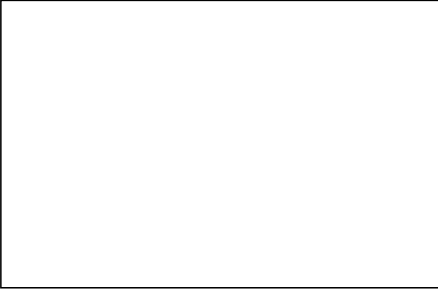


Créature : gobelin et chevalier **M15**

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant fulminant {3}{R}{R}

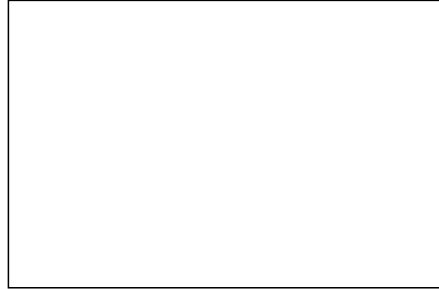


Créature : géant **M15**
 Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dresseur gobelin {2}{R}



Créature : gobelin et chevalier **M15**

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux à la torche

{1}{R}



Créature : diable

M15

{R}, sacrifiez le Fielleux à la torche : Détruisez l'artefact ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habitant de la rue de la Fonderie

{R}



Créature : goblin et guerrier

À chaque fois qu'une autre créature rouge arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, l'Habitant de la rue de la Fonderie gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habitant de la rue de la Fonderie

{R}



Créature : goblin et guerrier

À chaque fois qu'une autre créature rouge arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, l'Habitant de la rue de la Fonderie gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parangon de défiance féroce

{3}{R}



Créature : humain et guerrier

M15

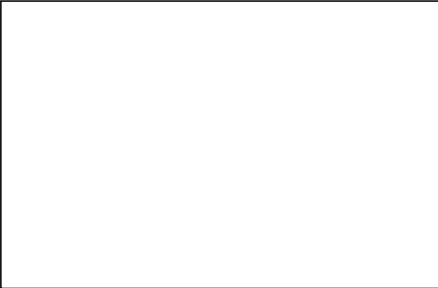
Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{R}, {T} : Une autre créature rouge ciblée que vous contrôlez acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (Elle peut attaquer et {T} ce tour-ci.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde belligérant {2}{R}



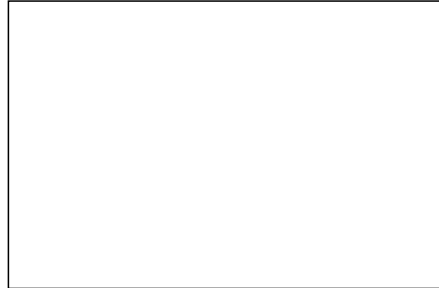
Créature : slivoïde M15

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construction d'entraînement {1}




Créature-artefact : construction

Quand la Construction d'entraînement meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Auto-réplicateur de Mishra {5}




Créature-artefact : ouvrier spécialisé

À chaque fois que vous lancez un sort historique, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de l'Auto-réplicateur de Mishra. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construction d'entraînement {1}



Créature-artefact : construction

Quand la Construction d'entraînement meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond pardique

{6}



Créature-artefact : golem

Piétinement

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur de guerre kelde

{1}{R}



Créature : humain et guerrier

À chaque fois que le Meneur de guerre kelde attaque, mettez un marqueur « sapience » sur une saga ciblée que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cyclope déchaîné

{3}{R}



Créature : cyclope

Le Cyclope déchaîné gagne -2/-0 tant qu'au moins deux créatures le bloquent.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillarde kelde

{2}{R}{R}



Créature : humain et guerrier

Quand la Pillarde kelde arrive sur le champ de bataille, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureur des laves guitûk

{R}

Créature : humain et sorcier

Tant qu'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, le Coureur des laves guitûk gagne +1/+0 et a la célérité.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert Poingdefeu

{4}{R}

Créature : humain et sorcier

Quand l'Expert Poingdefeu arrive sur le champ de bataille, il inflige X blessures à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle, X étant le nombre de sorciers que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage compagnon guitûke

{2}{R}

Créature : humain et sorcier

Quand la Mage compagnon guitûke arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un autre sorcier, la Mage compagnon guitûke inflige 2 blessures à chaque adversaire.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin d'hématite

{1}{R}

Créature : gobelin et guerrier

À chaque fois que vous lancez un sort, si ce sort a été kické, le Gobelin d'hématite gagne +1/+1 et acquiert la menace. (Il ne peut pas être bloqué excepté par deux créatures ou plus.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de l'Accordeur

{0}

Artefact : équipement

M14

La créature équipée gagne +0/+3 et a la vigilance.

(Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

Équipement {3} {3} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton du magus de flamme

{3}

Artefact

M15

À chaque fois que vous lancez un sort rouge ou qu'une montagne arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole de poison

{1}

Artefact

M14

{1}, sacrifiez la Fiole de poison : La créature ciblée acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque d'Urd

{6}

Artefact

M15

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Au moment où l'Obélisque d'Urd arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gants de gremlin

{2}

Artefact : équipement

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

Équipement {2} ({2}) : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baguette de sorcier

{1}

Artefact : équipement

La créature équipée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker. Si cette créature est un sorcier, elle inflige 2 blessures à ce joueur ou à ce planeswalker à la place. »
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armurerie sacrée

{2}

Artefact

M15

{2} : La créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée courte

{1}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/+1.
Équipement {1} ({1}) : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, pyromaitresse

{2}{R}{R}

Planeswalker : Chandra

{+1} : Chandra, pyromaitresse inflige 1 blessure à un joueur ciblé et 1 blessure à jusqu'à une créature ciblée que ce joueur contrôle. Cette créature ne peut pas bloquer ce tour-ci.

{+0} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

{-7} : Exilez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Choisissez une carte d'éphémère ou de rituel exilée de cette manière et copiez-la trois fois. Vous pouvez lancer les copies sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poing infernal

{1}{R}

Enchantement : aura

M15

Enchanter : une créature que vous contrôlez

La créature enchantée gagne +2/+0.

{R}, sacrifiez le Poing infernal : Le Poing infernal inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poing infernal

{1}{R}

Enchantement : aura

M15

Enchanter : une créature que vous contrôlez

La créature enchantée gagne +2/+0.

{R}, sacrifiez le Poing infernal : Le Poing infernal inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de salvafeu

{5}{R}

Éphémère

M15

L'Éclair de salvafeu inflige 5 blessures à la créature ciblée. Détruisez tous les équipements attachés à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur de la foule

{R}

Éphémère

M15

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.) La créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour. (Elle inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de sorcier

{2}{R}

Éphémère

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous contrôlez un sorcier. L'Éclair de sorcier inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Main à percussion

{R}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand la Main à percussion arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. La créature enchantée gagne +1/+1 et a la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur du seigneur de guerre

{R}

Rituel

Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu shivân

{R}

Éphémère

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Le Feu shivân inflige 2 blessures à la créature ciblée. Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre irradiante

{3}{R}

Éphémère

La Foudre irradiante inflige 3 blessures au joueur ciblé et 1 blessure à chaque créature que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Folie furieuse

{1}{R}

Éphémère

La créature attaquante ciblée gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combat par le feu

{2}{R}

Rituel

Kick {5}{R} (Vous pouvez payer {5}{R} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Le Combat par le feu inflige 5 blessures à une créature ciblée. Si ce sort a été kické, il inflige 10 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles à la place. (Ces cibles peuvent inclure des joueurs et des planeswalkers.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention ardente

{4}{R}



Rituel

Choisissez l'un —

- L'Intervention ardente inflige 5 blessures à une créature ciblée.
- Détruisez l'artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe fervente

{R}



Éphémère

La créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'initiative et la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast