

Adepte sinistre {R}

Créature : zombie et guerrier **C**

Initiative

Quand l'Adepte sinistre meurt, amassez des zombies 1. (Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brûleur gambadant {3}{R}

Créature : élémental **U**

Quand le Brûleur gambadant arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Élémental. Les élémentaux que vous contrôlez acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour. (Ils peuvent attaquer et {T} ce tour-ci.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucanier aux cornes rutilantes {1}{R}{R}

Créature : minotaure et pirate **R**

Célérité

À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte, le Boucanier aux cornes rutilantes inflige 1 blessure à chaque adversaire.

{1}{R}, défaussez vous d'une carte : Piochez une carte. N'activez que si le Boucanier aux cornes rutilantes attaque.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion fervent {R}

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

Cracheur de brûlure

{R}

Créature : élémental et lézard

C

À chaque fois que le Cracheur de brûlure attaque, il inflige 1 blessure au joueur ou au planeswalker qu'il attaque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer skarrgan

{3}{R}{R}

Créature : dragon

M

Émeute

Vol

{3}{R} : L'Escouflenfer skarrgan inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles. N'activez que si l'Escouflenfer skarrgan a un marqueur +1/+1 sur lui.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cracheur de lances

{R}

Créature : gobelin et guerrier

C

Défenseur

{T} : Le Cracheur de lances inflige 1 blessure à chaque joueur.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Finaude de la rue d'étain

{R}

Créature : gobelin et gremlin

U

Célérité

{R} : La Finaude de la rue d'étain ne peut pas être bloquée ce tour-ci excepté par des créatures avec le défenseur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant craque-os

{2}{R}

Créature : géant

R

À chaque fois que le Géant craque-os devient la cible d'un sort, le Géant craque-os inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

Piétineur {1}{R}

<i>Éphémère : aventure</i>

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci.

Piétineur inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messageur porte-torche

{R}

Créature : gobelin

C

Célérité

Sacrifiez le Messageur porte-torche : Une autre créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krenko, baron de la rue d'étain

{2}{R}

Créature légendaire : gobelin

R

À chaque fois que Krenko, baron de la rue d'étain attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui, puis créez un nombre de jetons de créature 1/1 rouge Gobelin égal à la force de Krenko.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron de guerre de la Légion

{2}{R}

Créature : gobelin et soldat

R

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour et attaque pendant ce combat si possible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prophétesse brûlante

{1}{R}

Créature : humain et sorcier

C

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, la Prophétesse brûlante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour, puis regard 1.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane des clameurs

{2}{R}

Créature : goblin et shaman

U

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou La célérité.)
À chaque fois que Clamor Shaman attaque, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle ne peut pas bloquer ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangvapeur bouillonnant

{1}{R}

Créature : élémental

R

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, si le Sangvapeur bouillonnant a moins de trois marqueurs +1/+1 sur lui, mettez un marqueur +1/+1 sur le Sangvapeur bouillonnant.

Retirez trois marqueurs +1/+1 du Sangvapeur bouillonnant : Ajoutez {R}{R}{R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syr Carah, l'Audacieuse

{3}{R}{R}

Créature légendaire : humain et chevalier

U

À chaque fois que Syr Carah, l'Audacieuse ou qu'un sort d'éphémère ou de rituel que vous contrôlez inflige des blessures à un joueur, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

{T} : Syr Carah inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

3/3

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 devait infliger des blessures à un adversaire ou un permanent qu'un adversaire contrôle, elle inflige autant de blessures plus 2 à la place.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trébuchet à soufre

{2}{R}

Créature-artefact : mur

C

Défenseur, portée

{T} : Le Trébuchet à soufre inflige 1 blessure à chaque adversaire.

À chaque fois qu'un chevalier arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, dégagez le Trébuchet à soufre.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transporteur de braises

{R}{R}

Créature : goblin

U

{1}, sacrifiez le Transporteur de braise : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de riches

{1}{R}

Créature : humain et archer et gremlin

M

Portée, célérité

À chaque fois que le Voleur de riches attaque, si le joueur défenseur a plus de cartes en main que vous, exilez la carte du dessus de sa bibliothèque. Pendant chaque tour où vous avez attaqué avec un gremlin, vous pouvez lancer cette carte et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte de trahison

{2}{R}

Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embrocher les critiques

{2}{R}

Rituel

C

Spectacle {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de spectacle à la place de son coût de mana si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.)
Embrocher les critiques inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclairer la piste

{2}{R}

Rituel

U

Spectacle {R}
Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de lave

{1}{R}

Rituel

U

L'Étreinte de lave inflige 4 blessures à une créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague cosmotronique

{3}{R}

Rituel

C

La Vague cosmotronique inflige 1 blessure à chaque créature que vos adversaires contrôlent. Les créatures que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine des nains

Terrain : montagne

C

{T} : Ajoutez {R}.

La Mine des nains arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres montagnes.

Quand la Mine des nains arrive sur le champ de bataille dégagée, créez un jeton de créature 1/1 rouge Nain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Braisereth

Terrain

R

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

Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pantoufle de cristal

{1}{R}

Artefact : équipement

C

La créature équipée gagne +1/+0 et a la célérité.

Équipement {1} {{1}} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, fournaise éveillée

{4}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

{+2} : Chaque adversaire gagne un emblème avec «"Au début de votre entretien, cet emblème vous inflige 1 blessure."

{-3} : Chandra, fournaise éveillée inflige 3 blessures à chaque créature non-Élémental.

{-X} : Chandra, fournaise éveillée inflige X blessures à une cible, créature ou planeswalker. Si un permanent ayant subi des blessures de cette manière devait mourir, exiliez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, acolyte de la flamme

{1}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

R

{+0} : Mettez un marqueur « loyauté » sur chaque planeswalker que vous contrôlez.

{+0} : Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Élémental. Ils acquièrent la célérité. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin.

{-2} : Vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 ciblée de votre cimetière. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière, exiliez-la à la place.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tibalt, instigateur élané

{2}{R}

Planeswalker légendaire : Tibalt

U

Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie.

{-2} : Créez un jeton de créature 1/1 Diable avec « Quand cette créature meurt, elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}



Éphémère

C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe de l'orage

{R}



Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu tueur

{2}{R}



Éphémère

U

Le Feu tueur inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
<i>Inflexible</i> ? Si au moins trois manas rouges ont été dépensés pour lancer ce sort, il inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frisson de probabilité

{1}{R}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyrohélice de Chandra

{1}{R}

Éphémère

C

La Pyrohélice de Chandra inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalcade de la Calamité

{1}{R}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 1 que vous contrôlez attaque, la Cavalcade de la Calamité inflige 1 blessure au joueur ou au planeswalker que cette créature attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triomphe de Chandra

{1}{R}

Éphémère

U

Le Triomphe de Chandra inflige 3 blessures à une créature ciblée ou un planeswalker ciblé qu'un adversaire contrôle.
Le Triomphe de Chandra inflige 5 blessures à ce permanent à la place si vous contrôlez un planeswalker Chandra.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frénésie expérimentale

{3}{R}

Enchantement

R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts depuis le dessus de votre bibliothèque.
Vous ne pouvez pas jouer des terrains et lancer des sorts depuis votre main.
{3}{R} : Détruisez la Frénésie expérimentale.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

