

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}

Éphémère : aventure

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

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}

Éphémère : aventure

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

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}

Éphémère : aventure

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

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}

Éphémère : aventure

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

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

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

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

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

Chevalier de Frangeroc

{1}{R}

Créature : nain et chevalier

C

Le Chevalier de Frangeroc ne peut pas bloquer.

Pluie de roche {R}

Éphémère : aventure

La créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

3/1

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.

Pluie de roche {R}

Éphémère : aventure

La créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

3/1

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.

Pluie de roche {R}

Éphémère : aventure

La créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

3/1

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.

Pluie de roche {R}

Éphémère : aventure

La créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

3/1

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

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

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

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

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

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

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

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

Finaude de la rue d'étain

{R}



Créature : goblin 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

Finaude de la rue d'étain

{R}



Créature : goblin et gremlin

U

Célérité

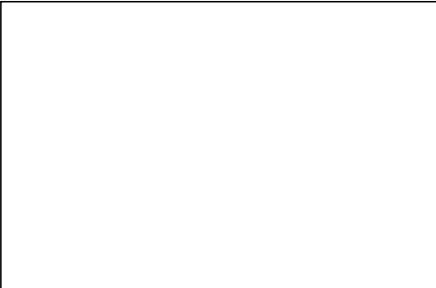
{R} : La Finaude de la rue d'étain ne peut pas être bloquée ce tour-ci excepté par des créatures avec le défenseur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Finaude de la rue d'étain

{R}



Créature : goblin et gremlin

U

Célérité

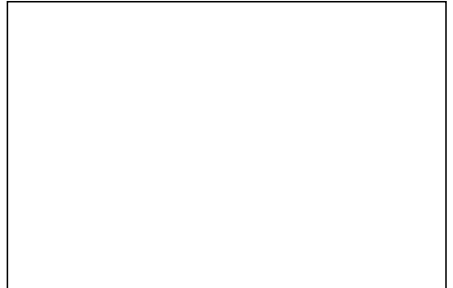
{R} : La Finaude de la rue d'étain ne peut pas être bloquée ce tour-ci excepté par des créatures avec le défenseur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

Château Braisereth

Terrain

R

Le Château Braisereth arrive sur le champ de bataille à moins que vous ne contrôliez une montagne.

{T} : Add {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

Château Braisereth



Terrain

R

Le Château Braisereth arrive sur le champ de bataille à moins que vous ne contrôliez une montagne.

{T} : Add {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

L

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Braisereth



Terrain

R

Le Château Braisereth arrive sur le champ de bataille à moins que vous ne contrôliez une montagne.

{T} : Add {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

L

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

L

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

L

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

L

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

L

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

L

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

L

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

L

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

L

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

L

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

L

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

L

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

L

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

L

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

L

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

L

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

L

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taillebraise

{4}{R}{R}

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.

La créature équipée gagne +1/+1 et a la double initiative et le piétinement.

Équipement {3}

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 un coût converti de mana inférieur ou égal à 3 ciblée de votre cimetière. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place.

4/

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 un coût converti de mana inférieur ou égal à 3 ciblée de votre cimetière. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place.

4/

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 un coût converti de mana inférieur ou égal à 3 ciblée de votre cimetière. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place.

4/

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 la carte du dessus de votre bibliothèque.  
Vous ne pouvez pas jouer de cartes depuis votre main.  
{3}{R} : Détruisez la Frénésie expérimentale.

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 la carte du dessus de votre bibliothèque.  
Vous ne pouvez pas jouer de cartes depuis votre main.  
{3}{R} : Détruisez la Frénésie expérimentale.

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 la carte du dessus de votre bibliothèque.  
Vous ne pouvez pas jouer de cartes depuis votre main.  
{3}{R} : Détruisez la Frénésie expérimentale.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruse du satyre

{R}

Rituel

C

Créez un jeton de créature 1/1 rouge Satyre avec « Cette créature ne peut pas bloquer. »  
Échappée ? {2}{R}, exilez deux autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Ruse du satyre

{R}



Rituel

C

Créez un jeton de créature 1/1 rouge Satyre avec « Cette créature ne peut pas bloquer. »  
Échappée ? {2}{R}, exilez deux autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

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

Ruse du satyre

{R}



Rituel

C

Créez un jeton de créature 1/1 rouge Satyre avec « Cette créature ne peut pas bloquer. »  
Échappée ? {2}{R}, exilez deux autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

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

Choc

{R}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu tueur

{2}{R}

Éphémère

U

Le Feu tueur inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.  
&lt;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

Choc

{R}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu tueur

{2}{R}

Éphémère

U

Le Feu tueur inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.  
&lt;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

Feu tueur

{2}{R}

Éphémère

U

Le Feu tueur inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.  
&lt;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

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

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