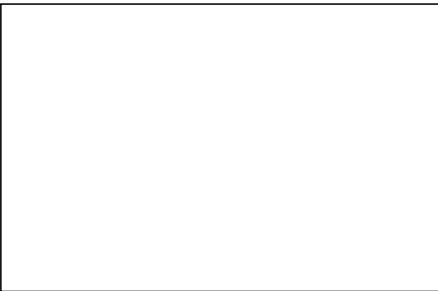


Anax, endurci dans les Forges

{1}{R}{R}



Créature-enchantement légendaire : demi-dieu U

La force d'Anax est égale à votre dévotion au rouge.
(Chaque {R} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au rouge.)
À chaque fois qu'Anax ou qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 rouge Satyre avec « Cette créature ne peut pas bloquer ».
Si la force de la créature était supérieure ou égale à 4, créez deux de ces jetons à la place.

* /3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anax, endurci dans les Forges

{1}{R}{R}



Créature-enchantement légendaire : demi-dieu U

La force d'Anax est égale à votre dévotion au rouge.
(Chaque {R} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au rouge.)
À chaque fois qu'Anax ou qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 rouge Satyre avec « Cette créature ne peut pas bloquer ».
Si la force de la créature était supérieure ou égale à 4, créez deux de ces jetons à la place.

* /3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anax, endurci dans les Forges

{1}{R}{R}



Créature-enchantement légendaire : demi-dieu U

La force d'Anax est égale à votre dévotion au rouge.
(Chaque {R} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au rouge.)
À chaque fois qu'Anax ou qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 rouge Satyre avec « Cette créature ne peut pas bloquer ».
Si la force de la créature était supérieure ou égale à 4, créez deux de ces jetons à la place.

* /3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anax, endurci dans les Forges

{1}{R}{R}




Créature-enchantement légendaire : demi-dieu U

La force d'Anax est égale à votre dévotion au rouge.
(Chaque {R} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au rouge.)
À chaque fois qu'Anax ou qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 rouge Satyre avec « Cette créature ne peut pas bloquer ».
Si la force de la créature était supérieure ou égale à 4, créez deux de ces jetons à la place.

* /3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerbère d'Akoum {R}




Créature : élémental et chien C

<i>>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Cerbère d'Akoum gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerbère d'Akoum {R}



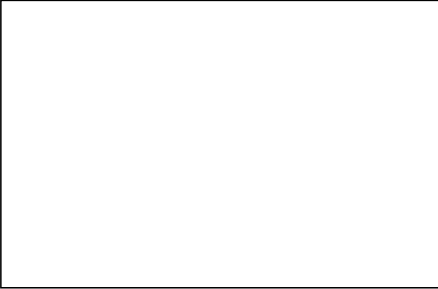
Créature : élémental et chien C

<i>>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Cerbère d'Akoum gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerbère d'Akoum {R}



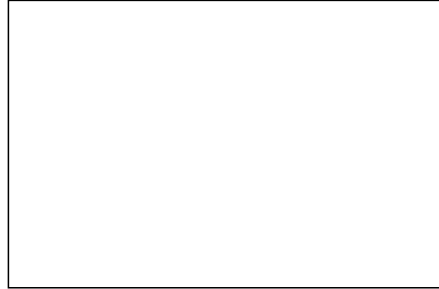
Créature : élémental et chien C

<i>>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Cerbère d'Akoum gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerbère d'Akoum {R}



Créature : élémental et chien C

<i>>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Cerbère d'Akoum gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

0/1

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}

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

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