

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}



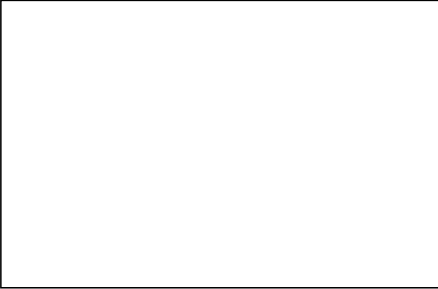
Créature : élémental et chien C

<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}



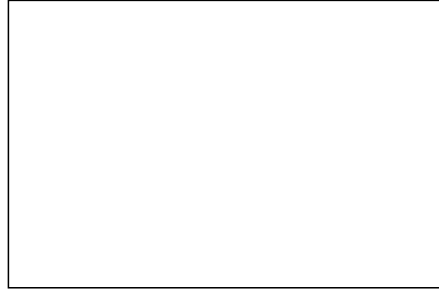
Créature : élémental et chien C

<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

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.

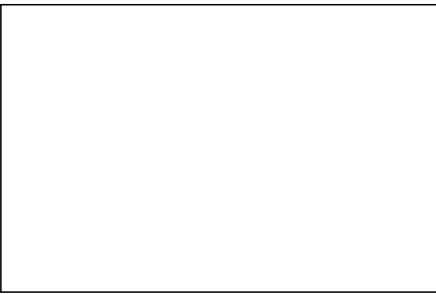
Les capacités d'équipement que vous activez qui ciblent le Champion fervent coûtent {3} de moins à activer.

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.

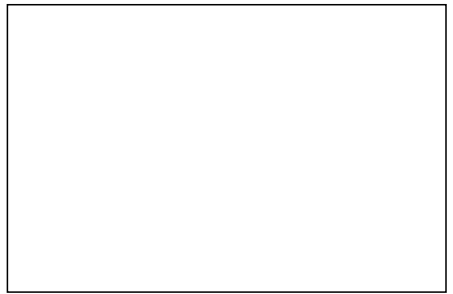
Les capacités d'équipement que vous activez qui ciblent le Champion fervent coûtent {3} de moins à activer.

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}
&i>Éphémère : aventure</i>

Une 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}
&i>Éphémère : aventure</i>

Une 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}
&i>Éphémère : aventure</i>

Une 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}
&i>Éphémère : aventure</i>

Une 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

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

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

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

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

Intimidateur kargan

{1}{R}



Créature : humain et guerrier

R

Les couards ne peuvent pas bloquer les guerriers.

{1} : Choisissez l'un qui n'a pas été choisi ce tour-ci ?

? L'Intimidateur kargan gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée devient un couard jusqu'à la fin du tour.

? Un guerrier ciblé acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intimidateur kargan

{1}{R}



Créature : humain et guerrier

R

Les couards ne peuvent pas bloquer les guerriers.

{1} : Choisissez l'un qui n'a pas été choisi ce tour-ci ?

? L'Intimidateur kargan gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée devient un couard jusqu'à la fin du tour.

? Un guerrier ciblé acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intimidateur kargan

{1}{R}



Créature : humain et guerrier

R

Les couards ne peuvent pas bloquer les guerriers.

{1} : Choisissez l'un qui n'a pas été choisi ce tour-ci ?

? L'Intimidateur kargan gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée devient un couard jusqu'à la fin du tour.

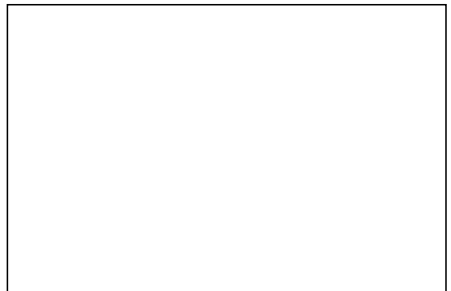
? Un guerrier ciblé acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intimidateur kargan

{1}{R}



Créature : humain et guerrier

R

Les couards ne peuvent pas bloquer les guerriers.

{1} : Choisissez l'un qui n'a pas été choisi ce tour-ci ?

? L'Intimidateur kargan gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée devient un couard jusqu'à la fin du tour.

? Un guerrier ciblé acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/1

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

Éruption de Roulis

{1}{R}

Rituel

C

Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
L'Éruption de Roulis inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Si ce sort a été kické, il inflige 5 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éruption de Roulis

{1}{R}

Rituel

C

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

L'Éruption de Roulis inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Si ce sort a été kické, il inflige 5 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éruption de Roulis

{1}{R}

Rituel

C

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

L'Éruption de Roulis inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Si ce sort a été kické, il inflige 5 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éruption de Roulis

{1}{R}

Rituel

C

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

L'Éruption de Roulis inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Si ce sort a été kické, il inflige 5 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impact de Fracassecrâne

{X}{R}{R}

Rituel

M

L'Impact de Fracassecrâne inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre jusqu'à deux cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si X est supérieur ou égal à 6, l'Impact de Fracassecrâne inflige deux fois X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impact de Fracassecrâne

{X}{R}{R}

Rituel

M

L'Impact de Fracassecrâne inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre jusqu'à deux cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si X est supérieur ou égal à 6, l'Impact de Fracassecrâne inflige deux fois X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place.

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

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

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


Choc {R}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

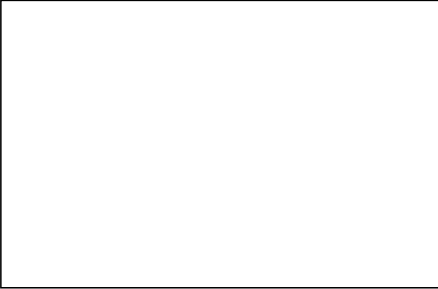
Choc {R}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

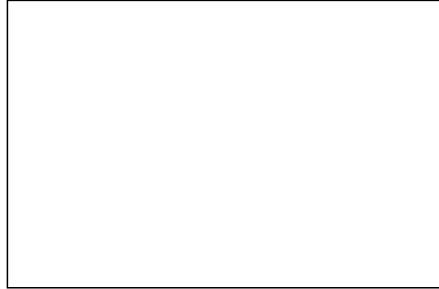
Choc {R}



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

Danger des Champs de pics

{R}



Éphémère

U

Le Danger des Champs de pics inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. Si un permanent ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danger des Champs de pics

{R}



Éphémère

U

Le Danger des Champs de pics inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. Si un permanent ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danger des Champs de pics

{R}



Éphémère

U

Le Danger des Champs de pics inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. Si un permanent ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danger des Champs de pics

{R}



Éphémère

U

Le Danger des Champs de pics inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. Si un permanent ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de reliques

{2}{R}

Créature : goblin et gredin

R

Célérité

À chaque fois que le Voleur de reliques inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur crée un jeton de créature-artefact 0/1 incolore Gobelin et Construction avec « Cette créature ne peut pas bloquer » et « Au début de votre entretien, cette créature vous inflige 1 blessure. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blâme fulminant

{1}{R}

Rituel

U

Le Blâme fulminant inflige 4 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de reliques

{2}{R}

Créature : goblin et gredin

R

Célérité

À chaque fois que le Voleur de reliques inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur crée un jeton de créature-artefact 0/1 incolore Gobelin et Construction avec « Cette créature ne peut pas bloquer » et « Au début de votre entretien, cette créature vous inflige 1 blessure. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blâme fulminant

{1}{R}

Rituel

U

Le Blâme fulminant inflige 4 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blâme fulminant

{1}{R}

Rituel

U

Le Blâme fulminant inflige 4 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne guide-âmes

{1}

Artefact

U

Quand la Lanterne guide-âmes arrive sur le champ de bataille, exilez une carte ciblée depuis un cimetière.
{T}, sacrifiez la Lanterne guide-âmes : Exilez le cimetière de chaque adversaire.
{1}, {T}, sacrifiez la Lanterne guide-âmes : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne guide-âmes

{1}

Artefact

U

Quand la Lanterne guide-âmes arrive sur le champ de bataille, exilez une carte ciblée depuis un cimetière.
{T}, sacrifiez la Lanterne guide-âmes : Exilez le cimetière de chaque adversaire.
{1}, {T}, sacrifiez la Lanterne guide-âmes : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bagarre de bonnets-rouges

{R}

Éphémère

U

La Bagarre de bonnets-rouges inflige 4 blessures à une cible, créature ou planeswalker. Si un permanent non-rouge subit des blessures de cette manière, vous sacrifiez un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bagarre de bonnets-rouges

{R}



Éphémère

U

La Bagarre de bonnets-rouges inflige 4 blessures à une cible, créature ou planeswalker. Si un permanent non-rouge subit des blessures de cette manière, vous sacrifiez un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bagarre de bonnets-rouges

{R}



Éphémère

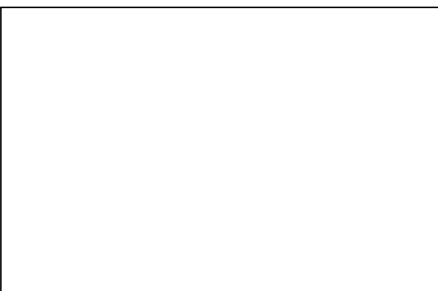
U

La Bagarre de bonnets-rouges inflige 4 blessures à une cible, créature ou planeswalker. Si un permanent non-rouge subit des blessures de cette manière, vous sacrifiez un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bagarre de bonnets-rouges

{R}



Éphémère

U

La Bagarre de bonnets-rouges inflige 4 blessures à une cible, créature ou planeswalker. Si un permanent non-rouge subit des blessures de cette manière, vous sacrifiez un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calcination de l'âme

{2}{R}



Éphémère

U

La Calcination de l'âme inflige 5 blessures à une cible, créature ou planeswalker. Ce permanent perd l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calcination de l'âme

{2}{R}

Éphémère

U

La Calcination de l'âme inflige 5 blessures à une cible, créature ou planeswalker. Ce permanent perd l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vortex bouillonnant

{1}{R}

Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, le Vortex bouillonnant inflige 1 blessure à ce joueur.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, si aucun mana n'a été dépensé pour lancer ce sort, le Vortex bouillonnant inflige 5 blessures à ce joueur.
{R} : Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vortex bouillonnant

{1}{R}

Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, le Vortex bouillonnant inflige 1 blessure à ce joueur.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, si aucun mana n'a été dépensé pour lancer ce sort, le Vortex bouillonnant inflige 5 blessures à ce joueur.
{R} : Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast