

Archétype de l'agressivité

{1}{R}{R}

Créature-enchantement : humain et guerrier

U

Les créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent le piétinement et ne peuvent pas avoir ou acquérir le piétinement.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balthor le robuste

{1}{R}{R}

Créature légendaire : nain et barbare

R

Les autres créatures Barbare gagnent +1/+1.

{R} : Une autre créature Barbare ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin de Krenko

{1}{R}{R}

Créature : goblin et guerrier

C

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret des Clairâtres

{1}{R}

Créature : élémental et guerrier

C

Les sorts d'élémental et les sorts de guerrier que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Renfort 1 ? {1}{R} ({1}{R}, défaussez-vous de cette carte : Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brandon vengeur

{3}{R}

Créature : élémental et guerrier

R

Le Brandon vengeur a la célérité tant qu'il y a une carte de guerrier dans votre cimetière.

{R} : Le Brandon vengeur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchesang d'Altac

{1}{R}

Créature : humain et berserker

U

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, la Cherchesang d'Altac gagne +2/+0 et acquiert l'initiative et la célérité jusqu'à la fin du tour. (Elle inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative et peut attaquer et {T} le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion Kelde

{2}{R}{R}

Créature : humain et barbare

U

Célérité

Écho {2}{R}{R}

Quand le Champion Kelde arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cohorte de Baugehutin

{1}{R}

Créature : goblin et guerrier

C

Célérité

La Cohorte de Baugehutin gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une autre créature rouge.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur de campagne

{1}{R}{R}

Créature : géant et guerrier

R

Au début de votre entretien, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la dans votre cimetière et répétez ce processus.

À chaque fois qu'une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écrabouilleur de campagne.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin à peau guillochée

{1}{R}

Créature : goblin et guerrier

C

<i>Coup de sang</i> ? {R}, défaussez-vous du Gobelin à peau guillochée : Une créature attaquante ciblée gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étrangleur tacheté

{2}{R}

Créature : humain et guerrier

C

Initiative

Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin enragé

{R}

Créature : goblin et berserker

C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habitant de la rue de la Fonderie

{R}

Créature : goblin et guerrier

C

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

Horde balduviane

{2}{R}{R}

Créature : humain et barbare

R

Quand la Horde balduviane arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte au hasard.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hallebardier kelde

{4}{R}

Créature : humain et guerrier

C

Initiative

Suspension 4 ? {R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {R} et l'exiler avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Elle a la célérité.)

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire pardique

{2}{R}{R}

Créature : humain et barbare

U

<i>>Seuil</i> ? Tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, l'Incendiaire pardique a « Quand l'Incendiaire pardique arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à n'importe quelle cible ».

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instigateur de terrier
{R}{R}

Créature : goblin et berserker
M

Double initiative

À chaque fois que l'Instigateur de terrier inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature Gobelin de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kamahl, sangrahbaire
{4}{R}{R}

Créature légendaire : humain et barbare
R

Célérité

{T} : Kamahl, sangrahbaire, inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intimideur boldwyrien
{5}{R}{R}

Créature : géant et guerrier
U

Les couards ne peuvent pas bloquer les guerriers.

{R} : Une créature ciblée devient un couard jusqu'à la fin du tour.

{2}{R} : Une créature ciblée devient un guerrier jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kazuul, Tyran des Falaises
{3}{R}{R}

Créature légendaire : ogre et guerrier
U

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, si vous êtes le joueur défenseur, créez un jeton de créature 3/3 rouge Ogre à moins que le contrôleur de cette créature ne paie {3}.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lovisa Froid Regard

{3}{R}{R}

Créature légendaire : humain

R

Chaque créature qui est un barbare, un guerrier ou un berserker gagne +2/+2 et a la célérité.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeurs Falkenrath

{3}{R}{R}

Créature : vampire et guerrier

R

Vol, célérité

À chaque fois que les Maraudeurs Falkenrath infligent des blessures de combat à un joueur, mettez deux marqueurs +1/+1 sur eux.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître d'épée Markov

{1}{R}{R}

Créature : vampire et guerrier

R

Double initiative

À chaque fois que le Maître d'épée Markov inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeurs keldes

{1}{R}

Créature : humain et guerrier

C

Disparition 2 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, deux marqueurs « temps ». Au début de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permanent.)
Quand les Maraudeurs keldes arrivent sur le champ de bataille ou quittent le champ de bataille, ils infligent 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeuse des frontières

{1}{R}

Créature : humain et guerrier

C

À chaque fois que la Maraudeuse des frontières attaque, elle gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor marquesang

{1}{R}

Créature : goblin et guerrier

U

Les créatures rouges que vous contrôlez ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur de Kuldotha

{4}{R}

Créature : géant et berserker

C

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

Le Meneur de Kuldotha attaque à chaque combat si possible.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure ruineux

{1}{R}{R}

Créature : minotaure et guerrier

C

À chaque fois que le Minotaure ruineux inflige des blessures à un adversaire, sacrifiez un terrain.

5/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre factieux

{2}{R}{R}

Créature : ogre et guerrier

R

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, cette créature gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (Elle peut attaquer et {T} ce tour-ci.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillard acharné

{1}{R}{R}

Créature : humain et barbare

R

Initiative, célérité
Défaussez-vous d'une carte au hasard : Le Pillard acharné acquiert la protection contre le blanc jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parangon de défiance féroce

{3}{R}

Créature : humain et guerrier

U

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

Pillard céleste gobelin

{2}{R}

Créature : gobelin et guerrier

C

Vol

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piquier d'émeute

{1}{R}

Créature : goblin et berserker

C

Initiative

Le Piquier d'émeute attaque à chaque combat si possible.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poids-lourds boldwyriens

{2}{R}{R}

Créature : géant et guerrier

R

Piétinement

Quand les Poids-lourds boldwyriens arrivent sur le champ de bataille, chaque adversaire peut chercher une carte de créature dans sa bibliothèque et la mettre sur le champ de bataille. Ensuite, chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur des sables viashino

{1}{R}{R}

Créature : viashino et guerrier

U

Célérité

Au début de l'étape de fin, renvoyez le Pisteur des sables viashino dans la main de son propriétaire. (Ne le renvoyez que s'il est sur le champ de bataille.)

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scoriacé fouettec?ur

{1}{R}

Créature : élémental et guerrier

C

Célérité

<i>Chromatique</i> ? Quand le Scoriacé fouettec?ur arrive sur le champ de bataille, il gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour. X étant le nombre de symboles de mana rouge dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de guerre Markov

{5}{R}

Créature : vampire et guerrier

U

Célérité

Quand le Seigneur de guerre Markov arrive sur le champ de bataille, jusqu'à deux créatures ciblées ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle mogg

{R}

Créature : goblin et guerrier

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, la Sentinelle mogg gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur-dragon kargan

{R}{R}

Créature : humain et guerrier

M

Montée de niveau {R} ({R}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 4-7> Vol (4/4)

[Niveau 8+> Vol, piétinement

{R} : Le Seigneur-dragon kargan gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. (8/8)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trublion de guerre goblin

{R}{R}

Créature : goblin et guerrier

U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélatrice des cendres

{R}{R}

Créature : humain et guerrier

R

Initiative, célérité

À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis un cimetière, la Zélatrice des cendres inflige 3 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement incendiaire

{3}{R}{R}

Rituel

R

Choisissez deux ?

? Le Commandement incendiaire inflige 4 blessures à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.

? Le Commandement incendiaire inflige 2 blessures à chaque créature.

? Détruisez un terrain non-base ciblé.

? Chaque joueur se défausse de toutes les cartes de sa main et pioche ensuite autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zo-Zu le châteieur

{1}{R}{R}

Créature légendaire : goblin et guerrier

R

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille, Zo-Zu le châteieur inflige 2 blessures au contrôleur de ce terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instinct perfide

{3}{R}

Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Jusqu'à la fin du tour, elle gagne +2/+0 et elle acquiert la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mitraille

{1}{R}

Rituel

C

La mitraille inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrue récalcitrante

{X}{R}{R}{R}

Rituel

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle gagne +X/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage

{1}{R}{R}

Rituel

U

Détruisez un artefact ciblé ou un terrain ciblé. Il ne peut pas être régénéré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudolement

{2}{R}

Rituel

U

N'importe quel joueur peut faire que le Rudolement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torche selon Kærvek

{X}{R}

Rituel

C

Tant que la Torche selon Kærvek est sur la pile, les sorts qui la ciblent coûtent {2} de plus à lancer.
La Torche selon Kærvek inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Castel Kher

Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{R}, {T} : Créez un jeton de créature 0/1 rouge Kobold appelé Kobolds de Castel Kher.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Campement guitûk

Terrain

U

Le Campement guitûk arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}
{1}{R} : Le Campement guitûk devient une créature 2/1 rouge Guerrier avec l'initiative jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Comptoir balduvian

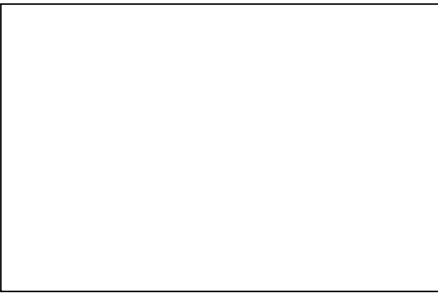
Terrain

R

Si le Comptoir balduvian devrait arriver sur le champ de bataille, sacrifiez une montagne dégagée à la place. Si vous faites ainsi, mettez le Comptoir balduvian sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-le dans le cimetière de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {C}{R}.
{1}, {T} : Le Comptoir balduvian inflige 1 blessure à une créature attaquante ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cratère fumant



Terrain

C

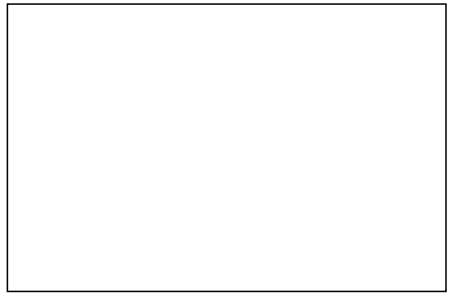
Le Cratère fumant arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entrepôt nain



Terrain

R

L'Entrepôt nain arrive sur le champ de bataille engagé.

Vous pouvez choisir de ne pas dégager l'Entrepôt nain pendant votre étape de dégagement.

Au début de votre entretien, si l'Entrepôt nain est engagé, mettez un marqueur « stock » sur lui.

{T}, retirez n'importe quel nombre de marqueurs « stock » de l'Entrepôt nain : Ajoutez {R} pour chaque marqueur « stock » retiré de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



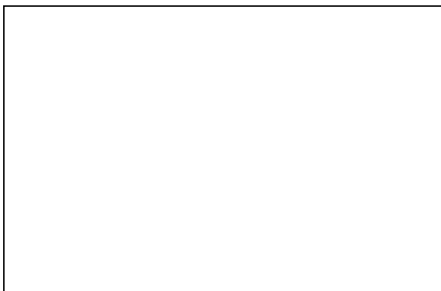
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



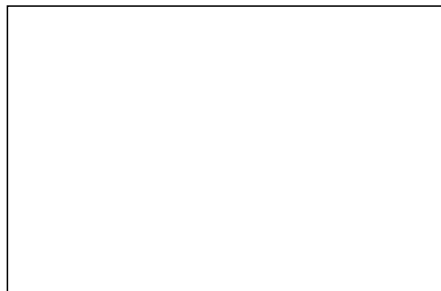
Terrain de base : montagne

C

{R}

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

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



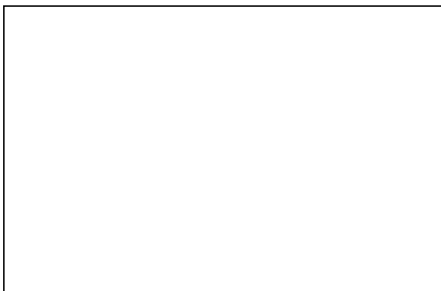
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



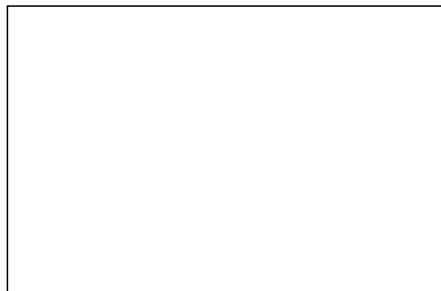
Terrain de base : montagne

C

{R}

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

C

{R}

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

C

{R}

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

C

{R}

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

C

{R}

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

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



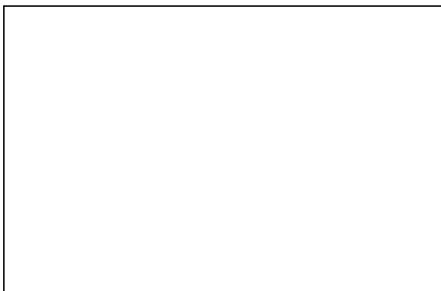
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



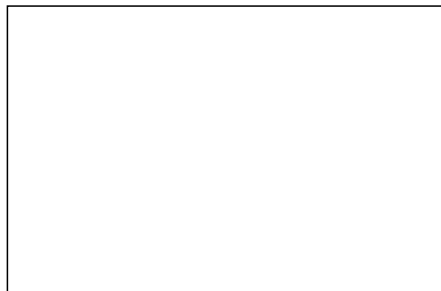
Terrain de base : montagne

C

{R}

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

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



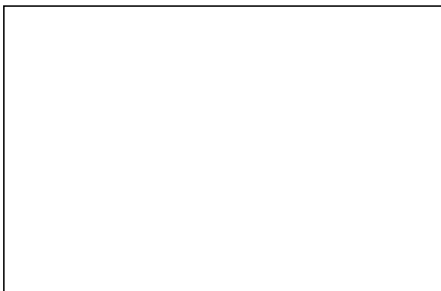
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



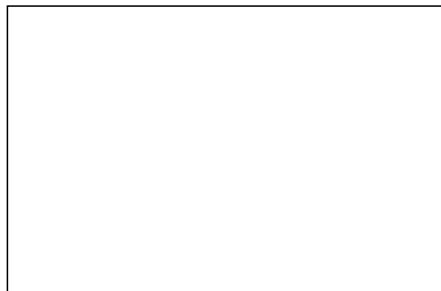
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shinka, forteresse sanglante



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {R}.

{R}, {T} : Une créature légendaire ciblée acquiert l'initiative 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

Charme de fureur

{1}{R}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Détruisez un artefact ciblé.

? Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

? Retirez deux marqueurs « temps » d'un permanent ciblé ou d'une carte en suspension ciblée.

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

Descente du Sokenzan
{2}{R}

Éphémère : arcane
C

<>Balayage</> ? Renvoyez n'importe quel nombre de montagnes que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire. La Descente du Sokenzan inflige à la créature ciblée un nombre de blessures égal au double du nombre de montagnes renvoyées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défoncecrâne
{1}{R}

Éphémère
U

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci. Les blessures ne peuvent pas être prévenue ce tour-ci. Le Défoncecrâne inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de goudron
{R}

Éphémère tribal : goblin
C

Le Feu de goudron inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force brute

{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frénésie fatale

{2}{R}

Éphémère

R

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert le piétinement et gagne +X/+0, X étant sa force. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}

Éphémère

C

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Javelot de flammes

{2R}{2R}{2R}

Éphémère

U

((2R) peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {R}. La valeur de mana de cette carte est 6.)
Le Javelot de flammes inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animosité partagée

{2}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, elle gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre créature attaquante qui partage un type de créature avec elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage balduviane

{X}{R}

Éphémère

U

Une créature attaquante ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bravade

{1}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque autre créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emportement des mordus

{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et attaque à chaque combat si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang

{2}{R}

Enchantement

R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffes de Valakut

{1}{R}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+0 pour chaque montagne que vous contrôlez et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentalité grégaire

{R}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a le piétinement.

À chaque fois que toutes les créatures non-mur que vous contrôlez attaquent, la créature enchantée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures attaquantes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nimbe de poussière

{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et elle ne peut pas être bloquée par des créatures avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance tonitruante

{1}{R}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque, elle gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant votre dévotion au rouge. (Chaque {R} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au rouge.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poing infernal

{1}{R}

Enchantement : aura

C

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

Talents de tête brûlée

{1}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+0 et a la menace.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

