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

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.

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.

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.

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.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Finaude de la rue d'étain {R}

Créature : gobelin et gredin 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 : gobelin et gredin 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 : gobelin et gredin 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}
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

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

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

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

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

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

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

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 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

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

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

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

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

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

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

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 une valeur de mana inférieure ou égale à 3 ciblée de votre cimetière. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière, 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 une valeur de mana inférieure ou égale à 3 ciblée de votre cimetière. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière, 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 une valeur de mana inférieure ou égale à 3 ciblée de votre cimetière. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière, exilez-la à la place.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

Tibalt, instigateur élancé {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. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tibalt, instigateur élancé {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. »

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

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. Inflexible ? 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. Inflexible ? 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. Inflexible ? 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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast