

Champion de la Flamme

{1}{R}

Créature : humain et guerrier

C

Piétinement

Le Champion de la Flamme gagne +2/+2 pour chaque aura et chaque équipement qui lui sont attachés.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de la Flamme

{1}{R}

Créature : humain et guerrier

C

Piétinement

Le Champion de la Flamme gagne +2/+2 pour chaque aura et chaque équipement qui lui sont attachés.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de la Flamme

{1}{R}

Créature : humain et guerrier

C

Piétinement

Le Champion de la Flamme gagne +2/+2 pour chaque aura et chaque équipement qui lui sont attachés.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de la Flamme

{1}{R}

Créature : humain et guerrier

C

Piétinement

Le Champion de la Flamme gagne +2/+2 pour chaque aura et chaque équipement qui lui sont attachés.

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

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

Gladiateur cyclope

{1}{R}{R}{R}

Créature : cyclope et guerrier

R

À chaque fois que le Gladiateur cyclope attaque, vous pouvez faire qu'il inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle. Si vous faites ainsi, cette créature inflige au Gladiateur cyclope un nombre de blessures égal à sa force.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Godo, seigneur de guerre bandit

{5}{R}

Créature légendaire : humain et barbare

R

Quand Godo, seigneur de guerre bandit arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

À chaque fois que Godo attaque pour la première fois à chaque tour, dégagez-le, ainsi que tous les samourais que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gladiateur cyclope

{1}{R}{R}{R}

Créature : cyclope et guerrier

R

À chaque fois que le Gladiateur cyclope attaque, vous pouvez faire qu'il inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle. Si vous faites ainsi, cette créature inflige au Gladiateur cyclope un nombre de blessures égal à sa force.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Godo, seigneur de guerre bandit

{5}{R}

Créature légendaire : humain et barbare

R

Quand Godo, seigneur de guerre bandit arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

À chaque fois que Godo attaque pour la première fois à chaque tour, dégagez-le, ainsi que tous les samourais que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

3/3

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

Tigre à dents de sabre

{2}{R}

Créature : chat

C

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans initiative.)

2/1

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

Tigre à dents de sabre

{2}{R}

Créature : chat

C

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans initiative.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Champ de ruine



Terrain

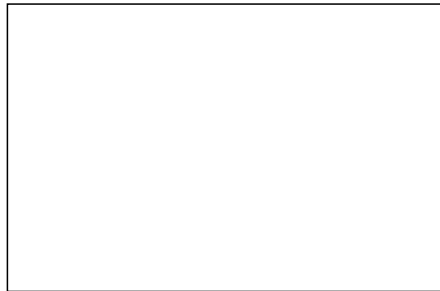
U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Champ de ruine : Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille, puis mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Grand Colisée



Terrain

R

Le Grand Colisée arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Le Grand Colisée vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Champ de ruine



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Champ de ruine : Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille, puis mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Grand Colisée



Terrain

R

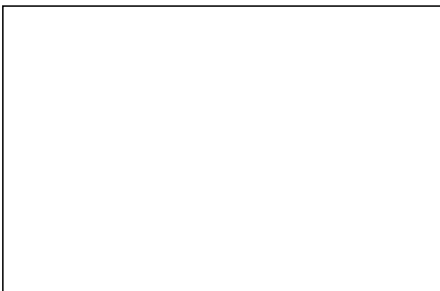
Le Grand Colisée arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Le Grand Colisée vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

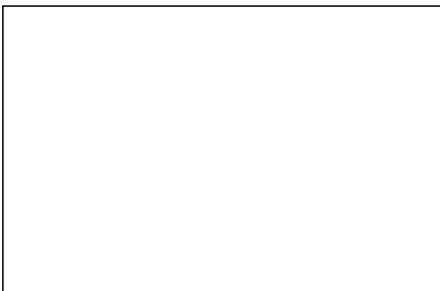


Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

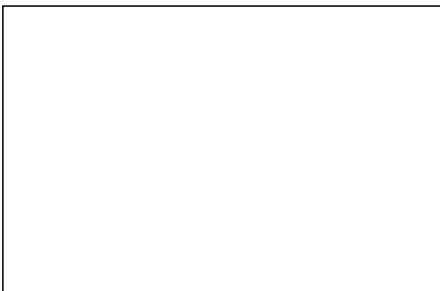


Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins



Terrain

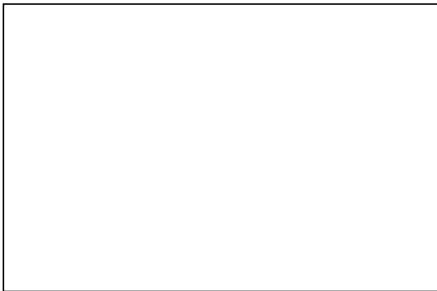
U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tunnel d'accès



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T} : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 3 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Char fulminant

{4}



Artefact : véhicule

U

Initiative, piétinement, célérité

Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tunnel d'accès



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T} : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 3 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Char fulminant

{4}



Artefact : véhicule

U

Initiative, piétinement, célérité

Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de guerre et de paix

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le blanc.  
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée de guerre et de paix inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans sa main et vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans votre main.  
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de la vengeance

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+0 et a l'initiative, la vigilance, le piétinement et la célérité.  
Équipement {3} ({3} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de guerre et de paix

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le blanc.  
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée de guerre et de paix inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans sa main et vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans votre main.  
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de la vengeance

{3}

Artefact : équipement

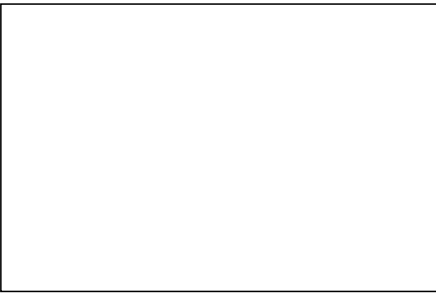
R

La créature équipée gagne +2/+0 et a l'initiative, la vigilance, le piétinement et la célérité.  
Équipement {3} ({3} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume du champion

{3}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+2.

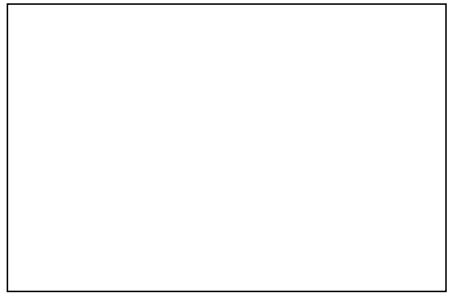
Tant que la créature équipée est légendaire, elle a la défense talismanique. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume du champion

{3}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+2.

Tant que la créature équipée est légendaire, elle a la défense talismanique. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume du champion

{3}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+2.

Tant que la créature équipée est légendaire, elle a la défense talismanique. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume du champion

{3}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+2.

Tant que la créature équipée est légendaire, elle a la défense talismanique. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair {2}

Artefact : équipement U  
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)  
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaque de sombracier {3}

Artefact : équipement R  
Indestructible  
La créature équipée a l'indestructible.  
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair {2}

Artefact : équipement U  
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)  
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

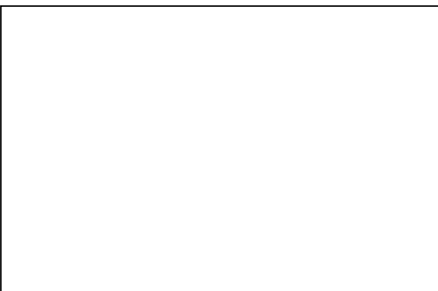
Plaque de sombracier {3}

Artefact : équipement R  
Indestructible  
La créature équipée a l'indestructible.  
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Épée des temps anciens

{6}



Artefact

R

L'Épée des temps anciens arrive sur le champ de bataille engagée.  
{T}, Sacrifiez l'Épée des temps anciens et n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez : L'Épée des temps anciens inflige X blessures à n'importe quelle cible, X étant la force totale des créatures sacrifiées de cette manière, puis exilez l'Épée des temps anciens et ces cartes de créature.

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

-Épée des temps anciens

{6}



Artefact

R

L'Épée des temps anciens arrive sur le champ de bataille engagée.  
{T}, Sacrifiez l'Épée des temps anciens et n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez : L'Épée des temps anciens inflige X blessures à n'importe quelle cible, X étant la force totale des créatures sacrifiées de cette manière, puis exilez l'Épée des temps anciens et ces cartes de créature.

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

Prix de la gloire

{2}{R}

Enchantement

U

À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, si ce n'est pas le tour de ce joueur, détruisez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Violence gratuite

{2}{R}{R}

Enchantement

R

Si une créature que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prix de la gloire

{2}{R}

Enchantement

U

À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, si ce n'est pas le tour de ce joueur, détruisez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Violence gratuite

{2}{R}{R}

Enchantement

R

Si une créature que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



