

Bagarreur sangpyre

{R}

Créature : élémental et guerrier

C

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

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batailleur du bûcher

{R}{R}

Créature : élémental et guerrier

U

Célérité

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bagarreur sangpyre

{R}

Créature : élémental et guerrier

C

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

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couguar cendredent

{5}{R}

Créature : chat et bête

C

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

Recyclage de montagne {2} ({2}), défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon des fosses de Rakdos

{2}{R}{R}



Créature : dragon

R

{R}{R} : Le Dragon des fosses de Rakdos acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{R} : Le Dragon des fosses de Rakdos gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

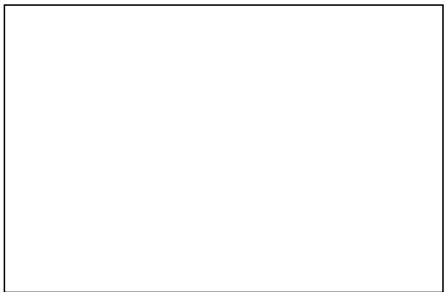
Acharnement ? Le Dragon des fosses de Rakdos a la double initiative tant que vous n'avez pas de carte en main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragonnet du fourneau

{2}{R}{R}



Créature : dragon

U

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créature avec le vol ou la portée.)

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragonnet du fourneau

{2}{R}{R}



Créature : dragon

U

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créature avec le vol ou la portée.)

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hostilité

{3}{R}{R}{R}



Créature : élémental et incarnation

R

Célérité

Si un sort que vous contrôlez devait infliger des blessures à un adversaire, prévenez ces blessures. Créez un jeton de créature 3/1 rouge Élémental et Shamane avec la célérité pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière.

Quand Hostilité est mise dans un cimetière où elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocateur vagueflamme

{2}{R}



Créature : gobelin et mutant

U

{7}{R} : L'Invocateur vagueflamme inflige 5 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mâcheur de lingot

{4}{R}



Créature : élémental

C

Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le champ de bataille, détruisez l'artefact ciblé.

Évocation {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru languefeu

{3}{R}



Créature : kavru

U

Quand le Kavru languefeu arrive sur le champ de bataille, il inflige 4 blessures à la créature ciblée.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchefeu slith

{R}{R}



Créature : slith

U

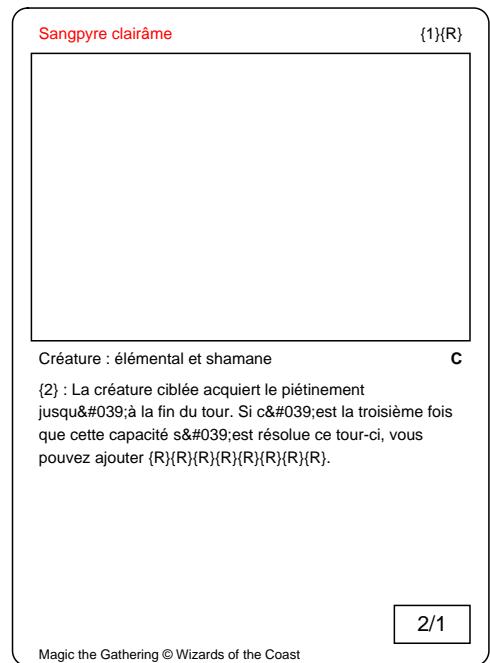
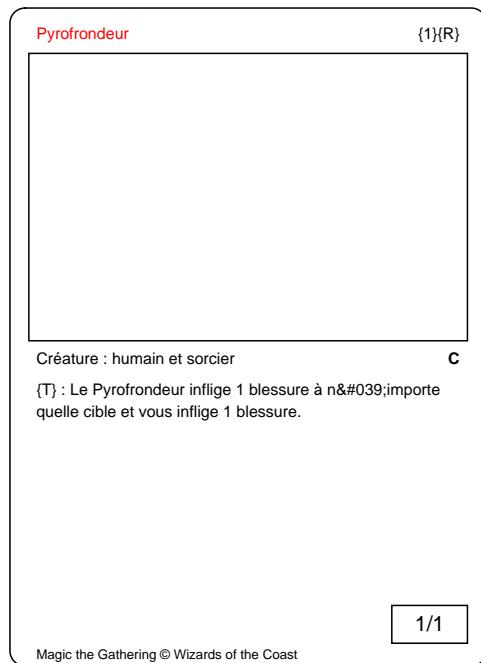
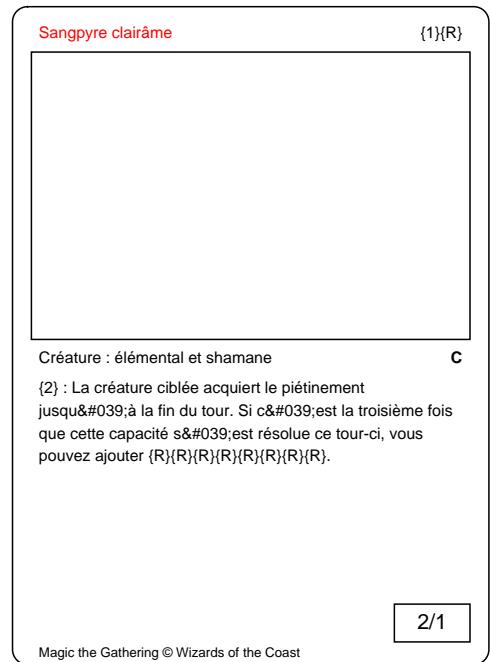
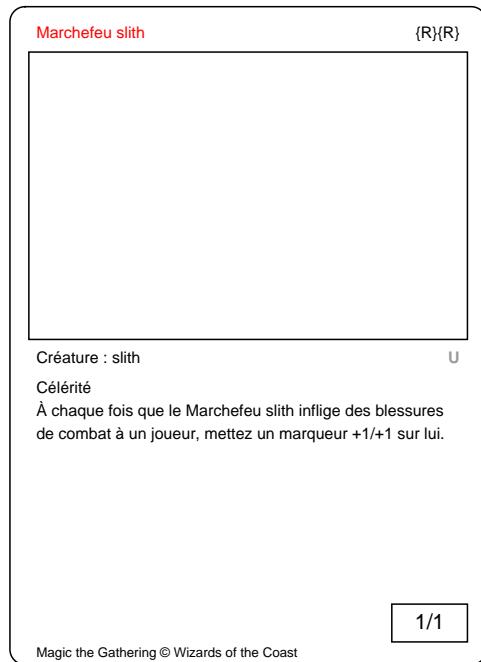
Célérité

À chaque fois que le Marchefeu slith inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Boule de feu

{X}{R}



Rituel

U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.

La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cône de flammes

{3}{R}{R}



Rituel

U

Le Cône de flammes inflige 1 blessure à n'importe quelle cible, 2 blessures à une autre cible, et 3 blessures à une troisième cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu

{X}{R}



Rituel

U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.

La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de flamme

{R}



Rituel

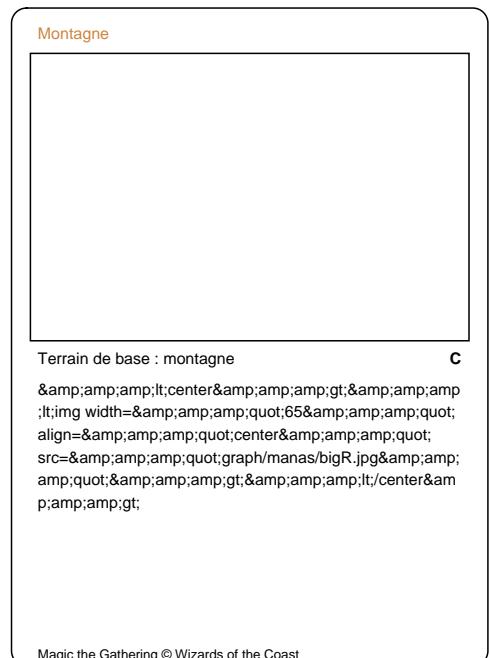
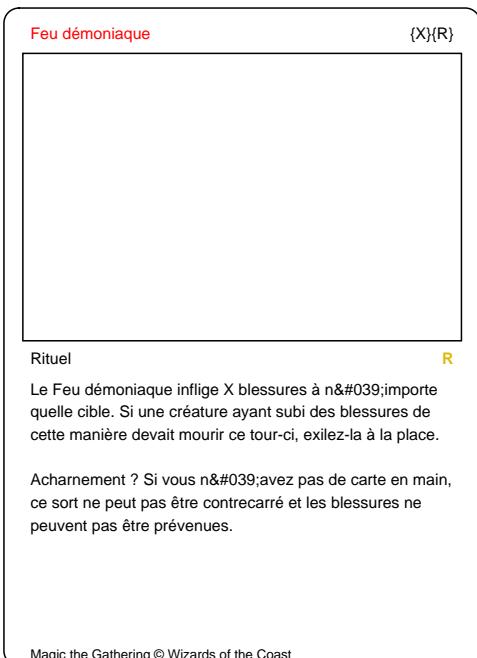
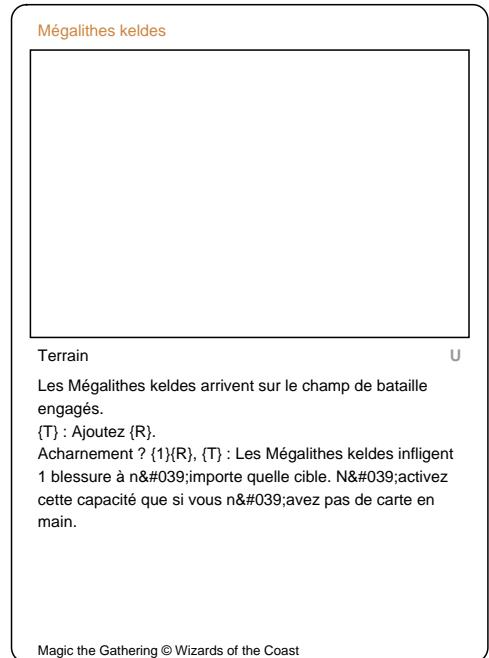
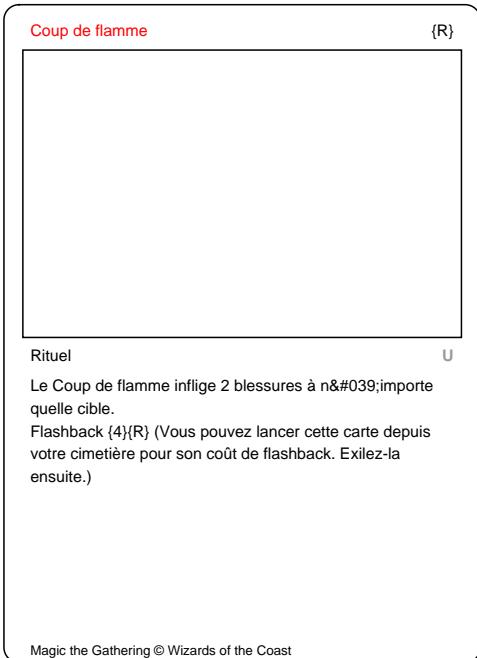
U

Le Coup de flamme inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Flashback {4}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

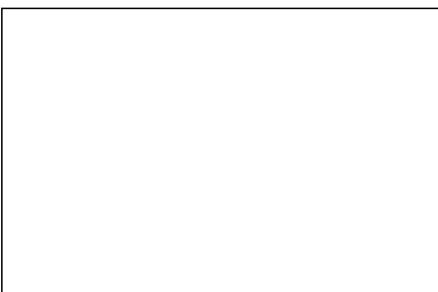


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

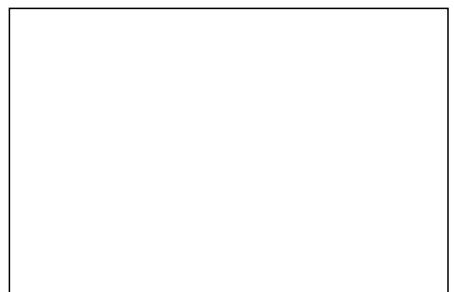


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

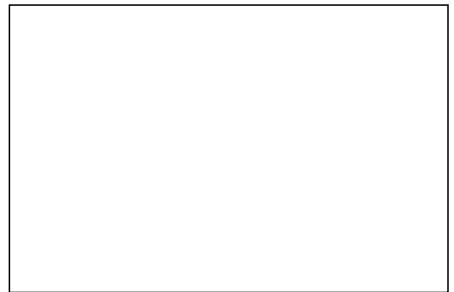


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

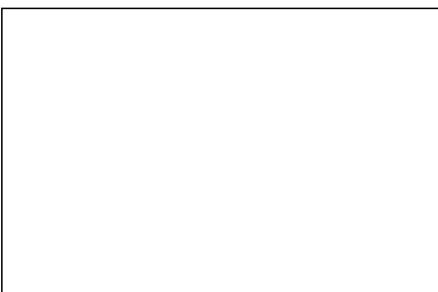


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

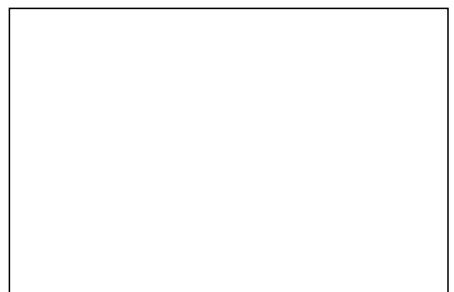


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

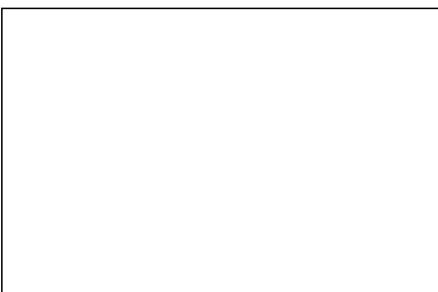


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

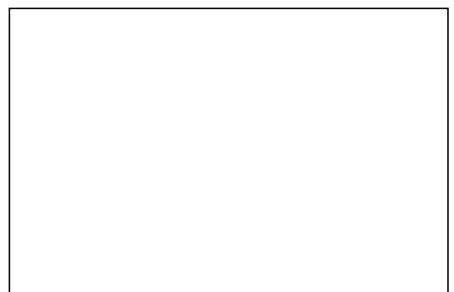


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

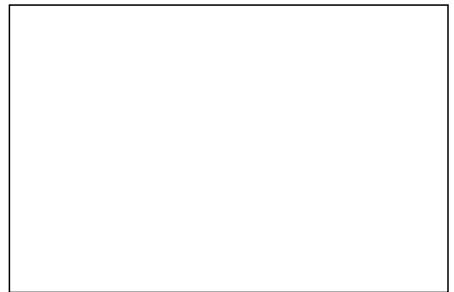


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

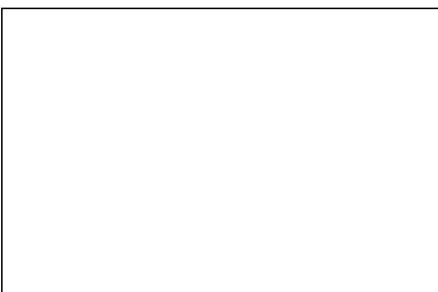


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

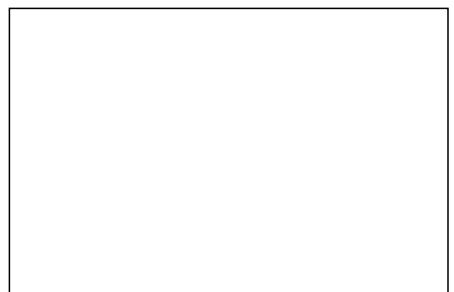


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&#amp;#amp;#amp;lt;center&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#amp;lt;img width=&#amp;#amp;#amp;quot;65&#amp;#amp;#amp;quot; align=&#amp;#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;#amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;#amp;quot;&#amp;#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#amp;lt;/center&#amp;#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



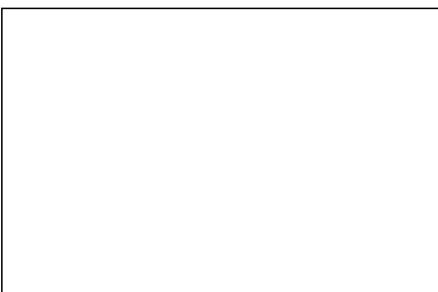
Terrain de base : montagne

C

&#amp;#amp;#amp;lt;center&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#amp;lt;img width=&#amp;#amp;#amp;quot;65&#amp;#amp;#amp;quot; align=&#amp;#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;#amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;#amp;quot;&#amp;#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#amp;lt;/center&#amp;#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

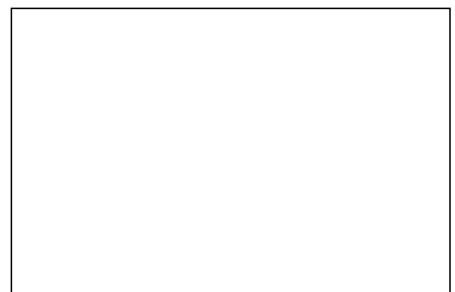
C

&#amp;#amp;#amp;lt;center&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#amp;lt;img width=&#amp;#amp;#amp;quot;65&#amp;#amp;#amp;quot; align=&#amp;#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;#amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;#amp;quot;&#amp;#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#amp;lt;/center&#amp;#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra Nalaàr

{3}{R}{R}



Planeswalker légendaire : Chandra

M

{+1} : Chandra Nalaàr inflige 1 blessure à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.

{-X} : Chandra Nalaàr inflige X blessures à une créature ciblée.

{-8} : Chandra Nalaàr inflige 10 blessures à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé et à chaque créature que ce joueur contrôleur ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

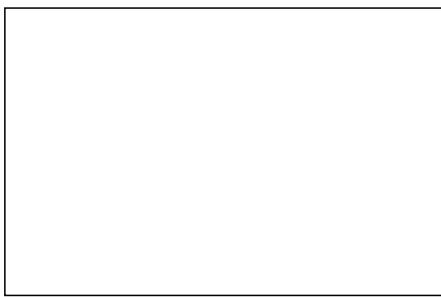
6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incineration

{1}{R}



Éphémère

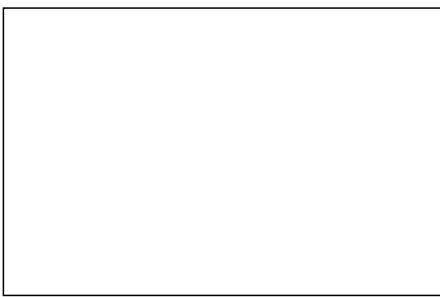
C

L'Incineration 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

Incineration

{1}{R}



Éphémère

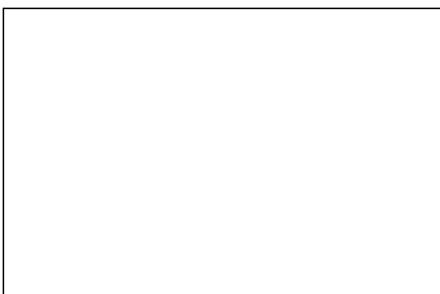
C

L'Incineration 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

Jet de magma

{1}{R}



Éphémère

C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

