

Myr de fer {2}

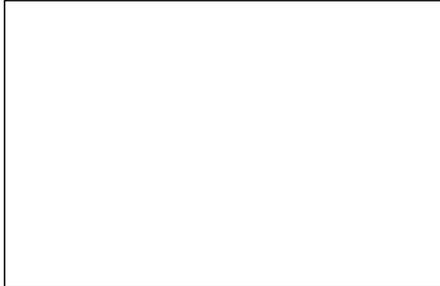


Créature-artefact : myr **C**  
 {T} : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de fer {2}



Créature-artefact : myr **C**  
 {T} : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de fer {2}

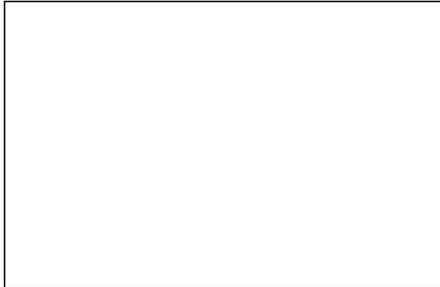


Créature-artefact : myr **C**  
 {T} : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon à la salve de flammes {4}{R}{R}



Créature : dragon **R**

Vol  
 À chaque fois que le Dragon à la salve de flammes attaque, vous pouvez payer {X}{R}. Si vous faites ainsi, le Dragon à la salve de flammes inflige X blessures à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Dragon du bûcher** {5}{R}{R}



Créature : dragon **M**

Vol

À chaque fois que le Dragon du bûcher inflige des blessures de combat à un joueur, il inflige autant de blessures à chaque créature que ce joueur contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Frondeur au feu goblin** {R}



Créature : goblin et guerrier **C**

{T} : Le Frondeur au feu goblin inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Frondeur au feu goblin** {R}



Créature : goblin et guerrier **C**

{T} : Le Frondeur au feu goblin inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Frondeur au feu goblin** {R}



Créature : goblin et guerrier **C**

{T} : Le Frondeur au feu goblin inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Galvanoth

{3}{R}{R}



Créature : bête

R

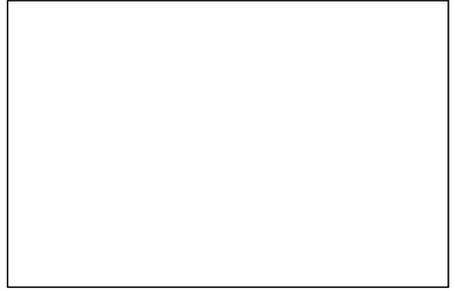
Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana si c'est un sort d'éphémère ou de rituel.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glouton karpluséan

{R}



Créature neigeuse : glouton et bête

C

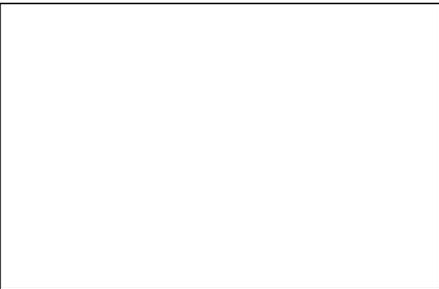
À chaque fois que le Glouton karpluséan devient bloqué, vous pouvez faire qu'il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Galvanoth

{3}{R}{R}



Créature : bête

R

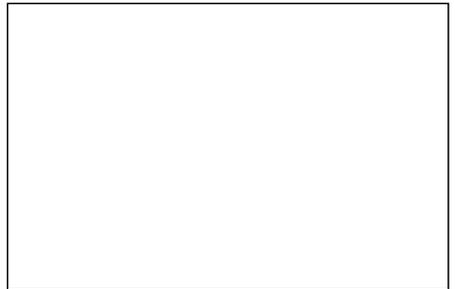
Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana si c'est un sort d'éphémère ou de rituel.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glouton karpluséan

{R}



Créature neigeuse : glouton et bête

C

À chaque fois que le Glouton karpluséan devient bloqué, vous pouvez faire qu'il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glouton karpluséan

{R}

Créature neigeuse : glouton et bête

C

À chaque fois que le Glouton karpluséan devient bloqué, vous pouvez faire qu'il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrite maître-dragon

{R}

Créature : humain et shaman

M

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins six terrains, créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kamahl, sangrahbair

{4}{R}{R}

Créature légendaire : humain et barbare

R

Célérité

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

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrite maître-dragon

{R}

Créature : humain et shaman

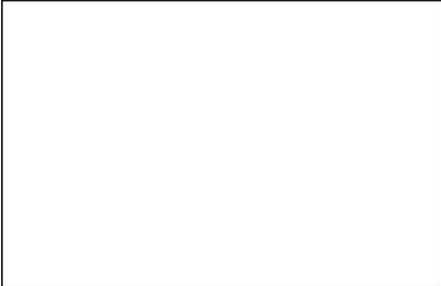
M

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins six terrains, créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Proscrite maître-dragon** {R}



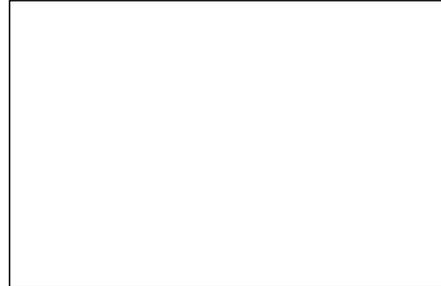
Créature : humain et shaman **M**

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins six terrains, créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Pyromancien sybarite** {2}{R}



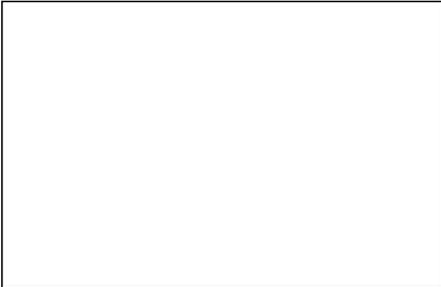
Créature : humain et sorcier **U**

{T} : Le Pyromancien sybarite inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Pyromancien sybarite** {2}{R}



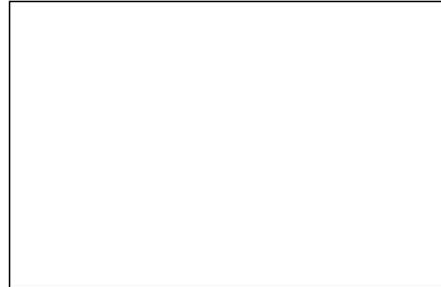
Créature : humain et sorcier **U**

{T} : Le Pyromancien sybarite inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Shamane forgemort** {4}{R}



Créature : ogre et shaman **U**

Multikick {R} (Vous pouvez payer {R} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Quand le Shamane forgemort arrive sur le champ de bataille, il inflige à un joueur ciblé ou à un planeswalker ciblé un nombre de blessures égal au double du nombre de fois qu'il a été kické.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dans la gueule de l'enfer

{4}{R}{R}



Rituel

U

Détruisez le terrain ciblé. Dans la gueule de l'enfer inflige 13 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Risque-tout

{R}



Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, défaussez-vous d'une carte au hasard, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dans la gueule de l'enfer

{4}{R}{R}



Rituel

U

Détruisez le terrain ciblé. Dans la gueule de l'enfer inflige 13 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Risque-tout

{R}



Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, défaussez-vous d'une carte au hasard, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Risque-tout

{R}

Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, défaussez-vous d'une carte au hasard, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de flammes

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

Rituel

U

La Vague de flammes inflige 4 blessures au joueur ciblé et à chaque créature qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Risque-tout

{R}

Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, défaussez-vous d'une carte au hasard, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de flammes

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

Rituel

U

La Vague de flammes inflige 4 blessures au joueur ciblé et à chaque créature qu'il contrôle.

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

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volcan assoupi



Terrain

U

Le Volcan assoupi arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Volcan assoupi arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez une montagne dégagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {C}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volcan assoupi



Terrain

U

Le Volcan assoupi arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Volcan assoupi arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez une montagne dégagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {C}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volcan assoupi



Terrain

U

Le Volcan assoupi arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Volcan assoupi arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez une montagne dégagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {C}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

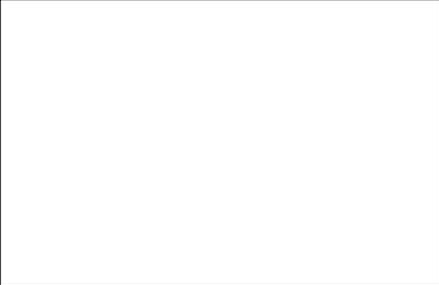
Foudre {R}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

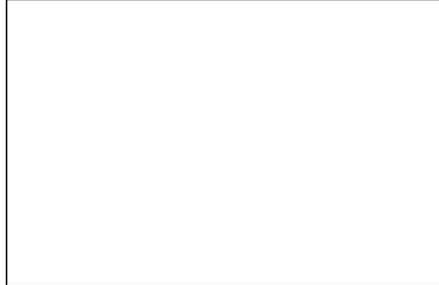
Foudre {R}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon de chaleur {X}{R}



Éphémère U  
Le Rayon de chaleur inflige X blessures à la créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon de chaleur

{X}{R}

Éphémère

U

Le Rayon de chaleur inflige X blessures à la créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serres d'éclair

{2}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+0 et a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serres d'éclair

{2}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+0 et a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast