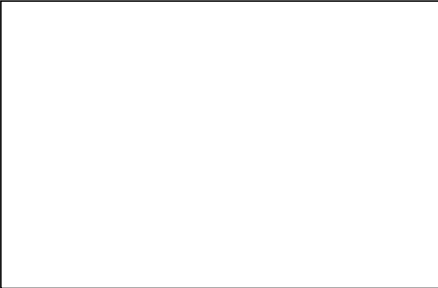


Golem d'Oxidda {6}

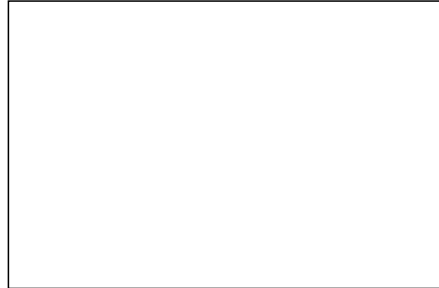


Créature-artefact : golem **C**  
Affinité pour les montagnes  
Célérité

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acolyte de la Flamme intérieure {1}{R}{R}



Créature : élémental et shaman **C**


Quand l'Acolyte de la Flamme intérieure arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

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.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem d'Oxidda {6}




Créature-artefact : golem **C**  
Affinité pour les montagnes  
Célérité

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acolyte de la Flamme intérieure {1}{R}{R}



Créature : élémental et shaman **C**

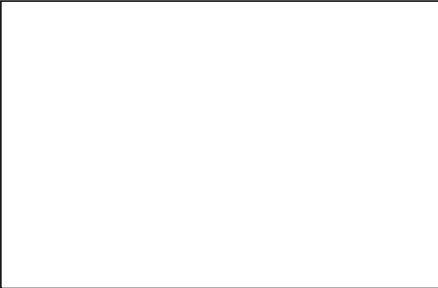
Quand l'Acolyte de la Flamme intérieure arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

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.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Bagarreux sangpyre** {R}



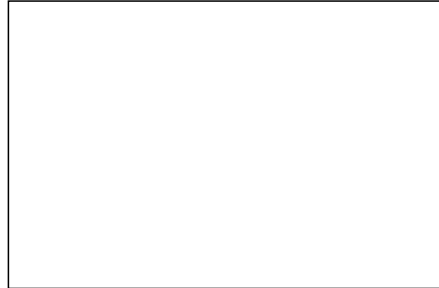
Créature : élémental et guerrier **C**

{R} : Le Bagarreux 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

**Bagarreux sangpyre** {R}




Créature : élémental et guerrier **C**

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

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Couguar cendrent** {5}{R}



Créature : chat et bête **C**

{R} : Le Couguar cendrent 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

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.

&lt;i>Acharnement</i> ? 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 l'Hostilité est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocateur vagueflamme

{2}{R}

Créature : goblin 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

Pyrofrondeur

{1}{R}

Créature : humain et sorcier

C

{T} : Le Pyrofrondeur inflige 1 blessure à n'importe quelle cible et vous inflige 1 blessure.

1/1

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

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

Mégalithes keldes

Terrain

U

Les Mégalithes keldes arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {R}.

&lt;i>Acharnement</i> ? {1}{R}, {T} : Les Mégalithes keldes infligent 1 blessure à n'importe quelle cible.

N'activez cette capacité que si vous n'avez pas de carte en main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu démoniaque

{X}{R}

Rituel

R

Le Feu démoniaque inflige X blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

&lt;i>Acharnement</i> ? Si vous n'avez pas de carte en main, ce sort ne peut pas être contrecarré et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

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  
{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  
{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

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 contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

6/

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

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

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

Salve de feu

{4}{R}{R}



Éphémère

C

Vous pouvez sacrifier deux montagnes à la place de payer le coût de mana de ce sort.

La Salve de feu inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve de feu

{4}{R}{R}



Éphémère

C

Vous pouvez sacrifier deux montagnes à la place de payer le coût de mana de ce sort.

La Salve de feu inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast