


Barrière incandescente {2}{R}




Créature : mur **C**
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

5/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chariot goblin {2}{R}

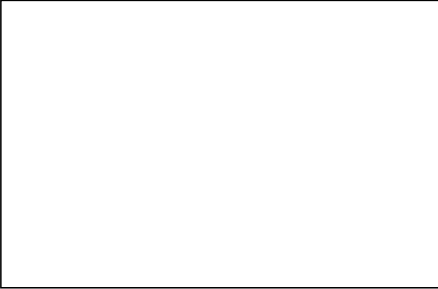


Créature : goblin et guerrier **C**
Célérité

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrière incandescente {2}{R}

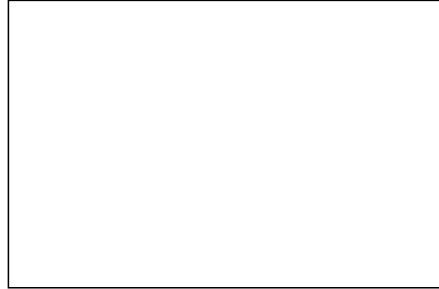


Créature : mur **C**
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

5/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagnard goblin {R}



Créature : goblin et éclaireur **C**
Traversée des montagnes

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillards gobelins de Mons

{R}



Créature : goblin

C

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porchelier goblin

{R}



Créature : goblin

C

À chaque fois que le Porchelier goblin devient bloqué, il inflige 2 blessures à chaque créature attaquante et à chaque créature bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porchelier goblin

{R}



Créature : goblin

C

À chaque fois que le Porchelier goblin devient bloqué, il inflige 2 blessures à chaque créature attaquante et à chaque créature bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porchelier goblin

{R}



Créature : goblin

C

À chaque fois que le Porchelier goblin devient bloqué, il inflige 2 blessures à chaque créature attaquante et à chaque créature bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porchelier goblin

{R}

Créature : goblin

C

À chaque fois que le Porchelier goblin devient bloqué, il inflige 2 blessures à chaque créature attaquante et à chaque créature bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigilants nains

{2}{R}

Créature : nain

C

À chaque fois que les Vigilants nains attaquent et ne sont pas bloqués, vous pouvez faire qu'il inflige autant de blessures que sa force à la créature ciblée. Si vous faites ainsi, les Vigilants nains n'assignent pas de blessures de combat ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigilants nains

{2}{R}

Créature : nain

C

À chaque fois que les Vigilants nains attaquent et ne sont pas bloqués, vous pouvez faire qu'il inflige autant de blessures que sa force à la créature ciblée. Si vous faites ainsi, les Vigilants nains n'assignent pas de blessures de combat ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigilants nains

{2}{R}

Créature : nain

C

À chaque fois que les Vigilants nains attaquent et ne sont pas bloqués, vous pouvez faire qu'il inflige autant de blessures que sa force à la créature ciblée. Si vous faites ainsi, les Vigilants nains n'assignent pas de blessures de combat ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigilants nains

{2}{R}

Créature : nain

C

À chaque fois que les Vigilants nains attaquent et ne sont pas bloqués, vous pouvez faire qu'il inflige autant de blessures que sa force à la créature ciblée. Si vous faites ainsi, les Vigilants nains n'assignent pas de blessures de combat ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyrotechnie

{4}{R}

Rituel

U

La Pyrotechnie inflige 4 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier

{X}{R}

Rituel

U

Le Brasier inflige X blessures à n'importe quelle cible.

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

Flamboiemment

{2}{R}

Éphémère

C

Le Flamboiemment inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

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

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

Souffle ardent

{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

{R} : La créature enchantée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oriflamme orque

{3}{R}

Enchantement

U

Les créatures attaquantes que vous contrôlez gagnent +1/+0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle ardent

{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

{R} : La créature enchantée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

