

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

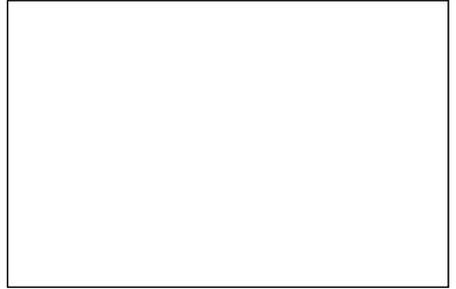
À chaque fois que le Porchelier goblin devient bloqué, il inflige 2 blessures à chaque créature attaquante et à chaque créature bloquée.

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

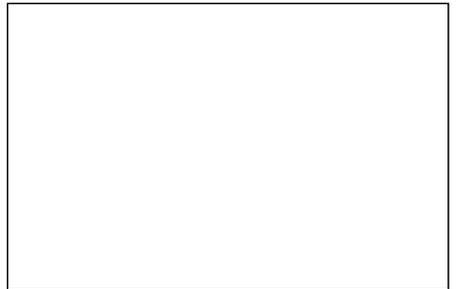
À chaque fois que les Vigilants nains attaquent et ne sont pas bloqués, vous pouvez faire qu'il inflige autant de blessures que sa force à la créature ciblée. Si vous faites ainsi, les Vigilants nains n'assignent pas de blessures de combat ce tour-ci.

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

Expectoration tellurique

{1}{R}

Rituel

C

L'Expectoration tellurique inflige à la créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de montagnes que vous contrôlez.

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

Marteau volcanique

{1}{R}

Rituel

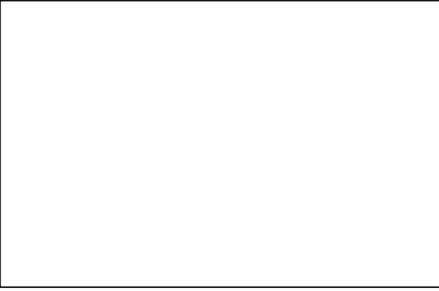
C

Le Marteau volcanique inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de pierres

{2}{R}



Rituel

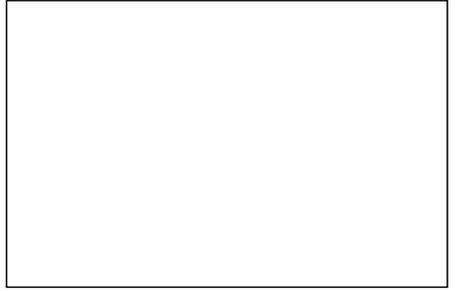
C

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de pierres

{2}{R}



Rituel

C

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de pierres

{2}{R}



Rituel

C

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de pierres

{2}{R}



Rituel

C

Détruisez un terrain ciblé.

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

Tremblement

{R}

Rituel

C

Le Tremblement inflige 1 blessure à chaque créature sans le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tremblement

{R}

Rituel

C

Le Tremblement inflige 1 blessure à chaque créature sans le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tremblement

{R}

Rituel

C

Le Tremblement inflige 1 blessure à chaque créature sans le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tremblement

{R}



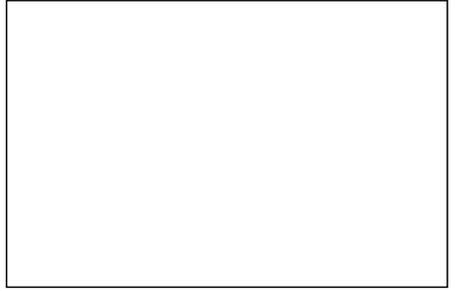
Rituel

C

Le Tremblement inflige 1 blessure à chaque créature sans le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



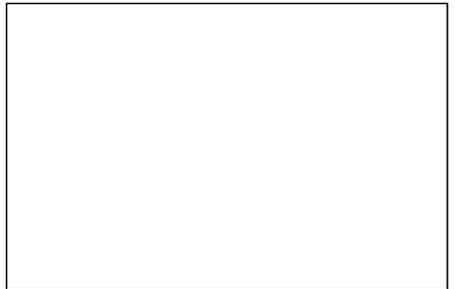
Terrain de base : montagne

C

{R}

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

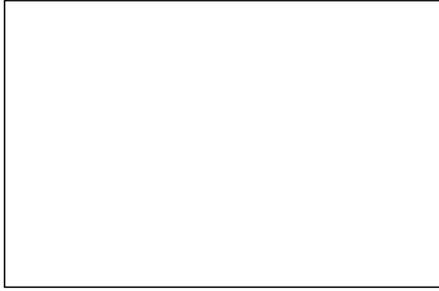
C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}



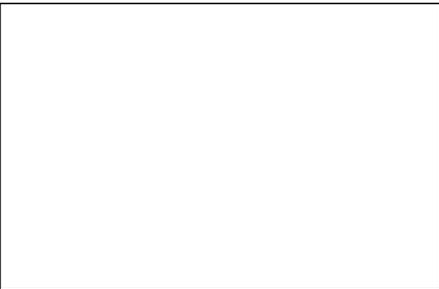
Éphémère

C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

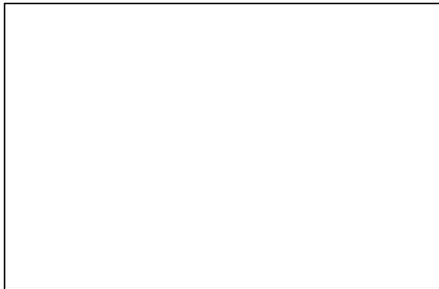
C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}



Éphémère

C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}

Éphémère

C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

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

Choc

{R}

Éphémère

C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glissement de roches

{X}{R}

Éphémère

C

Le Glissement de roches inflige X blessures réparties comme vous le souhaitez entre n'importe quel nombre de créatures attaquantes ou bloqueuses sans le vol ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glissement de roches

{X}{R}

Éphémère

C

Le Glissement de roches inflige X blessures réparties comme vous le souhaitez entre n'importe quel nombre de créatures attaquantes ou bloqueuses sans le vol ciblées.

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

Solfatare

{2}{R}

Éphémère

C

Un joueur ciblé ne peut pas jouer de terrains ce tour-ci.
Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solfatare

{2}{R}

Éphémère

C

Un joueur ciblé ne peut pas jouer de terrains ce tour-ci.
Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solfatare

{2}{R}

Éphémère

C

Un joueur ciblé ne peut pas jouer de terrains ce tour-ci.
Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solfatare

{2}{R}

Éphémère

C

Un joueur ciblé ne peut pas jouer de terrains ce tour-ci.
Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

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

