

Archéologue goblin {1}{R}



Créature : goblin et artificier U

{R}, {T} : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez un artefact ciblé et dégagez l'Archéologue goblin. Si vous perdez, sacrifiez l'Archéologue goblin.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin goblin {3}{R}{R}



Créature : goblin et assassin U

À chaque fois que l'Assassin goblin ou un autre goblin arrive sur le champ de bataille, chaque joueur joue à pile ou face. Chaque joueur qui fait pile sacrifie une créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archéologue goblin {1}{R}



Créature : goblin et artificier U

{R}, {T} : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez un artefact ciblé et dégagez l'Archéologue goblin. Si vous perdez, sacrifiez l'Archéologue goblin.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin goblin {3}{R}{R}



Créature : goblin et assassin U

À chaque fois que l'Assassin goblin ou un autre goblin arrive sur le champ de bataille, chaque joueur joue à pile ou face. Chaque joueur qui fait pile sacrifie une créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin mogg

{2}{R}

Créature : goblin et assassin

U

{T} : Vous choisissez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle, et cet adversaire choisit une créature ciblée. Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez la créature que vous avez choisie. Si vous perdez, détruisez la créature que votre adversaire a choisie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin enragé

{R}

Créature : goblin et berserker

C

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin mogg

{2}{R}

Créature : goblin et assassin

U

{T} : Vous choisissez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle, et cet adversaire choisit une créature ciblée. Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez la créature que vous avez choisie. Si vous perdez, détruisez la créature que votre adversaire a choisie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin enragé

{R}

Créature : goblin et berserker

C

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin enragé {R}



Créature : gobelin et berserker C

Célérité (Cette créature peut attaquer et (T) dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de scories {4}{R}



Créature : guivre R

Au début de votre entretien, jouez à pile ou face. Si vous perdez, renvoyez la Guivre de scories dans la main de son propriétaire.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin enragé {R}



Créature : gobelin et berserker C

Célérité (Cette créature peut attaquer et (T) dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure karpluséan {2}{R}{R}



Créature : minotaure et guerrier R

Entretien cumulatif ? Jouez à pile ou face.
 À chaque fois que vous gagnez un pile ou face, le Minotaure karpluséan inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
 À chaque fois que vous perdez un pile ou face, le Minotaure karpluséan inflige 1 blessure à n'importe quelle cible, choisie par un adversaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure karpluséan

{2}{R}{R}

Créature : minotaure et guerrier

R

Entretien cumulatif ? Jouez à pile ou face.

À chaque fois que vous gagnez un pile ou face, le Minotaure karpluséan inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

À chaque fois que vous perdez un pile ou face, le Minotaure karpluséan inflige 1 blessure à n'importe quelle cible, choisie par un adversaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc de mana

{R}

Rituel

R

Vous et un adversaire ciblé lancez chacun une pièce en l'air. Le Choc de mana inflige 1 blessure à chaque joueur dont la pièce retombe sur pile. Répétez la procédure jusqu'à ce que les deux pièces tombent sur face en même temps.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc de mana

{R}

Rituel

R

Vous et un adversaire ciblé lancez chacun une pièce en l'air. Le Choc de mana inflige 1 blessure à chaque joueur dont la pièce retombe sur pile. Répétez la procédure jusqu'à ce que les deux pièces tombent sur face en même temps.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc de mana

{R}

Rituel

R

Vous et un adversaire ciblé lancez chacun une pièce en l'air. Le Choc de mana inflige 1 blessure à chaque joueur dont la pièce retombe sur pile. Répétez la procédure jusqu'à ce que les deux pièces tombent sur face en même temps.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc de mana

{R}



Rituel

R

Vous et un adversaire ciblé lancez chacun une pièce en l'air. Le Choc de mana inflige 1 blessure à chaque joueur dont la pièce retombe sur pile. Répétez la procédure jusqu'à ce que les deux pièces tombent sur face en même temps.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeu du chaos

{R}{R}{R}



Rituel

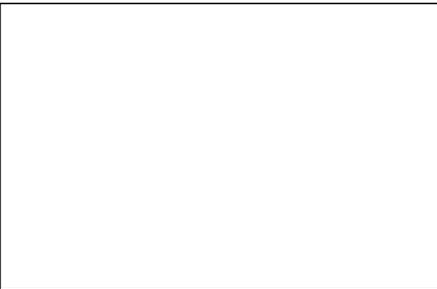
R

Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, vous gagnez 1 point de vie et l'adversaire ciblé perd 1 point de vie, et vous pouvez décider de jouer à nouveau. Si vous perdez, vous perdez 1 point de vie et l'adversaire ciblé gagne 1 point de vie et ce joueur peut décider de jouer à nouveau. Doublez les points de vie pris à chaque fois.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeu du chaos

{R}{R}{R}



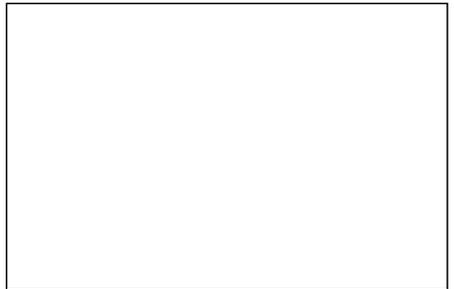
Rituel

R

Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, vous gagnez 1 point de vie et l'adversaire ciblé perd 1 point de vie, et vous pouvez décider de jouer à nouveau. Si vous perdez, vous perdez 1 point de vie et l'adversaire ciblé gagne 1 point de vie et ce joueur peut décider de jouer à nouveau. Doublez les points de vie pris à chaque fois.

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

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

Valakut, la cime en fusion



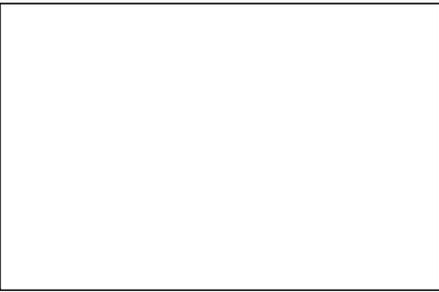
Terrain

R

Valakut, la cime en fusion arrive sur le champ de bataille engagée.
À chaque fois qu'une montagne arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous contrôlez au moins cinq autres montagnes, vous pouvez faire que Valakut, la cime en fusion inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
(T) : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valakut, la cime en fusion



Terrain

R

Valakut, la cime en fusion arrive sur le champ de bataille engagée.

À chaque fois qu'une montagne arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous contrôlez au moins cinq autres montagnes, vous pouvez faire que Valakut, la cime en fusion inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucle de contagion

{2}



Artefact

U

Quand la Boucle de contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée. {4}, {T} : Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucle de contagion

{2}



Artefact

U

Quand la Boucle de contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée. {4}, {T} : Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pouce de Krark

{2}



Artefact légendaire

R

Si vous deviez jouer à pile ou face, lancez à la place deux pièces et ignorez l'une d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pouce de Krark

{2}

Artefact légendaire

R

Si vous deviez jouer à pile ou face, lancez à la place deux pièces et ignorez l'une d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aléatoire

{1}{R}

Éphémère

U

Ne lancez ce sort que pendant le combat après que les bloqueurs aient été déclarés.
Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pouce de Krark

{2}

Artefact légendaire

R

Si vous deviez jouer à pile ou face, lancez à la place deux pièces et ignorez l'une d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aléatoire

{1}{R}

Éphémère

U

Ne lancez ce sort que pendant le combat après que les bloqueurs aient été déclarés.
Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aléatoire

{1}{R}

Éphémère

U

Ne lancez ce sort que pendant le combat après que les bloqueurs aient été déclarés.
Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chances de victoire

{R}

Éphémère

R

Pour chaque créature bloqueuse, jouez à pile ou face. Si vous gagnez, prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par cette créature ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chances de victoire

{R}

Éphémère

R

Pour chaque créature bloqueuse, jouez à pile ou face. Si vous gagnez, prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par cette créature ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chances de victoire

{R}

Éphémère

R

Pour chaque créature bloqueuse, jouez à pile ou face. Si vous gagnez, prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par cette créature ce tour-ci.

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

Foudre

{R}

Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict du fantoche

{1}{R}{R}

Éphémère

R

Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez toutes les créatures avec une force de 2 ou moins. Si vous perdez, détruisez toutes les créatures avec une force de 3 ou plus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe gobeline

{1}{R}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous pouvez jouer à pile ou face. Si vous gagnez, mettez un marqueur « mèche » sur la Bombe gobeline. Si vous perdez, retirez un marqueur « mèche » de la Bombe gobeline.
Retirez 5 marqueurs « mèche » de la Bombe gobeline, sacrifiez la Bombe gobeline : La Bombe gobeline inflige 20 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict du fantoche

{1}{R}{R}

Éphémère

R

Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez toutes les créatures avec une force de 2 ou moins. Si vous perdez, détruisez toutes les créatures avec une force de 3 ou plus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe gobeline

{1}{R}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous pouvez jouer à pile ou face. Si vous gagnez, mettez un marqueur « mèche » sur la Bombe gobeline. Si vous perdez, retirez un marqueur « mèche » de la Bombe gobeline.
Retirez 5 marqueurs « mèche » de la Bombe gobeline, sacrifiez la Bombe gobeline : La Bombe gobeline inflige 20 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaos planaire

{2}{R}

Enchantement

U

Au début de votre entretien, jouez à pile ou face. Si vous perdez, sacrifiez le Chaos planaire.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, ce joueur joue à pile ou face. S'il perd, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Man?uvres impulsives

{2}{R}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature attaque, jouez à pile ou face. Si vous gagnez, la prochaine fois que cette créature devrait infliger des blessures de combat ce tour-ci, elle inflige le double de ces blessures à la place. Si vous perdez, la prochaine fois que cette créature devrait infliger des blessures de combat ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaos planaire

{2}{R}

Enchantement

U

Au début de votre entretien, jouez à pile ou face. Si vous perdez, sacrifiez le Chaos planaire.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, ce joueur joue à pile ou face. S'il perd, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rencontre au hasard

{2}{R}{R}

Enchantement

R

À chaque fois que vous gagnez un pile ou face, mettez un marqueur « chance » sur la Rencontre de hasard.
Au début de votre entretien, si la Rencontre de hasard a au moins dix marqueurs « chance » sur elle, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

