

Bagarreur Fangepeau

{1}{B}

Créature : minotaure

C

Le Bagarreur Fangepeau ne peut pas bloquer à moins que vous ne contrôliez un autre minotaure.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétrificateur Fangepeau

{2}{B}

Créature : minotaure et guerrier

U

Contact mortel

Les autres créatures Minotaure que vous contrôlez ont le contact mortel.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétrificateur Fangepeau

{2}{B}

Créature : minotaure et guerrier

U

Contact mortel

Les autres créatures Minotaure que vous contrôlez ont le contact mortel.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétrificateur Fangepeau

{2}{B}

Créature : minotaure et guerrier

U

Contact mortel

Les autres créatures Minotaure que vous contrôlez ont le contact mortel.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agresseur minotaure {6}{R}



Créature : minotaure et berserker U
Initiative, célérité

6/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fanatique de Mogis {3}{R}



Créature : minotaure et shaman U

Quand le Fanatique de Mogis arrive sur le champ de bataille, il inflige à chaque adversaire un nombre de blessures égal à votre dévotion au rouge. (Chaque {R} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au rouge.)

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agresseur minotaure {6}{R}

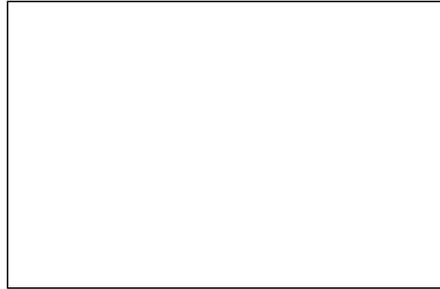


Créature : minotaure et berserker U
Initiative, célérité

6/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fanatique de Mogis {3}{R}



Créature : minotaure et shaman U

Quand le Fanatique de Mogis arrive sur le champ de bataille, il inflige à chaque adversaire un nombre de blessures égal à votre dévotion au rouge. (Chaque {R} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au rouge.)

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fanatique de Mogis

{3}{R}

Créature : minotaure et shaman

U

Quand le Fanatique de Mogis arrive sur le champ de bataille, il inflige à chaque adversaire un nombre de blessures égal à votre dévotion au rouge. (Chaque {R} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au rouge.)

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure brisecrâne

{2}{R}

Créature : minotaure et berserker

C

Célérité

Quand le Minotaure brisecrâne arrive sur le champ de bataille, il gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure brisecrâne

{2}{R}

Créature : minotaure et berserker

C

Célérité

Quand le Minotaure brisecrâne arrive sur le champ de bataille, il gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure brisecrâne

{2}{R}

Créature : minotaure et berserker

C

Célérité

Quand le Minotaure brisecrâne arrive sur le champ de bataille, il gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure des frontières

{2}{R}{R}



Créature : minotaure et guerrier

C

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillard beuglemort

{1}{R}



Créature : minotaure et berserker

C

Le Pillard beuglemort attaque à chaque combat si possible.

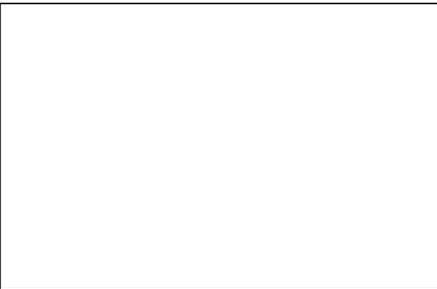
{2}{B} : Régénérez le Pillard beuglemort.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure des frontières

{2}{R}{R}



Créature : minotaure et guerrier

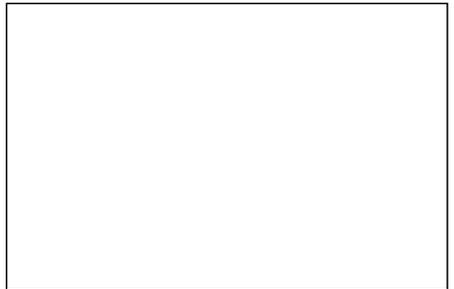
C

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillard beuglemort

{1}{R}



Créature : minotaure et berserker

C

Le Pillard beuglemort attaque à chaque combat si possible.

{2}{B} : Régénérez le Pillard beuglemort.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillard beuglemort

{1}{R}

Créature : minotaure et berserker

C

Le Pillard beuglemort attaque à chaque combat si possible.

{2}{B} : Régénérez le Pillard beuglemort.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane ragesang

{1}{R}{R}

Créature : minotaure et shamane

R

Piétinement

Les autres créatures Minotaure que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le piétinement.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane ragesang

{1}{R}{R}

Créature : minotaure et shamane

R

Piétinement

Les autres créatures Minotaure que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le piétinement.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instigateur de rage

{1}{B}{R}

Créature : minotaure et shamane

U

Les sorts de minotaure que vous lancez coûtent {B}{R} de moins à lancer. Cet effet réduit seulement la quantité de mana coloré que vous payez. (Par exemple, si vous lancez un sort de minotaure avec un coût de mana de {2}{R}, il coûte {2} à lancer.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instigateur de rage

{1}{B}{R}



Créature : minotaure et shaman

U

Les sorts de minotaure que vous lancez coûtent {B}{R} de moins à lancer. Cet effet réduit seulement la quantité de mana coloré que vous payez. (Par exemple, si vous lancez un sort de minotaure avec un coût de mana de {2}{R}, il coûte {2} à lancer.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur de guerre de Kragma

{3}{B}{R}



Créature : minotaure et guerrier

U

Les créatures Minotaure que vous contrôlez ont la célérité.

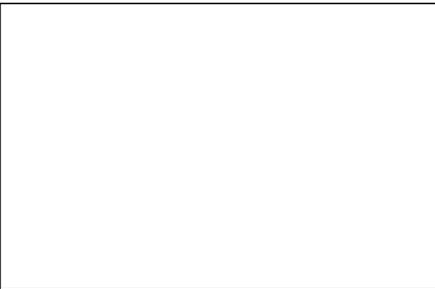
À chaque fois qu'un minotaure que vous contrôlez attaque, il gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instigateur de rage

{1}{B}{R}



Créature : minotaure et shaman

U

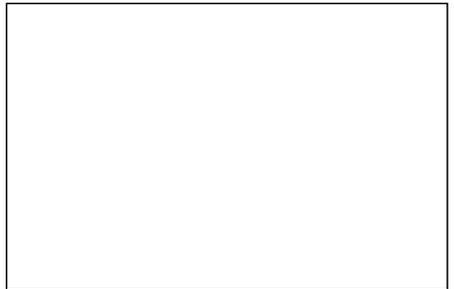
Les sorts de minotaure que vous lancez coûtent {B}{R} de moins à lancer. Cet effet réduit seulement la quantité de mana coloré que vous payez. (Par exemple, si vous lancez un sort de minotaure avec un coût de mana de {2}{R}, il coûte {2} à lancer.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur de guerre de Kragma

{3}{B}{R}



Créature : minotaure et guerrier

U

Les créatures Minotaure que vous contrôlez ont la célérité.

À chaque fois qu'un minotaure que vous contrôlez attaque, il gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur de guerre de Kragma

{3}{B}{R}

Créature : minotaure et guerrier

U

Les créatures Minotaure que vous contrôlez ont la célérité.

À chaque fois qu'un minotaure que vous contrôlez attaque, il gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de Kéranos

{1}{R}{R}

Rituel

C

L'Éclair de Kéranos inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de Kéranos

{1}{R}{R}

Rituel

C

L'Éclair de Kéranos inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Molestation

{R}

Rituel

C

La Molestation inflige 2 blessures à une créature ciblée. Cette créature ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Molestation

{R}



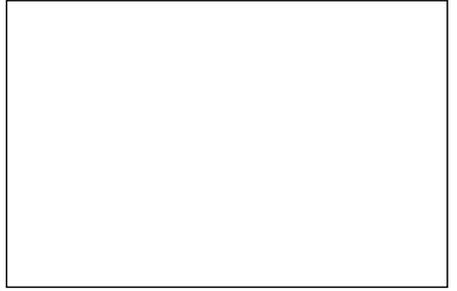
Rituel

C

La Molestation inflige 2 blessures à une créature ciblée.
Cette créature ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

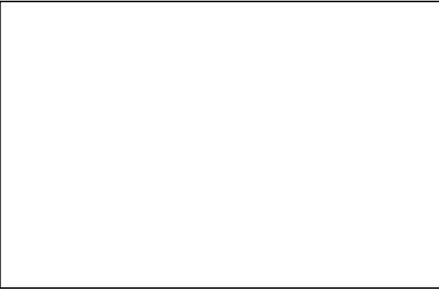
C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Molestation

{R}



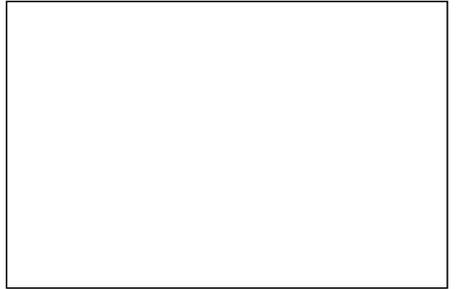
Rituel

C

La Molestation inflige 2 blessures à une créature ciblée.
Cette créature ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

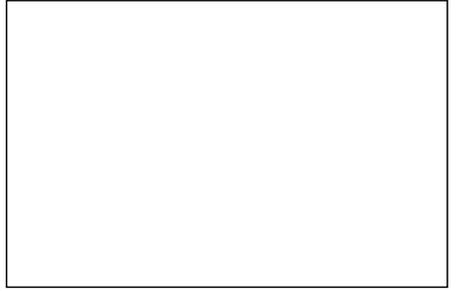


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

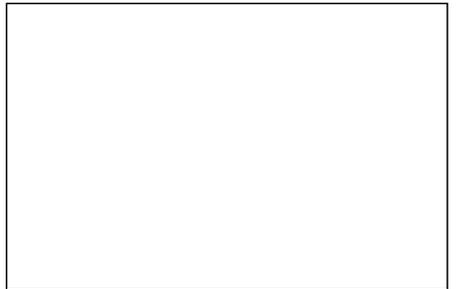


Terrain de base : montagne
{R}

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



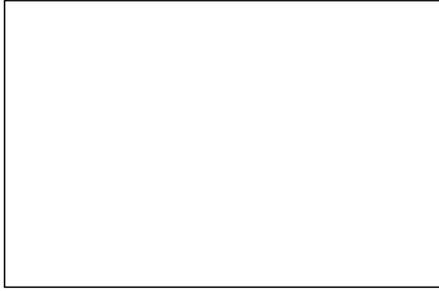
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



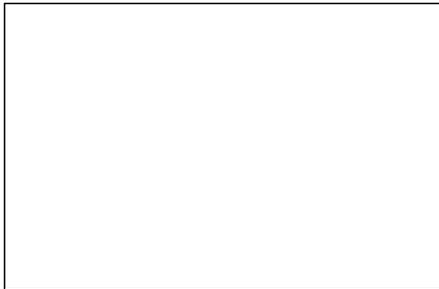
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défoncecrâne

{1}{R}



Éphémère

U

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci. Les blessures ne peuvent pas être prévenues ce tour-ci. Le Défoncecrâne inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défoncecrâne

{1}{R}

Éphémère

U

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci. Les blessures ne peuvent pas être prévenues ce tour-ci. Le Défoncecrâne inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

C

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défoncecrâne

{1}{R}

Éphémère

U

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci. Les blessures ne peuvent pas être prévenues ce tour-ci. Le Défoncecrâne inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang calcinant

{R}{R}

Éphémère

U

Le Sang calcinant inflige 2 blessures à une créature ciblée. Quand cette créature meurt ce tour-ci, le Sang calcinant inflige 3 blessures au contrôleur de la créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talents de tête brûlée

{1}{R}



Enchantement : aura

C

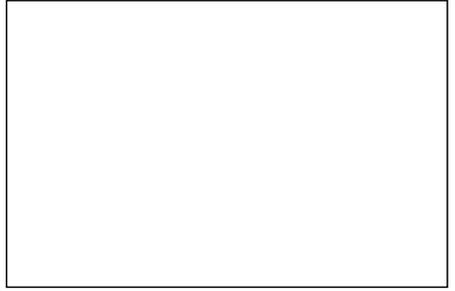
Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+0 et a la menace.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talents de tête brûlée

{1}{R}



Enchantement : aura

C

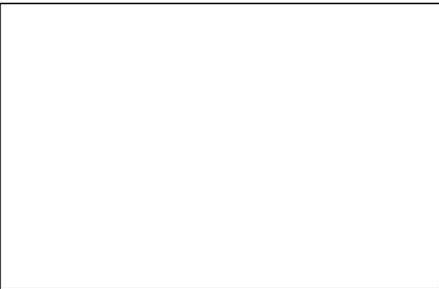
Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+0 et a la menace.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talents de tête brûlée

{1}{R}



Enchantement : aura

C

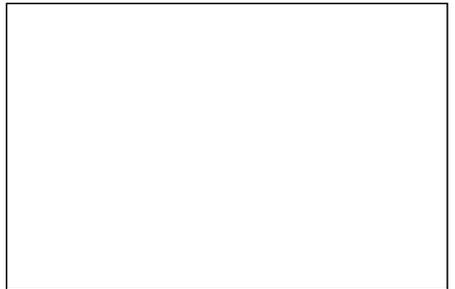
Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+0 et a la menace.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talents de tête brûlée

{1}{R}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+0 et a la menace.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

