

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

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

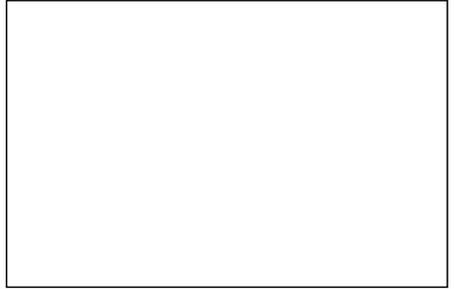
R

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

Pari ardent

{2}{R}



Rituel

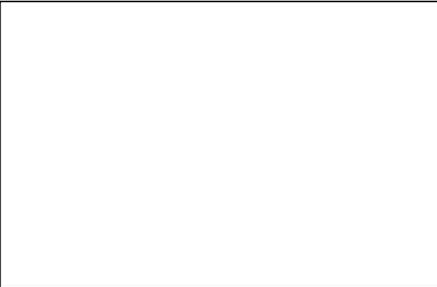
R

Jouez à pile ou face jusqu'à ce que vous perdiez ou que vous choisissiez de vous arrêter de jouer. Si vous perdez, le Pari ardent n'a aucun effet. Si vous gagnez au moins une fois, le Pari ardent inflige 3 blessures à la créature ciblée. Si vous gagnez au moins deux fois, le Pari ardent inflige 6 blessures à chaque adversaire. Si vous gagnez au moins trois fois, piochez neuf cartes et dégagez tous les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc de mana

{R}



Rituel

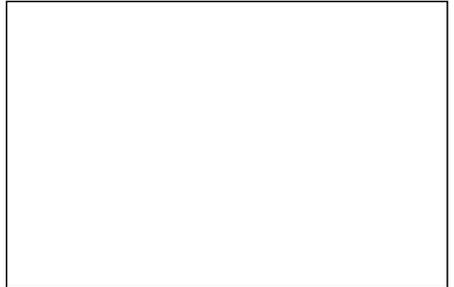
R

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

Pari ardent

{2}{R}



Rituel

R

Jouez à pile ou face jusqu'à ce que vous perdiez ou que vous choisissiez de vous arrêter de jouer. Si vous perdez, le Pari ardent n'a aucun effet. Si vous gagnez au moins une fois, le Pari ardent inflige 3 blessures à la créature ciblée. Si vous gagnez au moins deux fois, le Pari ardent inflige 6 blessures à chaque adversaire. Si vous gagnez au moins trois fois, piochez neuf cartes et dégagez tous les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari ardent

{2}{R}

Rituel

R

Jouez à pile ou face jusqu'à ce que vous perdiez ou que vous choisissiez de vous arrêter de jouer. Si vous perdez, le Pari ardent n'a aucun effet. Si vous gagnez au moins une fois, le Pari ardent inflige 3 blessures à la créature ciblée. Si vous gagnez au moins deux fois, le Pari ardent inflige 6 blessures à chaque adversaire. Si vous gagnez au moins trois fois, piochez neuf cartes et dégagez tous les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme

{1}{R}

Rituel

U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme

{1}{R}

Rituel

U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme

{1}{R}

Rituel

U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme

{1}{R}

Rituel

U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revanche de Skwi

{1}{U}{R}

Rituel

U

Choisissez un nombre. Jouez à pile ou face ce nombre de fois ou jusqu'à ce que vous perdiez, suivant ce qui arrive en premier. Si vous avez gagné à chaque fois, piochez deux cartes pour chaque pile ou face.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revanche de Skwi

{1}{U}{R}

Rituel

U

Choisissez un nombre. Jouez à pile ou face ce nombre de fois ou jusqu'à ce que vous perdiez, suivant ce qui arrive en premier. Si vous avez gagné à chaque fois, piochez deux cartes pour chaque pile ou face.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revanche de Skwi

{1}{U}{R}

Rituel

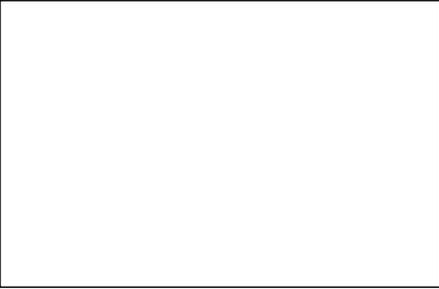
U

Choisissez un nombre. Jouez à pile ou face ce nombre de fois ou jusqu'à ce que vous perdiez, suivant ce qui arrive en premier. Si vous avez gagné à chaque fois, piochez deux cartes pour chaque pile ou face.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suture dans le temps

{1}{U}{R}



Rituel

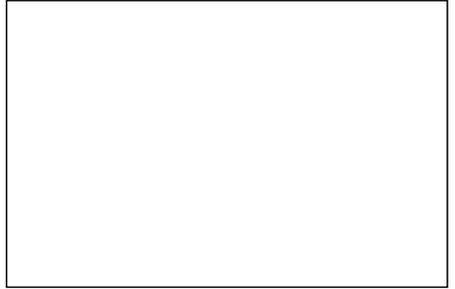
R

Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suture dans le temps

{1}{U}{R}



Rituel

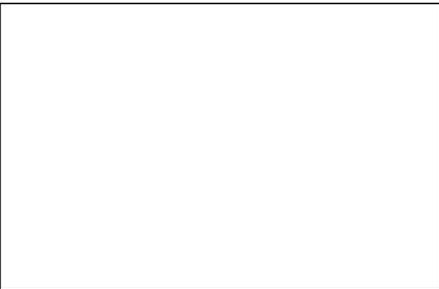
R

Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suture dans le temps

{1}{U}{R}



Rituel

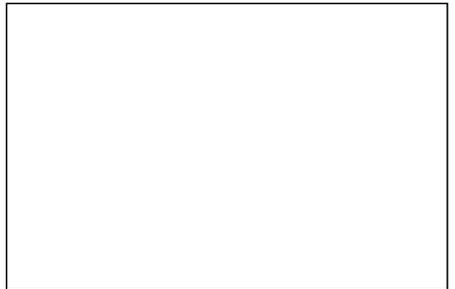
R

Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suture dans le temps

{1}{U}{R}



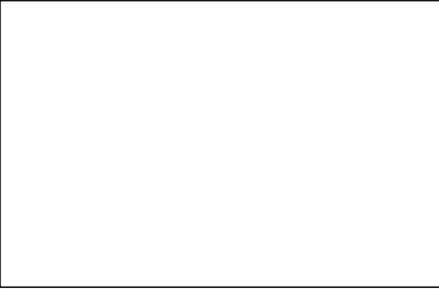
Rituel

R

Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

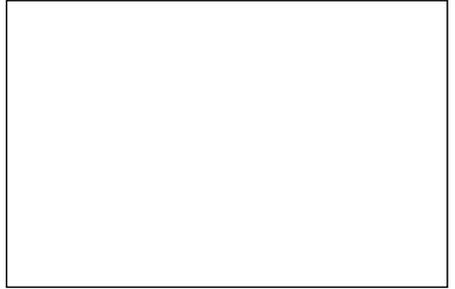
R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

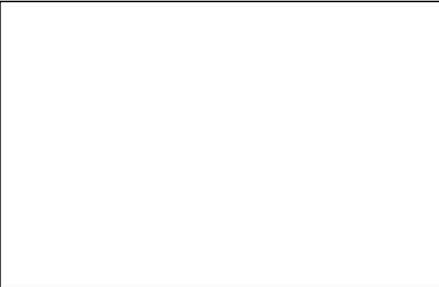
R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

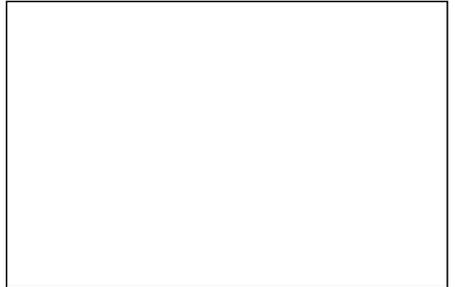
R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



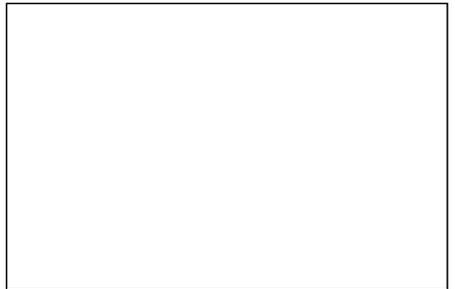
Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



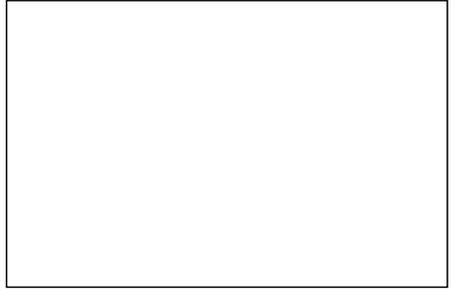
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



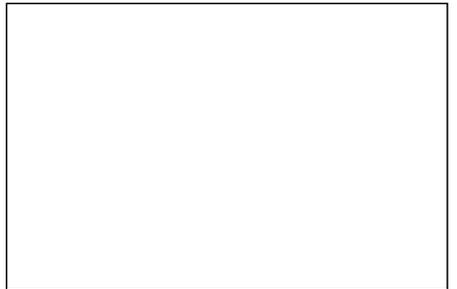
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Montagne



Terrain de base : montagne C

{R}

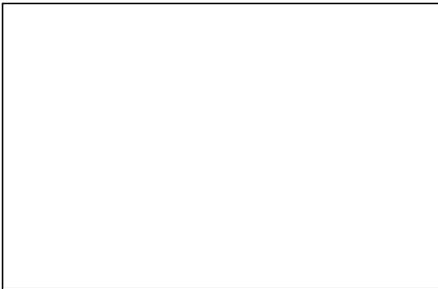
Lac de montagne bouillant



Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Montagne



Terrain de base : montagne C

{R}

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

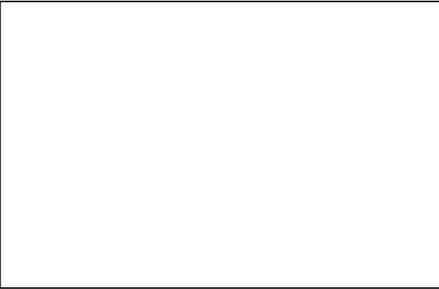


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

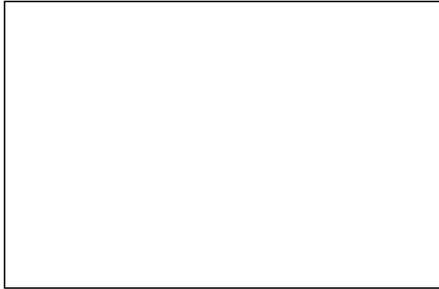


Terrain de base : montagne
{R}

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

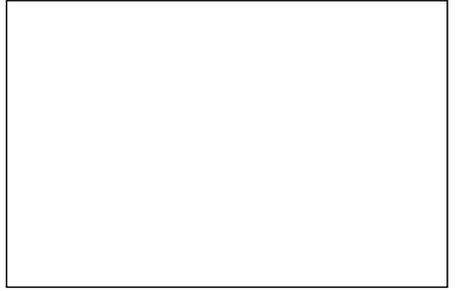
C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Chant bouillonnant

{2}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant

{2}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant

{2}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}{R}.

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

Gambit désespéré

{R}

Éphémère

U

Choisissez une source que vous contrôlez et jouez à pile ou face. Si vous gagnez, la prochaine fois que cette source devrait infliger des blessures ce tour-ci, elle inflige le double de ces blessures à la place. Si vous perdez, la prochaine fois qu'elle devrait infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gambit désespéré

{R}

Éphémère

U

Choisissez une source que vous contrôlez et jouez à pile ou face. Si vous gagnez, la prochaine fois que cette source devrait infliger des blessures ce tour-ci, elle inflige le double de ces blessures à la place. Si vous perdez, la prochaine fois qu'elle devrait infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imbroglie de mixture

{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.
Transmutation {1}{U}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imbrogio de mixture

{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.
Transmutation {1}{U}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouts // Restes

{U}{R}



Éphémère

R

Bouts
{U}{R}

Jouez à pile ou face. Si vous faites face, contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Si vous faites pile, copiez ce sort et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

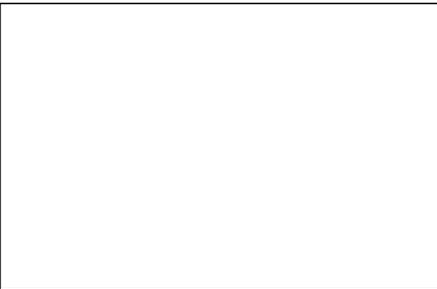
Restes
{3}{R}{W}

Un joueur ciblé sacrifie deux créatures attaquantes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imbrogio de mixture

{U}{U}



Éphémère

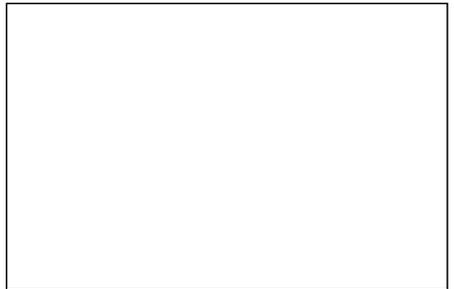
C

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.
Transmutation {1}{U}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouts // Restes

{U}{R}



Éphémère

R

Bouts
{U}{R}

Jouez à pile ou face. Si vous faites face, contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Si vous faites pile, copiez ce sort et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

Restes
{3}{R}{W}

Un joueur ciblé sacrifie deux créatures attaquantes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouts // Restes

{U}{R}

Éphémère

R

Bouts

{U}{R}

Jouez à pile ou face. Si vous faites face, contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Si vous faites pile, copiez ce sort et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

Restes

{3}{R}{W}

Un joueur ciblé sacrifie deux créatures attaquantes.

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

Bouts // Restes

{U}{R}

Éphémère

R

Bouts

{U}{R}

Jouez à pile ou face. Si vous faites face, contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Si vous faites pile, copiez ce sort et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

Restes

{3}{R}{W}

Un joueur ciblé sacrifie deux créatures attaquantes.

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

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

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