

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

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

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

Assassin mogg

{2}{R}



Créature : goblin et assassin

U

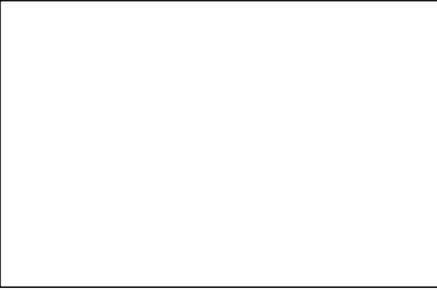
{T} : Vous choisissez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle, et cet adversaire choisit une créature ciblée. Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez la créature que vous avez choisie. Si vous perdez, détruisez la créature que votre adversaire a choisie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine orque

{R}



Créature : orque et guerrier

U

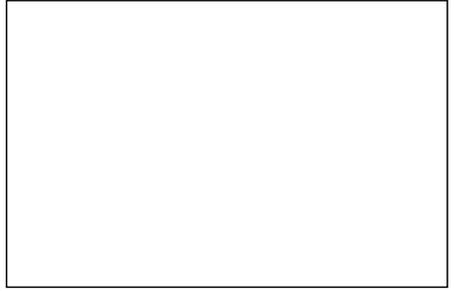
{1} : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, une créature orque ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour. Si vous perdez, il gagne -0/-2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine orque

{R}



Créature : orque et guerrier

U

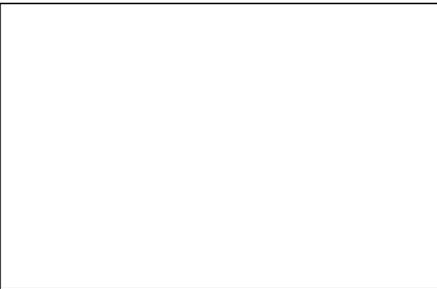
{1} : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, une créature orque ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour. Si vous perdez, il gagne -0/-2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine orque

{R}



Créature : orque et guerrier

U

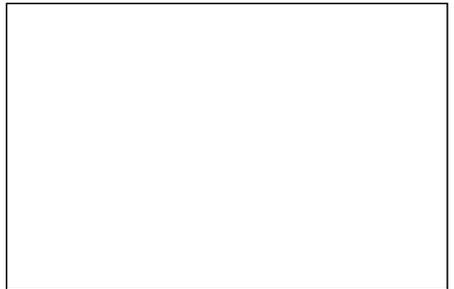
{1} : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, une créature orque ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour. Si vous perdez, il gagne -0/-2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine orque

{R}



Créature : orque et guerrier

U

{1} : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, une créature orque ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour. Si vous perdez, il gagne -0/-2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nageur des sables viashino

{2}{R}{R}



Créature : viashino

R

{R} : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, renvoyez le Nageur des sables viashino dans la main de son propriétaire. Si vous perdez, sacrifiez le Nageur des sables viashino.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nageur des sables viashino

{2}{R}{R}



Créature : viashino

R

{R} : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, renvoyez le Nageur des sables viashino dans la main de son propriétaire. Si vous perdez, sacrifiez le Nageur des sables viashino.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nageur des sables viashino

{2}{R}{R}



Créature : viashino

R

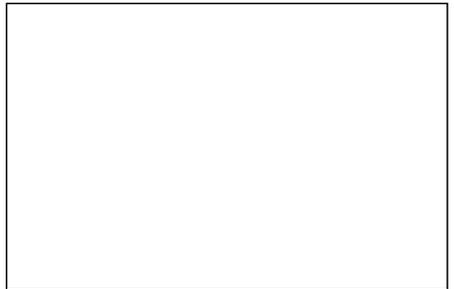
{R} : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, renvoyez le Nageur des sables viashino dans la main de son propriétaire. Si vous perdez, sacrifiez le Nageur des sables viashino.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nageur des sables viashino

{2}{R}{R}



Créature : viashino

R

{R} : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, renvoyez le Nageur des sables viashino dans la main de son propriétaire. Si vous perdez, sacrifiez le Nageur des sables viashino.

3/2

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

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

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

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

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

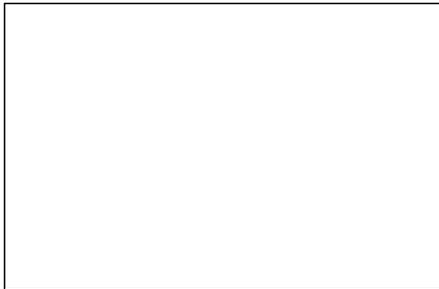


Terrain de base : montagne
{R}

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

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

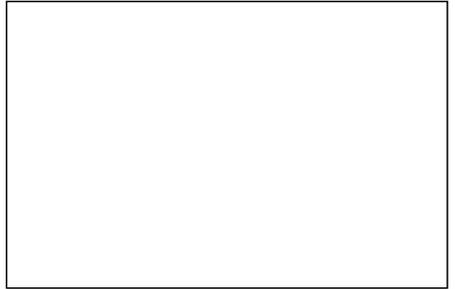


Terrain de base : montagne
{R}

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

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

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

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

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

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

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

Festival des gobelins

{1}{R}



Enchantement

R

{2}: Le Festival des gobelins inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. Jouez à pile ou face. Si vous perdez, choisissez l'un de vos adversaires. Ce joueur acquiert le contrôle du Festival des gobelins.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festival des gobelins

{1}{R}



Enchantement

R

{2}: Le Festival des gobelins inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. Jouez à pile ou face. Si vous perdez, choisissez l'un de vos adversaires. Ce joueur acquiert le contrôle du Festival des gobelins.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festival des gobelins

{1}{R}



Enchantement

R

{2}: Le Festival des gobelins inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. Jouez à pile ou face. Si vous perdez, choisissez l'un de vos adversaires. Ce joueur acquiert le contrôle du Festival des gobelins.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festival des gobelins

{1}{R}



Enchantement

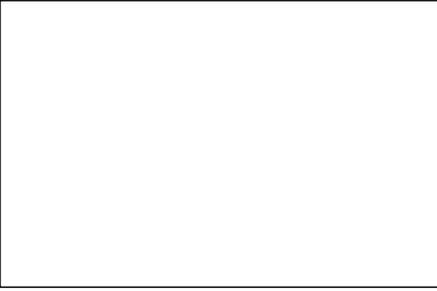
R

{2}: Le Festival des gobelins inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. Jouez à pile ou face. Si vous perdez, choisissez l'un de vos adversaires. Ce joueur acquiert le contrôle du Festival des gobelins.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flamboiemment de mana

{2}{R}



Enchantement

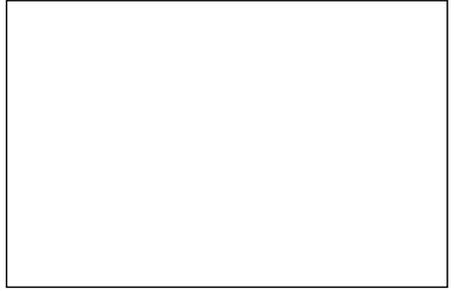
R

À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, ce joueur ajoutez un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flamboiemment de mana

{2}{R}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, ce joueur ajoutez un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flamboiemment de mana

{2}{R}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, ce joueur ajoutez un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flamboiemment de mana

{2}{R}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, ce joueur ajoutez un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit.

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

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

