

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

Élue de Pharika {B}



Créature : serpent C

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Harpie insatiable {2}{B}{B}



Créature : harpie U

Vol, lien de vie

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

Minotaure brisécrâne

{2}{R}

Créature : minotaure et berserker

C

Célérité

Quand le Minotaure brisécrâne 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

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 des frontières

{2}{R}{R}

Créature : minotaure et guerrier

C

4/3

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

Minotaure pensif {2}{R}



Créature : minotaure et guerrier **C**

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure pensif {2}{R}

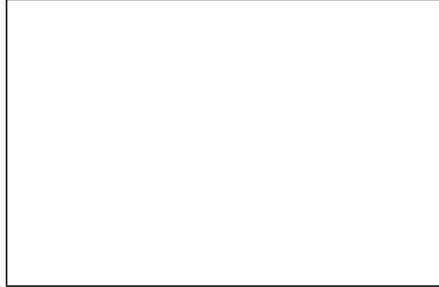


Créature : minotaure et guerrier **C**

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure pensif {2}{R}



Créature : minotaure et guerrier **C**

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

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

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.

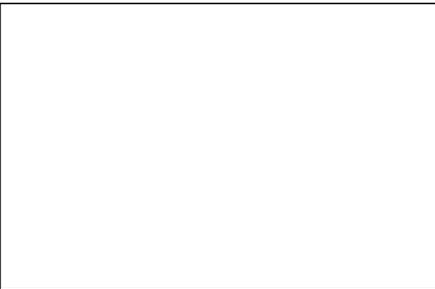
À chaque fois qu'un minotaure que vous contrôlez attaque, il gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instigateur de rage

{1}{B}{R}



Créature : minotaure et shaman

U

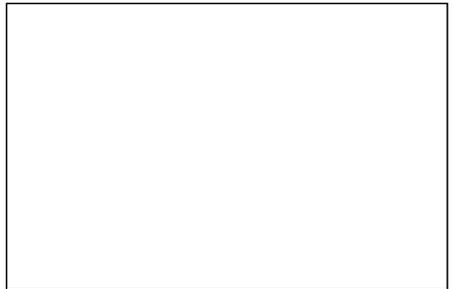
Les sorts de minotaure que vous lancez coûtent {B}{R} de moins à lancer. Cet effet réduit seulement la quantité de mana coloré que vous payez. (Par exemple, si vous lancez un sort de minotaure avec un coût de mana de {2}{R}, il coûte {2} à lancer.)

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

Concert de cornes

{4}{R}



Rituel

C

Créez deux jetons de créature 2/3 rouge Minotaure avec la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pinacle de rage

{4}{R}{R}



Rituel

U

Le Pinacle de rage inflige 3 blessures chacune à deux cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Concert de cornes

{4}{R}



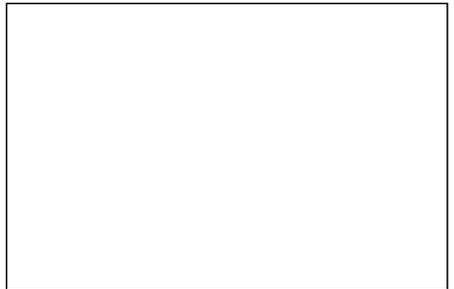
Rituel

C

Créez deux jetons de créature 2/3 rouge Minotaure avec la célérité.

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

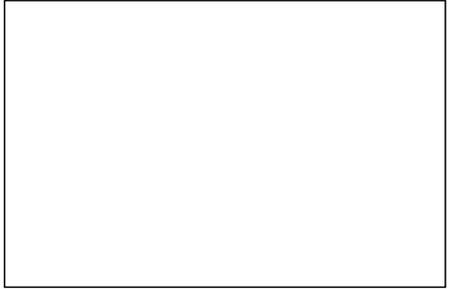
C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Giclée de magma

{R}



Éphémère

C

La Giclée de magma inflige 2 blessures à la créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Giclée de magma

{R}



Éphémère

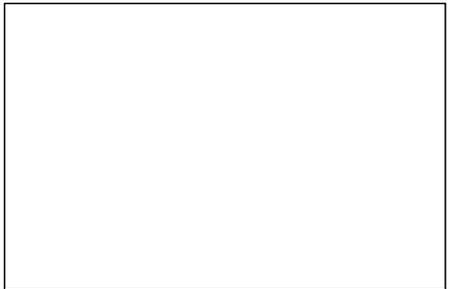
C

La Giclée de magma inflige 2 blessures à la créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Projeter dans les ténèbres

{1}{B}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -2/-0 et ne peut pas bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diadème d'éclair

{5}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand le Diadème d'éclair arrive sur le champ de bataille, il inflige 2 blessures à n'importe quele cible.
La créature enchantée gagne +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast