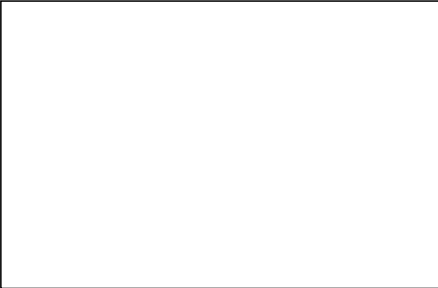


Bagarreux Fangepeau {1}{B}



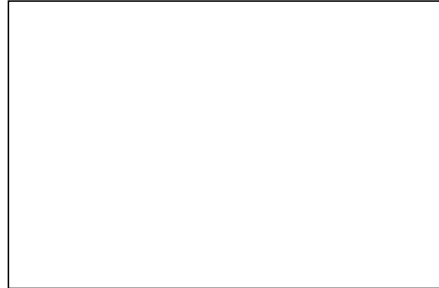
Créature : minotaure **C**

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantre de guerre de Mogis {3}{B}{B}




Créature : minotaure et shaman **C**

<i>Inspiration</i> ? À chaque fois que le Chantre de guerre de Mogis devient dégagé, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert l'intimidation jusqu'à la fin du tour. (Une créature avec l'intimidation ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bagarreux Fangepeau {1}{B}



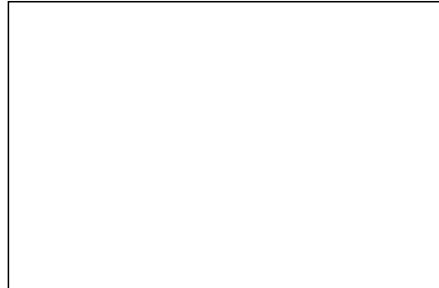
Créature : minotaure **C**

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étue 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

Harpie insatiable {2}{B}{B}

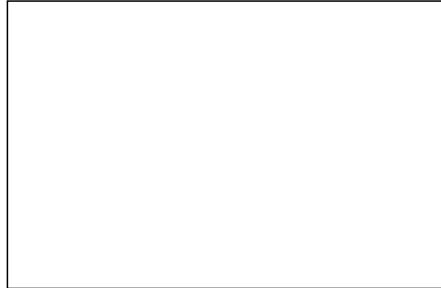


Créature : harpie U
Vol, lien de vie

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engence de Thraxes {5}{R}{R}




Créature : dragon R
Vol
Quand l'Engence de Thraxes arrive sur le champ de bataille, elle inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de montagnes que vous contrôlez.

5/5

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

Fanatique de Mogis {3}{R}



Créature : minotaure et shamane 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 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

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

Pillard beuglemort {1}{R}



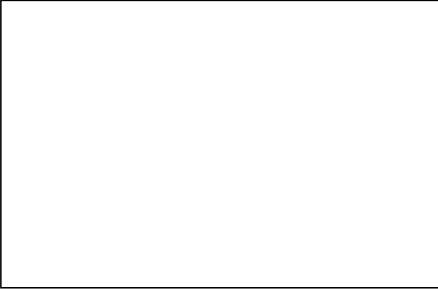
Créature : minotaure et berserker **C**
Le Pillard beuglemort attaque à chaque combat si possible.

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

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure pensif {2}{R}

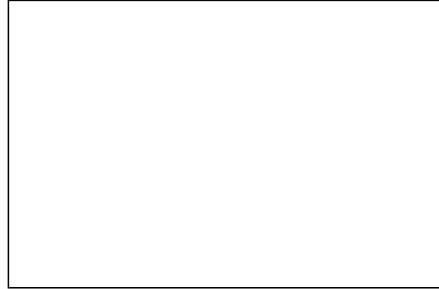


Créature : minotaure et guerrier **C**

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

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

Shamane ragesang

{1}{R}{R}

Créature : minotaure et shaman

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

Coup de dépit

{4}{B}{B}

Rituel

U

Détruisez une créature ciblée et un terrain ciblé.

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

Coup de dépit

{4}{B}{B}

Rituel

U

Détruisez une créature ciblée et un terrain ciblé.

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

Ripaille de l'abandon

{3}{R}{R}



Rituel

U

Toutes les créatures gagnent +2/-2 jusqu'à la fin du tour.

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

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

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
{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

Chute stellaire

{4}{R}



Éphémère

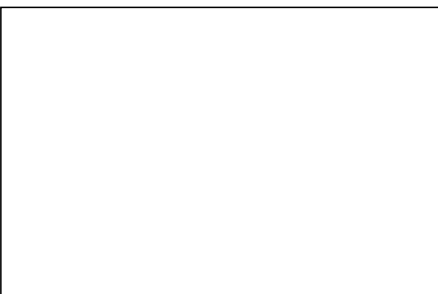
C

La Chute stellaire inflige 3 blessures à une créature ciblée.
Si cette créature est un enchantement, la Chute stellaire inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute stellaire

{4}{R}



Éphémère

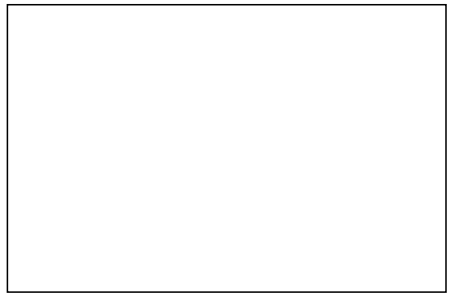
C

La Chute stellaire inflige 3 blessures à une créature ciblée.
Si cette créature est un enchantement, la Chute stellaire inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature.

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, exiliez-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, exiliez-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

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

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 quelle cible.

La créature enchantée gagne +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

