


Poupée sinistre {5}



Créature-artefact : construction R


Indestructible

À chaque fois que la Poupée sinistre inflige des blessures de combat à une créature, jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boumiste goblin {1}{R}




Créature : goblin et guerrier R

Au début de votre entretien, créez un jeton d'artefact incolore appelé Mine terrestre avec « {R}, sacrifiez cet artefact : Cet artefact inflige 2 blessures à une créature attaquante sans le vol ciblée. » Jouez ensuite à pile ou face. Si vous perdez, le Boumiste goblin s'inflige 2 blessures.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poupée sinistre {5}



Créature-artefact : construction R


Indestructible

À chaque fois que la Poupée sinistre inflige des blessures de combat à une créature, jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boumiste goblin {1}{R}



Créature : goblin et guerrier R

Au début de votre entretien, créez un jeton d'artefact incolore appelé Mine terrestre avec « {R}, sacrifiez cet artefact : Cet artefact inflige 2 blessures à une créature attaquante sans le vol ciblée. » Jouez ensuite à pile ou face. Si vous perdez, le Boumiste goblin s'inflige 2 blessures.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boumiste goblin

{1}{R}

Créature : goblin et guerrier

R

Au début de votre entretien, créez un jeton d'artefact incolore appelé Mine terrestre avec « {R}, sacrifiez cet artefact : Cet artefact inflige 2 blessures à une créature attaquante sans le vol ciblée. » Jouez ensuite à pile ou face. Si vous perdez, le Boumiste goblin s'inflige 2 blessures.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krark, le Dépoucé

{1}{R}

Créature légendaire : goblin et sorcier

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, jouez à pile ou face. Si vous perdez, renvoyez ce sort dans la main de son propriétaire. Si vous gagnez, copiez ce sort et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boumiste goblin

{1}{R}

Créature : goblin et guerrier

R

Au début de votre entretien, créez un jeton d'artefact incolore appelé Mine terrestre avec « {R}, sacrifiez cet artefact : Cet artefact inflige 2 blessures à une créature attaquante sans le vol ciblée. » Jouez ensuite à pile ou face. Si vous perdez, le Boumiste goblin s'inflige 2 blessures.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krark, le Dépoucé

{1}{R}

Créature légendaire : goblin et sorcier

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, jouez à pile ou face. Si vous perdez, renvoyez ce sort dans la main de son propriétaire. Si vous gagnez, copiez ce sort et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Okaun, ?il du chaos

{4}{R}



Créature légendaire : cyclope et berserker

R

Partenaire avec Zndrsplt, ?il de sagesse

Au début du combat pendant votre tour, jouez à pile ou face jusqu'à ce que vous perdiez.

À chaque fois qu'un joueur gagne à pile ou face, doublez la force et l'endurance d'Okaun jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naissance en fusion

{1}{R}{R}



Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Élémental et jouez ensuite à pile ou face. Si vous gagnez, renvoyez la Naissance en fusion dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Okaun, ?il du chaos

{4}{R}



Créature légendaire : cyclope et berserker

R

Partenaire avec Zndrsplt, ?il de sagesse

Au début du combat pendant votre tour, jouez à pile ou face jusqu'à ce que vous perdiez.

À chaque fois qu'un joueur gagne à pile ou face, doublez la force et l'endurance d'Okaun jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naissance en fusion

{1}{R}{R}



Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Élémental et jouez ensuite à pile ou face. Si vous gagnez, renvoyez la Naissance en fusion dans la main de son propriétaire.

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

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

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

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

Tas-boum {4}




Artefact R

{T} : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez tous les permanents non-terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tas-boum {4}

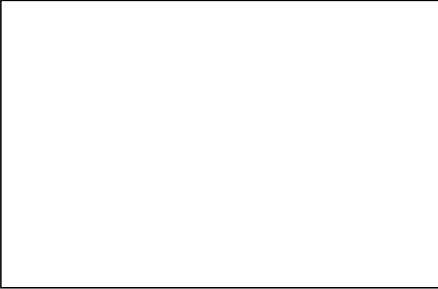


Artefact R

{T} : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez tous les permanents non-terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tas-boum {4}

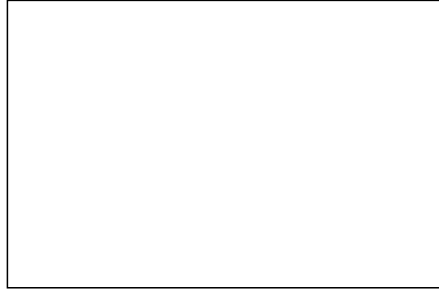


Artefact R

{T} : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez tous les permanents non-terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tas-boum {4}



Artefact R

{T} : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez tous les permanents non-terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict du fantoche

{1}{R}{R}

Éphémère

R

Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez toutes les créatures avec une force de 2 ou moins. Si vous perdez, détruisez toutes les créatures avec une force de 3 ou plus.

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

Verdict du fantoche

{1}{R}{R}

Éphémère

R

Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez toutes les créatures avec une force de 2 ou moins. Si vous perdez, détruisez toutes les créatures avec une force de 3 ou plus.

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