

Cingleur du Trou d'enfer

{1}{B}{R}



Créature : ogre et guerrier

U

Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)

{2}{B}{R}, Sacrifiez le Cingleur du Trou d'enfer : Le Cingleur du trou d'enfer inflige un nombre de blessures égales à sa force à une cible, joueur ou planeswalker.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilacérateur rakdos

{BR}{BR}



Créature : humain et berserker

C

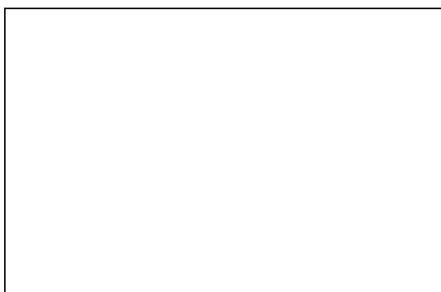
Célérité

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destrier des enfers de la foire

{4}{B}{R}



Créature : cauchemar et cheval

R

Initiative, célérité

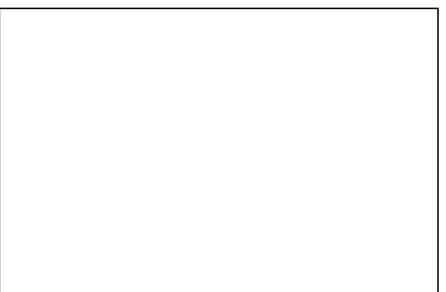
Emportement (Vous pouvez faire que cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilacérateur rakdos

{BR}{BR}



Créature : humain et berserker

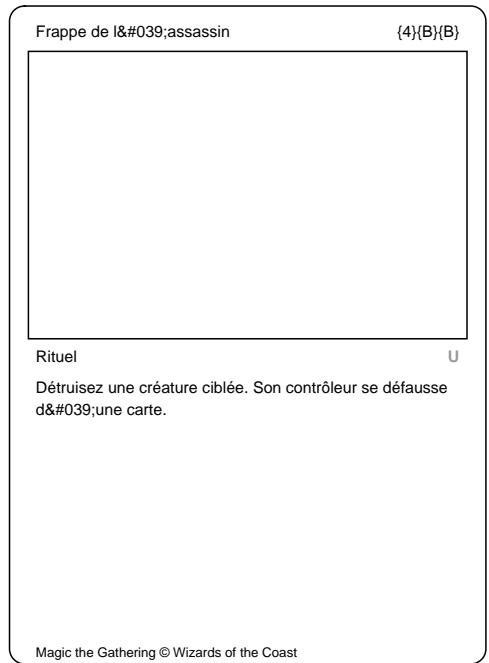
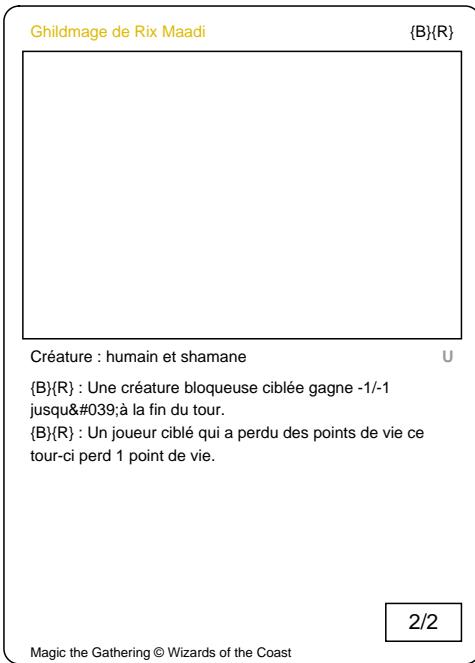
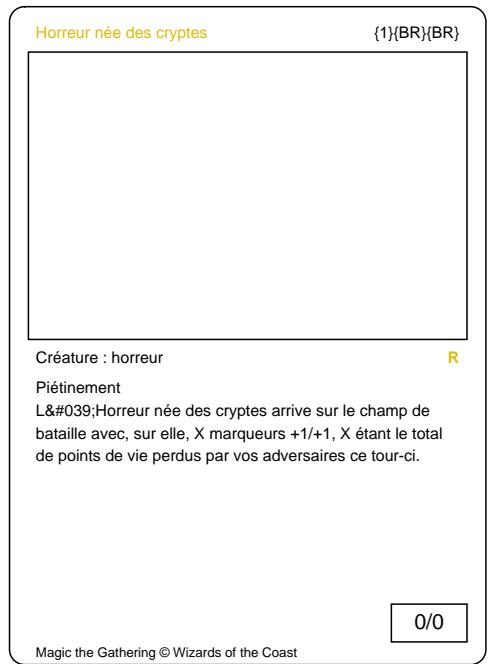
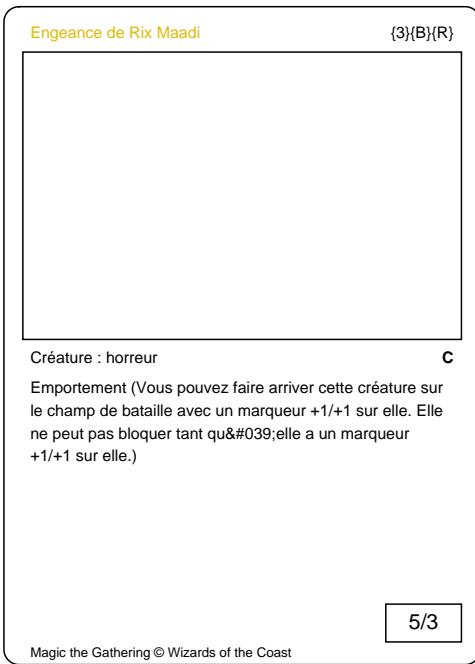
C

Célérité

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Pourrissement cérébral

{2}{B}



Rituel

C

Le joueur ciblé se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

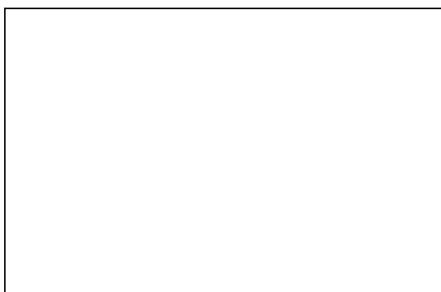
Terrain de base : marais

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instinct perfide

{3}{R}



Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagéz cette créature. Jusqu'à la fin du tour, elle gagne +2/+0 et elle acquiert la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

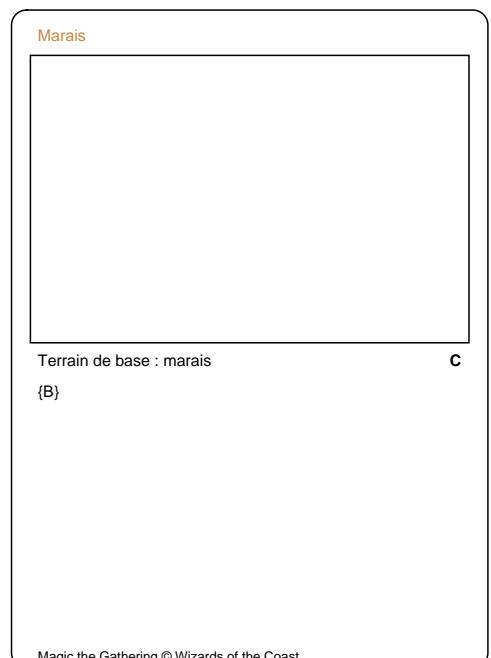
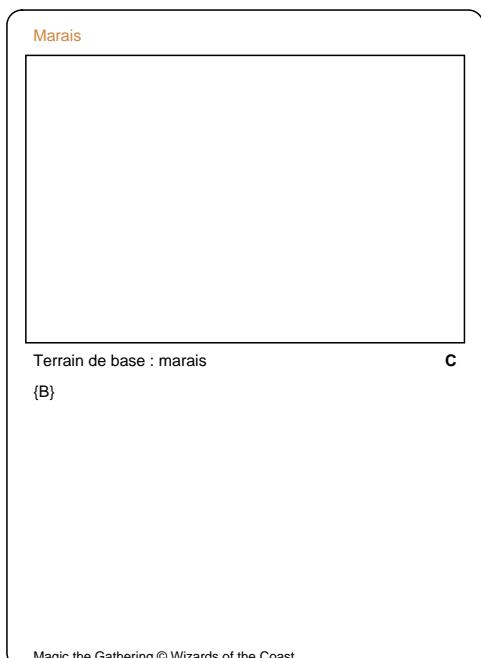
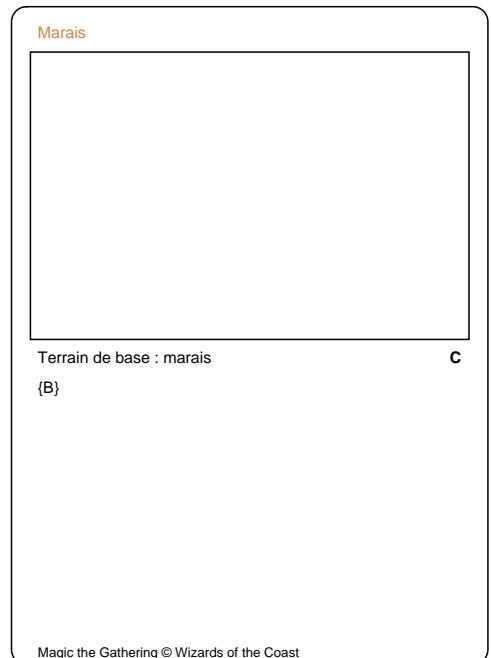
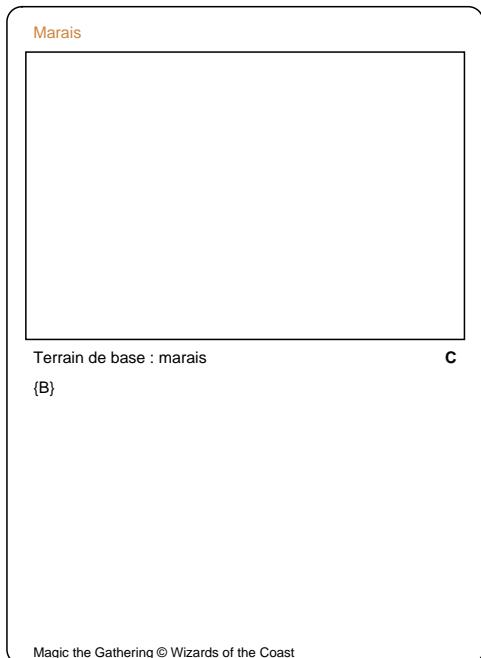
Marais

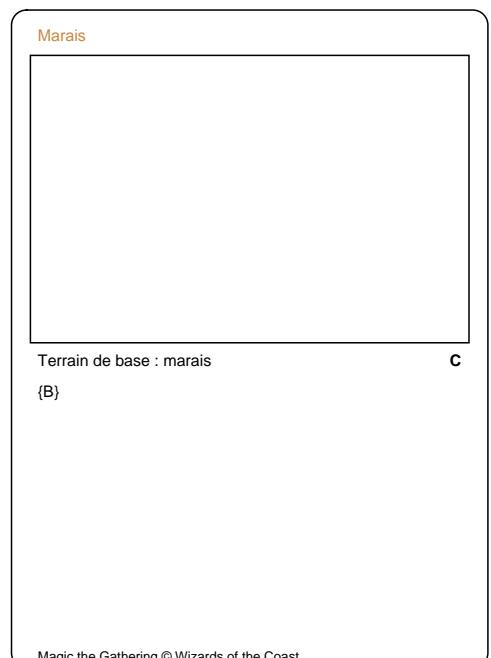
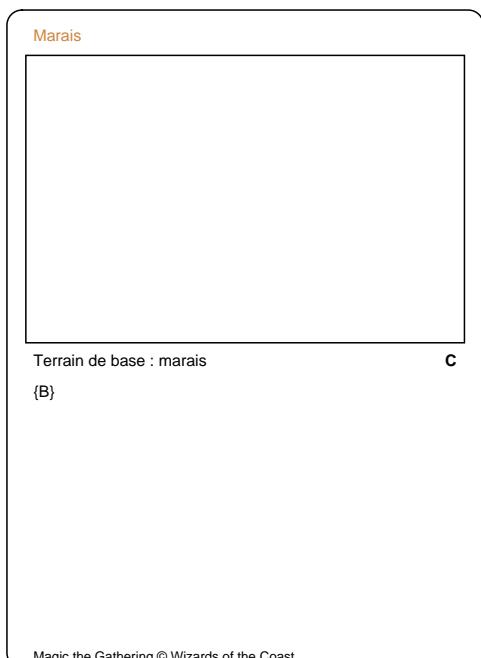
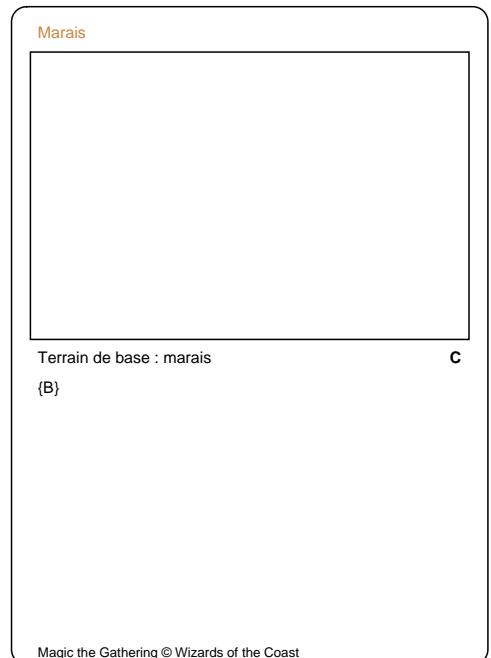
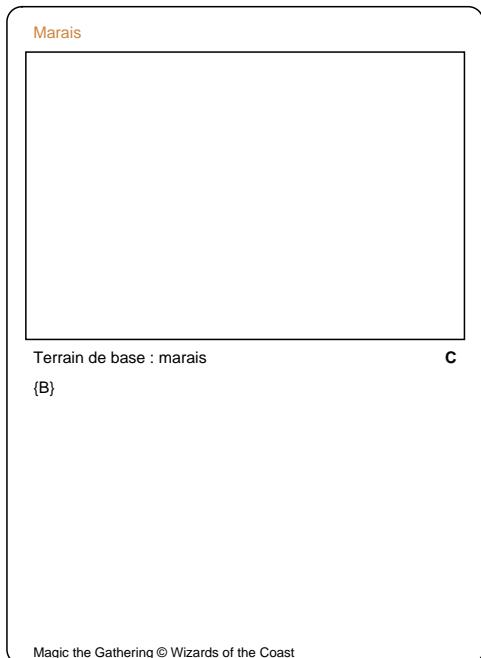
Terrain de base : marais

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Marais



Terrain de base : marais

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



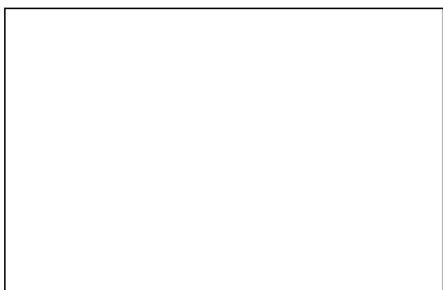
Terrain de base : montagne

C

&#amp;lt;center>&#amp;lt;img width="65" src="graph/manas/bigR.jpg">&#amp;lt;/center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



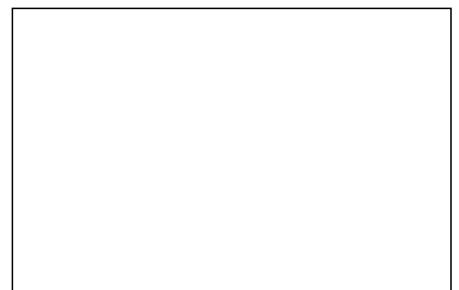
Terrain de base : marais

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&#amp;lt;center>&#amp;lt;img width="65" src="graph/manas/bigR.jpg">&#amp;lt;/center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

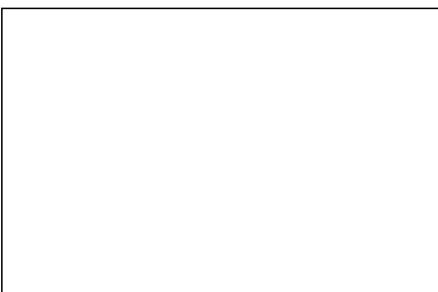


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

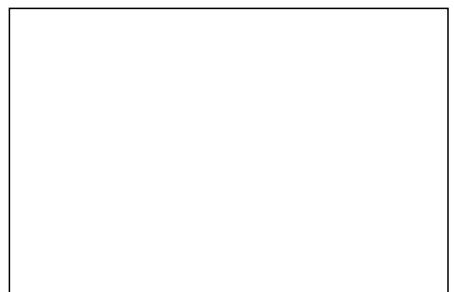


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

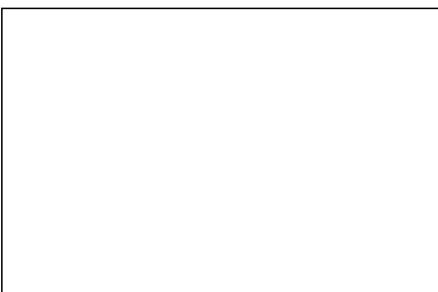


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

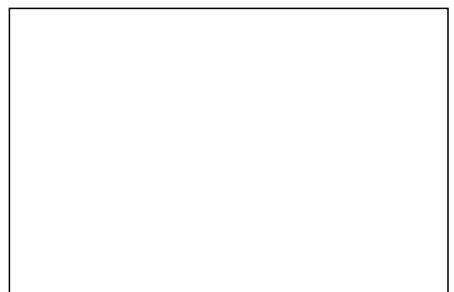


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos



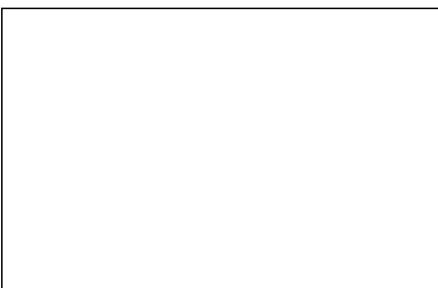
Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

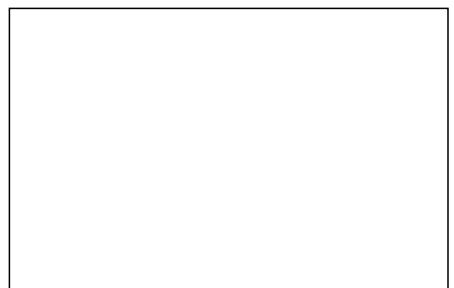
C

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Rakdos

{3}



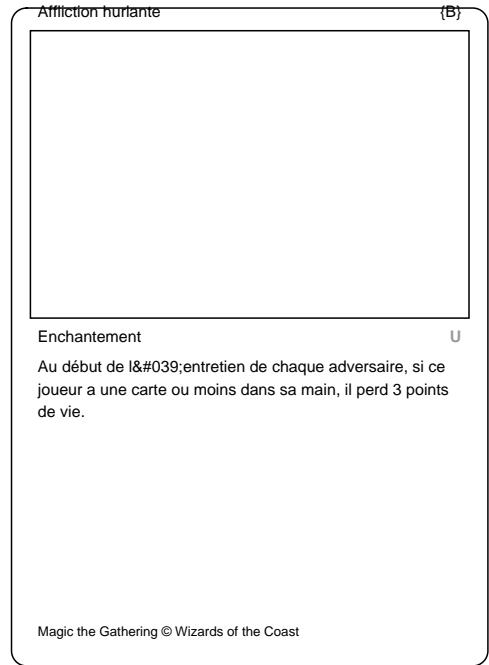
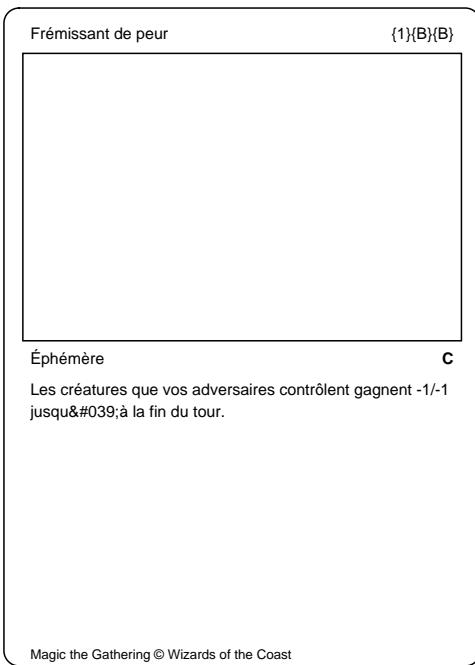
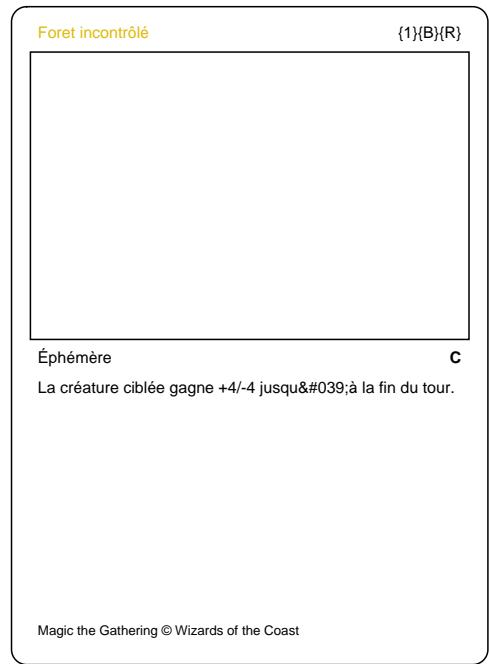
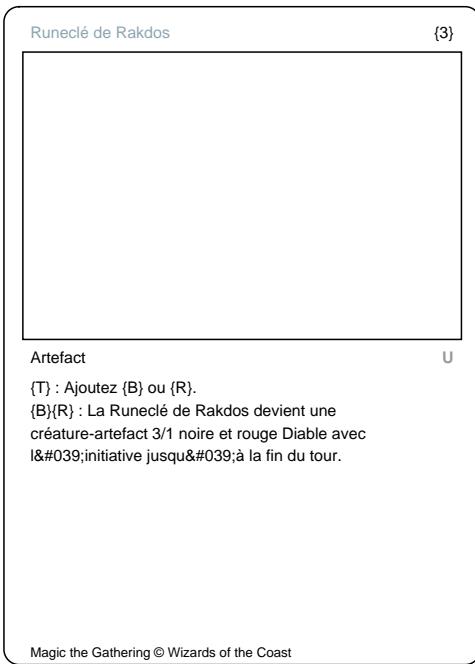
Artefact

U

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.
(B)(R) : La Runeclé de Rakdos devient une créature-artefact 3/1 noire et rouge Diable avec l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Fléau paralysant

{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -1/-1 et ne peut pas bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jubilation déviant

{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+1 et a « {R} : Cette créature acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau paralysant

{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -1/-1 et ne peut pas bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement du sang

{3}{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, le contrôleur de cette créature perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

