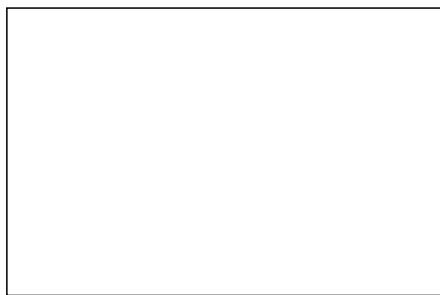


Agresseur minotaure

{6}{R}



Créature : minotaure et berserker

U

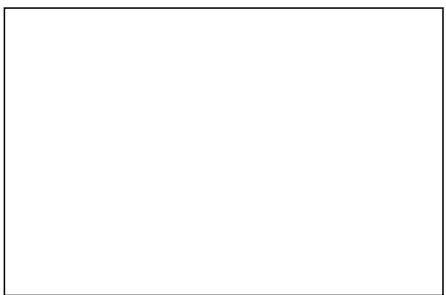
Initiative, célérité

6/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiens des portes des Fonderies

{3}{R}



Créature : humain et guerrier

C

Quand les Gardiens des portes des Fonderies arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, acquérez le contrôle d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagéz cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agresseur minotaure

{6}{R}



Créature : minotaure et berserker

U

Initiative, célérité

6/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiens des portes des Fonderies

{3}{R}



Créature : humain et guerrier

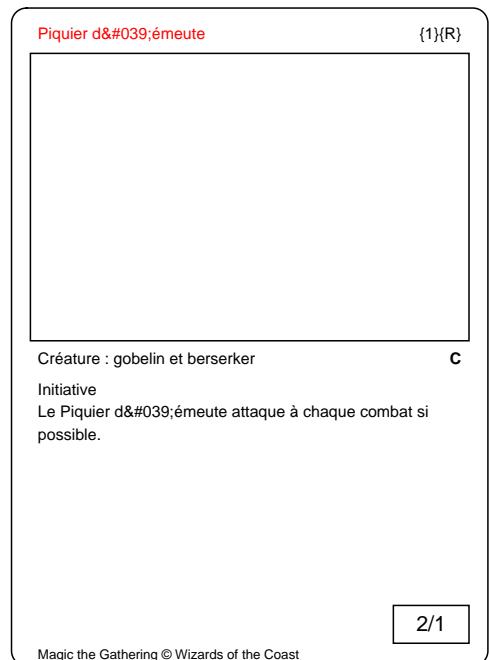
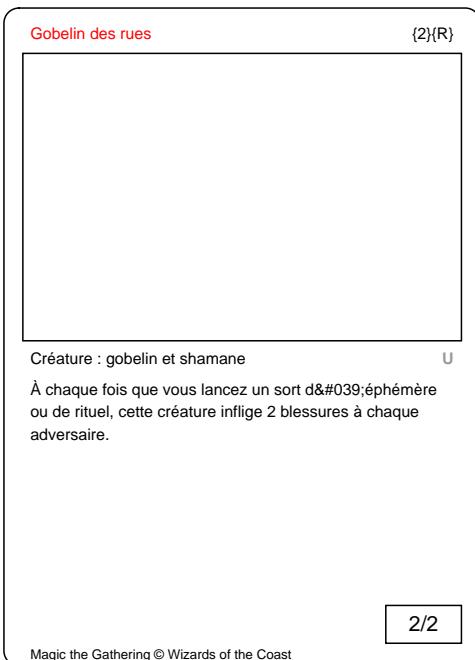
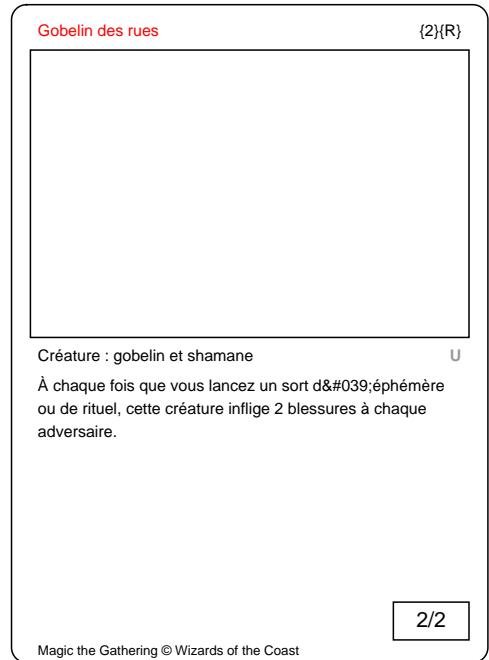
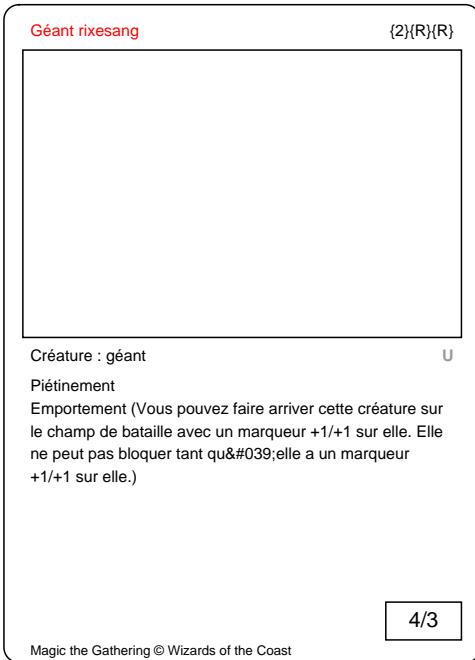
C

Quand les Gardiens des portes des Fonderies arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, acquérez le contrôle d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagéz cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Piquier d'éméute

{1}{R}



Créature : gobelin et berserker

C

Initiative

Le Piquier d'éméute attaque à chaque combat si possible.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffon à piques

{B}{R}



Créature : gobelin et guerrier

C

Célérité

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piquier d'éméute

{1}{R}



Créature : gobelin et berserker

C

Initiative

Le Piquier d'éméute attaque à chaque combat si possible.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffon à piques

{B}{R}



Créature : gobelin et guerrier

C

Célérité

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engeance de Rix Maadi

{3}{B}{R}



Créature : horreur

C

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.)

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exava, sorcière sanguinaire de Rakdos

{2}{B}{R}



Créature légendaire : humain et clerc

R

Initiative, célérité

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.)

Chaque autre créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a la célérité.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engeance de Rix Maadi

{3}{B}{R}



Créature : horreur

C

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.)

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gladiateur du carnage

{2}{B}{R}



Créature : squelette et guerrier

U

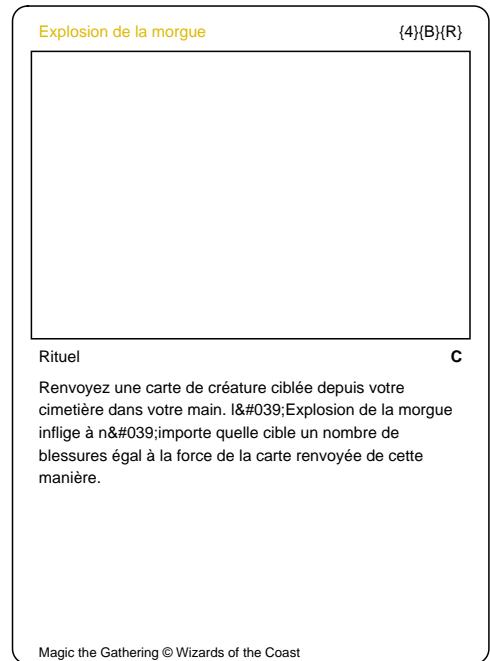
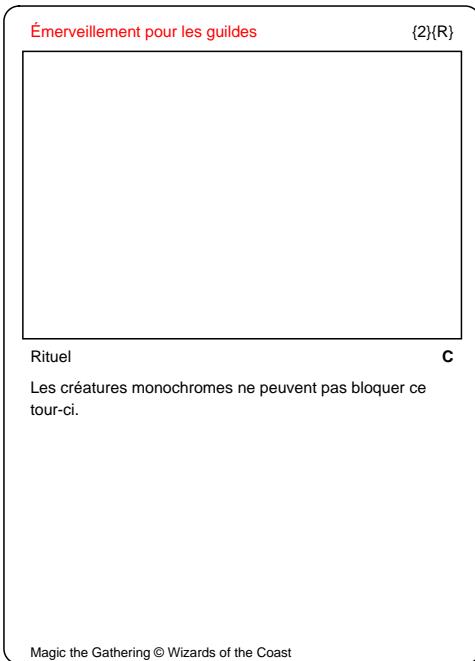
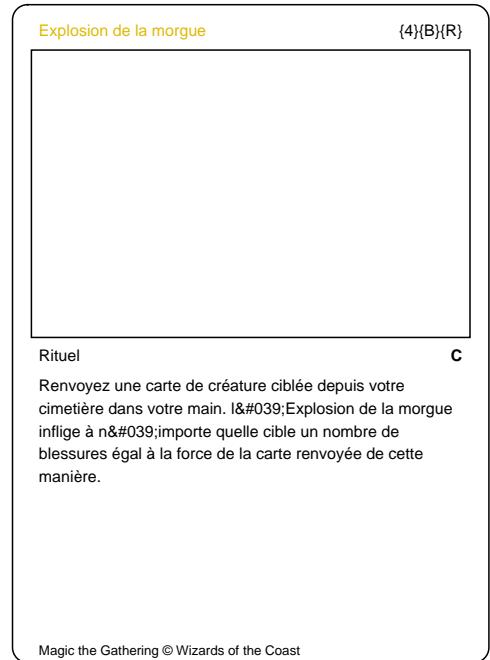
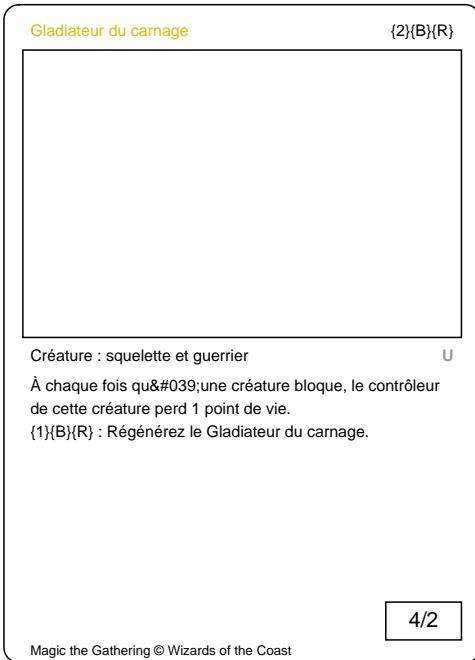
À chaque fois qu'une créature bloque, le contrôleur de cette créature perd 1 point de vie.

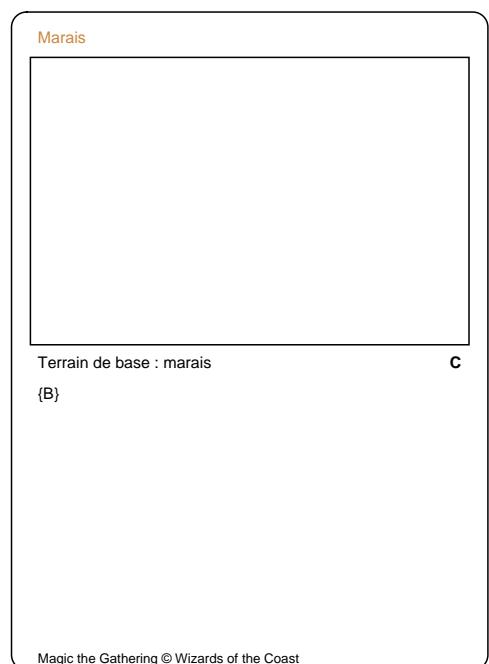
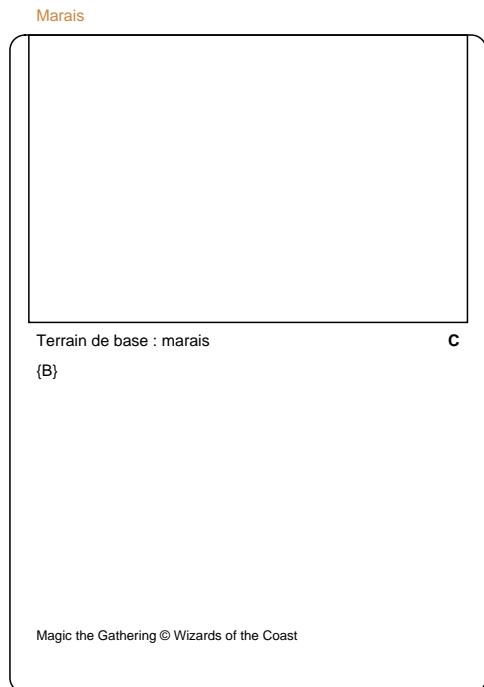
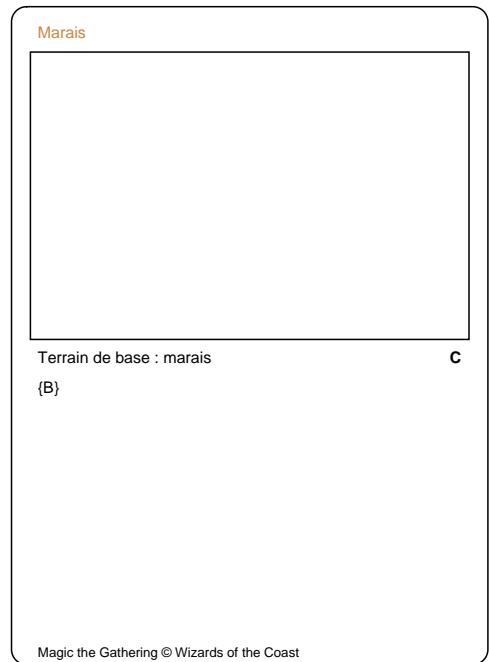
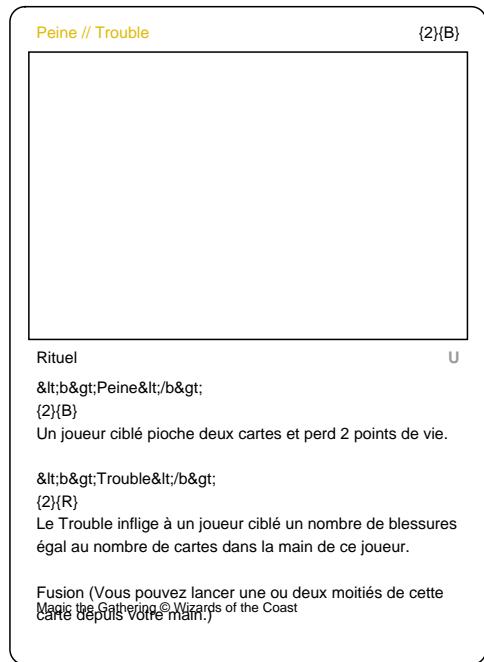
{1}{B}{R} : Régénérez le Gladiateur du carnage.

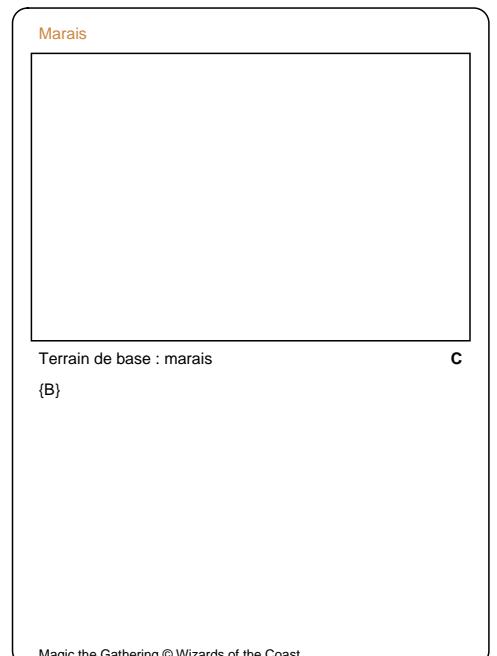
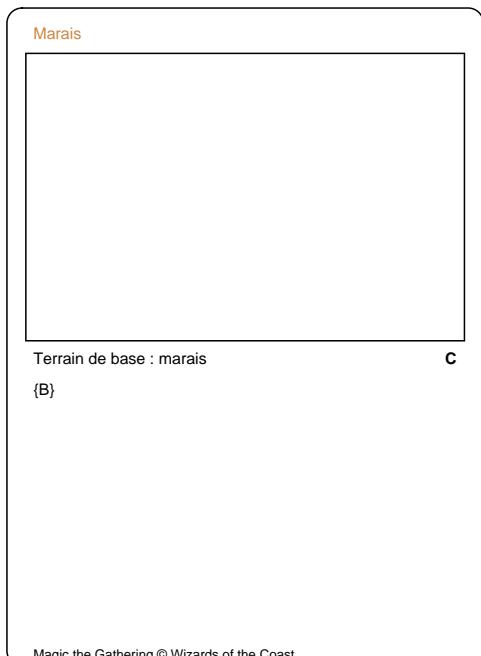
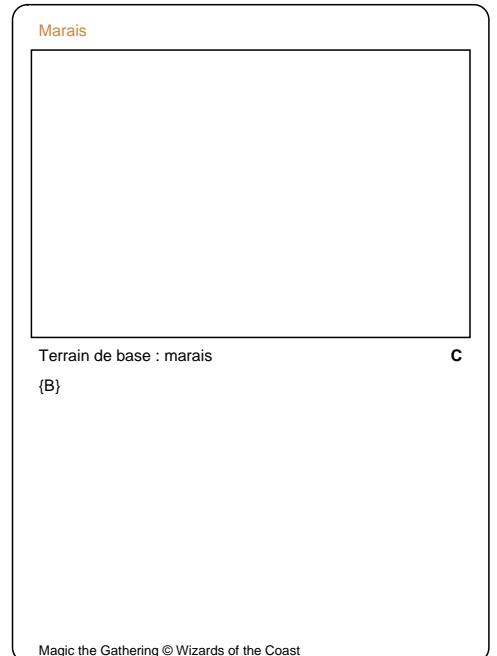
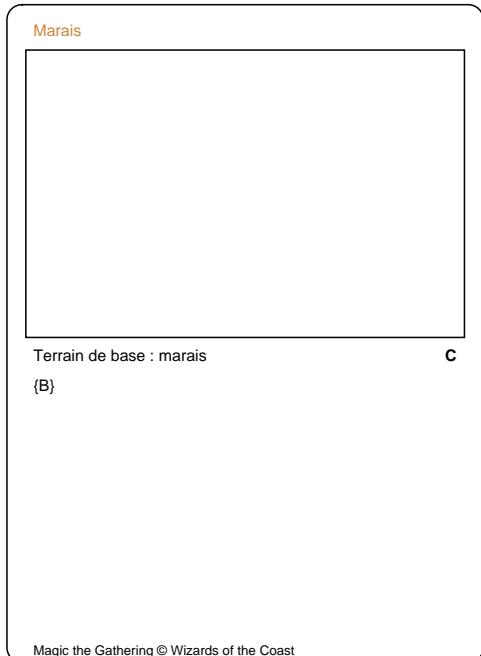
4/2

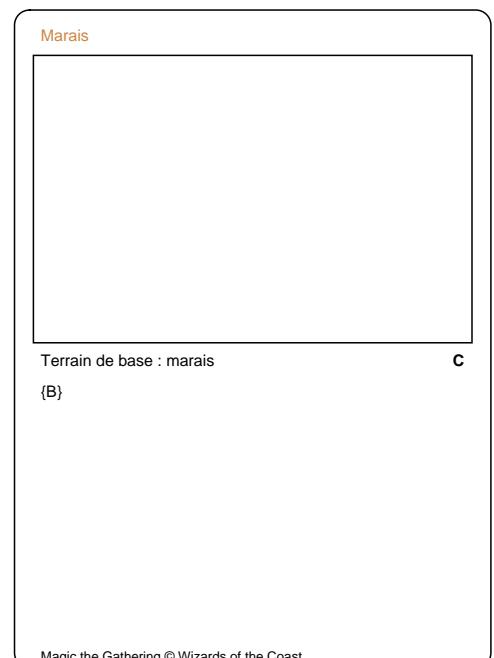
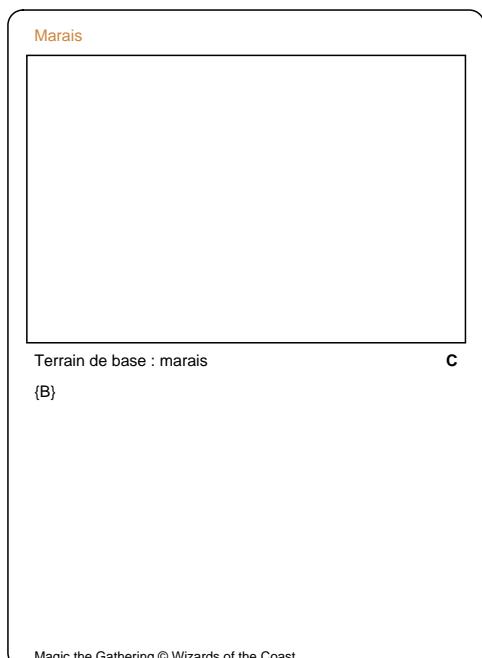
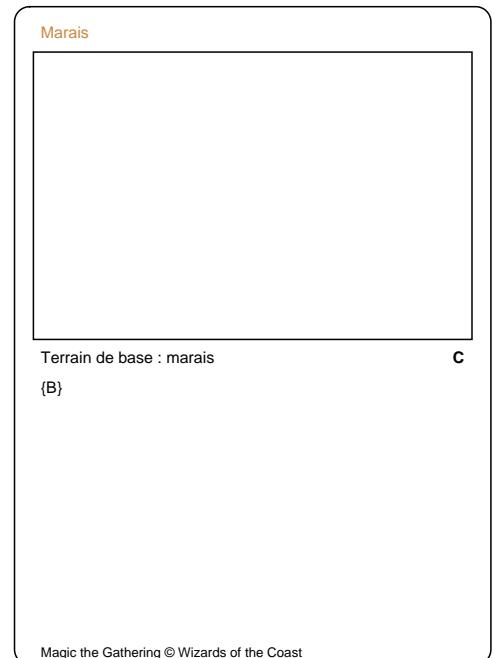
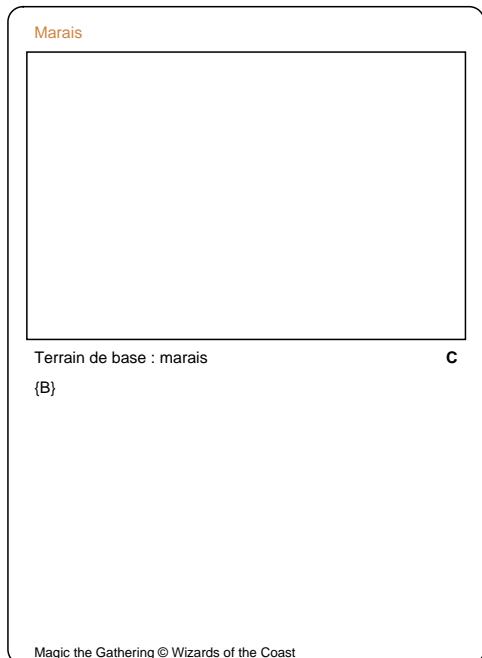
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

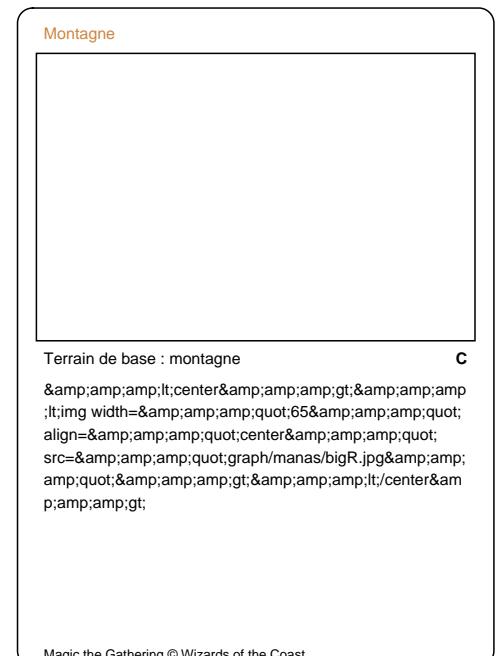
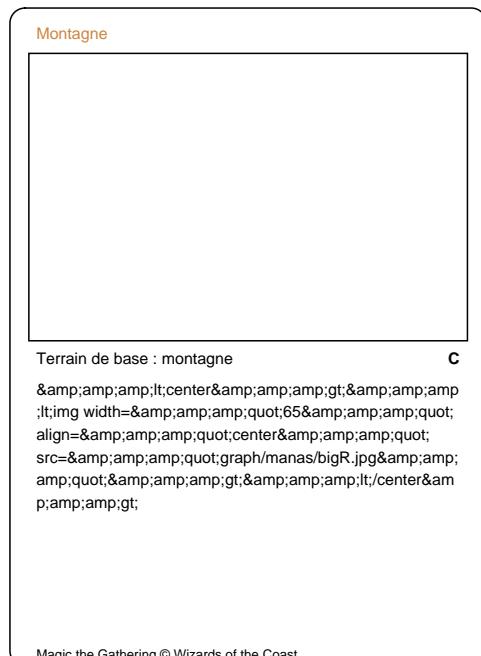
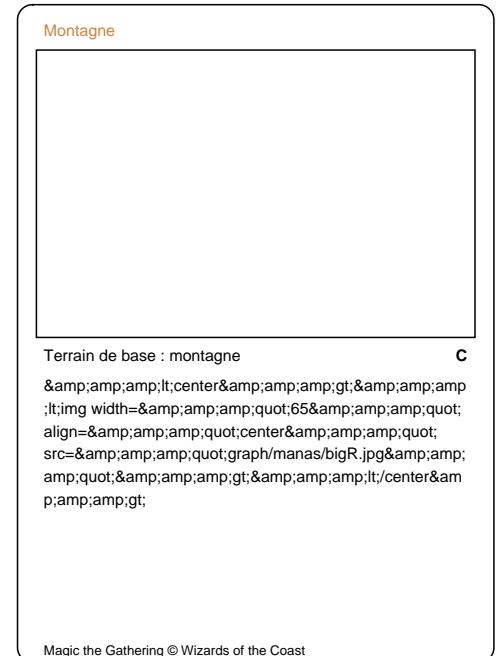
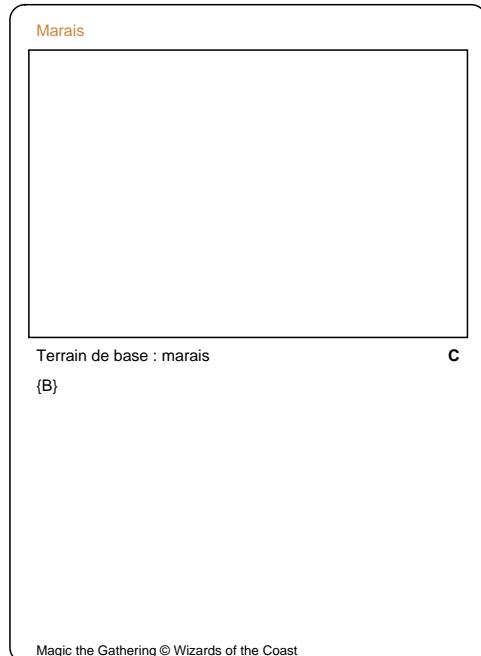
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



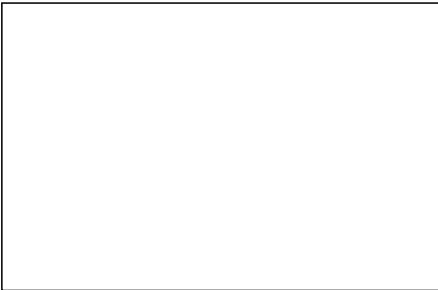








Montagne

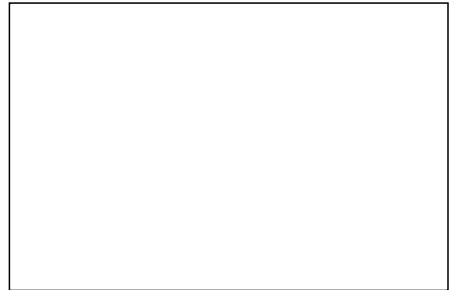


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos



Terrain : porte

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos



Terrain : porte

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

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos



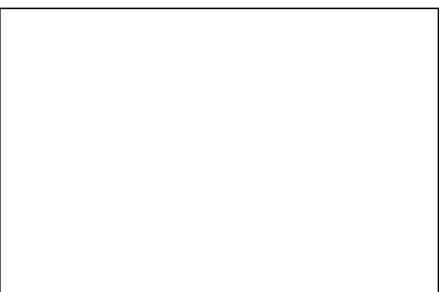
Terrain : porte

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

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos



Terrain : porte

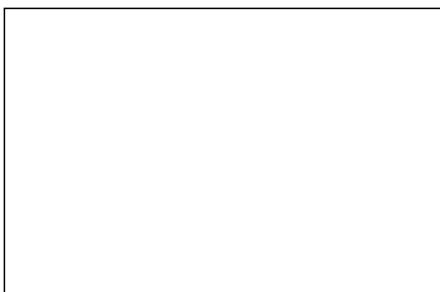
Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale de Rakdos

{3}



Artifact

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.
{B}{R}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale de Rakdos : Piochez une carte.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

