

Drakôn de Rakdos

{2}{B}

Créature : drakôn

C

Vol

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.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur des quartiers pauvres

{3}{B}

Créature : horreur

U

Quand le Faucheur des quartiers pauvres arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn de Rakdos

{2}{B}

Créature : drakôn

C

Vol

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.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur des quartiers pauvres

{3}{B}

Créature : horreur

U

Quand le Faucheur des quartiers pauvres arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indolent des égouts

{1}{B}

Créature : zombie et rat

C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indolent des égouts

{1}{B}

Créature : zombie et rat

C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indolent des égouts

{1}{B}

Créature : zombie et rat

C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre homme à tout faire

{1}{B}

Créature : squelette et guerrier

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.)

{1}{B} : Régénérez le Sinistre homme à tout faire.

1/1

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. Dégagez 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. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant rixesang

{2}{R}{R}

Créature : géant

U

Piétinement

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.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues

{2}{R}

Créature : gobelin et shaman

U

À chaque fois que vous lancez un sort éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues

{2}{R}

Créature : gobelin et shaman

U

À chaque fois que vous lancez un sort éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piquier émeute

{1}{R}

Créature : gobelin et berserker

C

Initiative

Le Piquier émeute attaque à chaque combat si possible.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piquier d'Émeute

{1}{R}

Créature : goblin et berserker

C

Initiative

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffon à piques

{B}{R}

Créature : goblin et guerrier

C

Célérité

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piquier d'Émeute

{1}{R}

Créature : goblin et berserker

C

Initiative

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffon à piques

{B}{R}

Créature : goblin et guerrier

C

Célérité

3/1

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

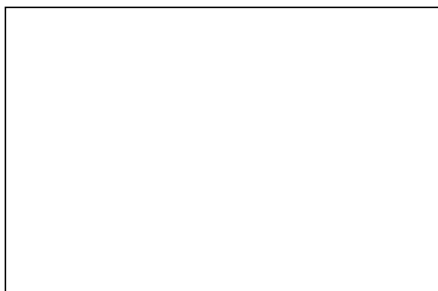
Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)

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.

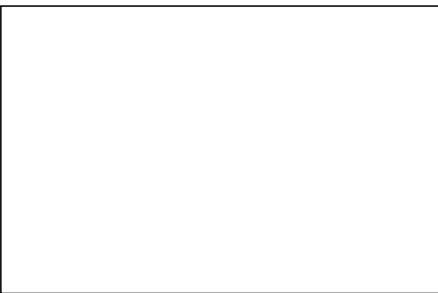
{1}{B}{R} : Régénérez le Gladiateur du carnage.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

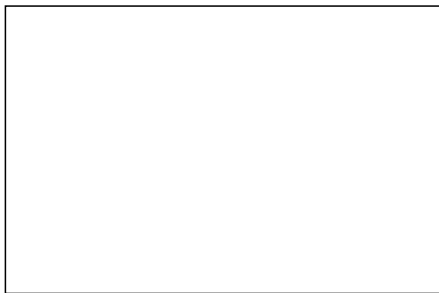
{1}{B}{R} : Régénérez le Gladiateur du carnage.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosion de la morgue

{4}{B}{R}



Rituel

C

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. l'Explosion de la morgue inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal à la force de la carte renvoyée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émerveillement pour les guildes

{2}{R}



Rituel

C

Les créatures monochromes ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosion de la morgue

{4}{B}{R}



Rituel

C

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. l'Explosion de la morgue inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal à la force de la carte renvoyée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peine // Trouble

{2}{B}

Rituel

U

Peine

{2}{B}

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Trouble

{2}{R}

Le Trouble inflige à un joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans la main de ce joueur.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;></center&

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;></center&

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;></center&

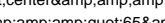
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

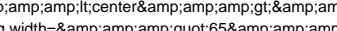
&amp;lt;center&amp;gt;&amp;
<img width=&amp;quot;65&amp;quot;
align=&amp;quot;center&amp;quot;
src=&amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&
amp;quot;&amp;gt;&amp;lt;/center&

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne

C



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

```
&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp;
&lt;img width=&amp;amp;quot;65&amp;amp;quot;
align=&amp;amp;quot;center&amp;amp;quot;
src=&amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;
&quot;&amp;amp;gt;&amp;amp;
&amp;amp;lt;/center&amp;
```

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

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

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

Pierre indiciale de Rakdos

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale de Rakdos

{3}

Artefact

C

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Possession sinistre

{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque ou bloque, son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Punir l'ennemi

{4}{R}

Éphémère

C

Punir l'ennemi inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker, et 3 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festival du Ravage

{4}{B}{R}

Enchantement

R

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

