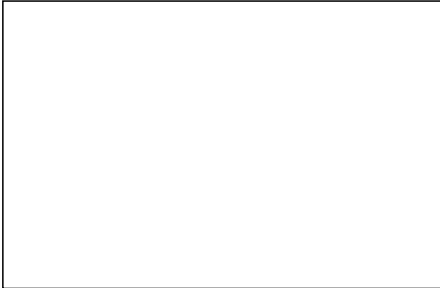


Âme tourmentée {B}



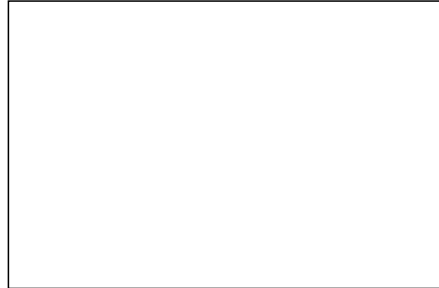
Créature : esprit C

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme tourmentée {B}




Créature : esprit C

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme tourmentée {B}




Créature : esprit C

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escogriffe des égouts {2}{B}



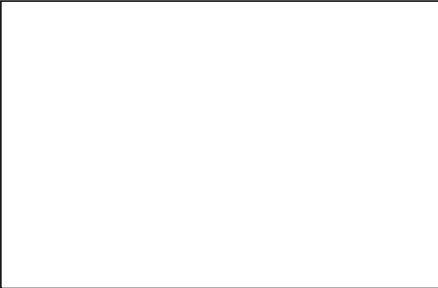
Créature : zombie C

Traversée des marais (Cette créature est imblocable tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)  
Récupération {2}{B} ({2}{B}), exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goliath zombie {4}{B}

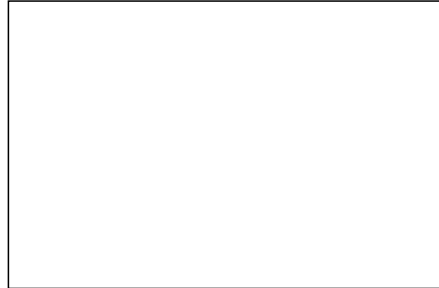


Créature : zombie et géant C

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces {1}{B}




Créature : rat C

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goliath zombie {4}{B}




Créature : zombie et géant C

4/3

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

Géant rixesang

{2}{R}{R}

Créature : géant

U

Piétinement

Empolement (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

Marcheur de chaînes de la Halle aux viscères

{1}{R}

Créature : humain et guerrier

C

Empolement (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.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lézard à soufflets

{R}

Créature : lézard

C

{1}{R} : Le Lézard à soufflets gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur de chaînes de la Halle aux viscères

{1}{R}

Créature : humain et guerrier


C

Empolement (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.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Minotaure des canyons** {3}{R}




Créature : minotaure et guerrier **C**

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Caqueteur rakdos** {BR}



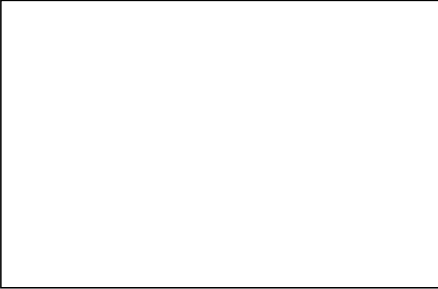
Créature : diable **U**

Empolement (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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Minotaure des canyons** {3}{R}

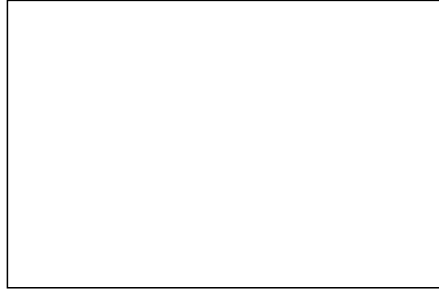


Créature : minotaure et guerrier **C**

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Caqueteur rakdos** {BR}



Créature : diable **U**

Empolement (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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 raktos

{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 raktos

{BR}{BR}



Créature : humain et berserker

C

Célérité

2/1

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

Horreur née des cryptes

{1}{BR}{BR}



Créature : horreur

R

Piétinement

L'Horreur née des cryptes arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, X marqueurs +1/+1, X étant le total de points de vie perdus par vos adversaires ce tour-ci.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Rix Maadi

{B}{R}



Créature : humain et shaman

U

{B}{R} : Une créature bloqueuse ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

{B}{R} : Un joueur ciblé qui a perdu des points de vie ce tour-ci perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe de l'assassin

{4}{B}{B}



Rituel

U

Détruisez une créature ciblée. Son contrôleur se défausse d'une carte.

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

C

{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. Dégagez 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

C

{B}

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

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

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

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

C

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

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

Foret incontrôlé

{1}{B}{R}

Éphémère

C

La créature ciblée gagne +4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frémissant de peur

{1}{B}{B}

Éphémère

C

Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affliction hurlante

{B}

Enchantement

U

Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur a une carte ou moins dans sa main, il perd 3 points de vie.

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 déviante

{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

