

Diabie vexatoire

{R}



Créature : diabie

R

Quand le Diabie vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diabie vexatoire.

4/3

Magie the Gathering © Wizards of the Coast

Diabie vexatoire

{R}



Créature : diabie

R

Quand le Diabie vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diabie vexatoire.

4/3

Magie the Gathering © Wizards of the Coast

Diabie vexatoire

{R}



Créature : diabie

R

Quand le Diabie vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diabie vexatoire.

4/3

Magie the Gathering © Wizards of the Coast

Diabie vexatoire

{R}



Créature : diabie

R

Quand le Diabie vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diabie vexatoire.

4/3

Magie 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

Bouffon à piques {B}{R}



Créature : goblin et guerrier C  
Célérité

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffon à piques {B}{R}

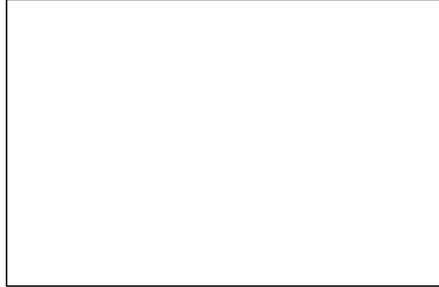


Créature : goblin et guerrier C  
Célérité

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffon à piques {B}{R}



Créature : goblin et guerrier C  
Célérité

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caqueteur rakdos

{BR}



Créature : diable

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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caqueteur rakdos

{BR}



Créature : diable

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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caqueteur rakdos

{BR}



Créature : diable

U

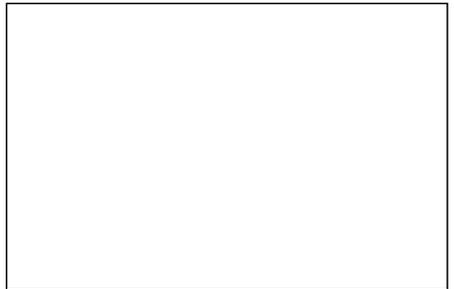
Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caqueteur rakdos

{BR}



Créature : diable

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.)

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.)

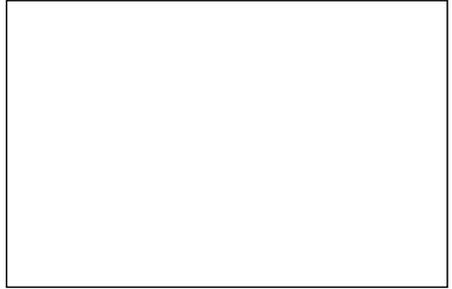
{2}{B}{R}, Sacrifiez le Cingleur du Trou d'enfer : Le Cingleur du trou d'enfer inflige un nombre de blessures égales à sa force à une cible, joueur ou planeswalker.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.)

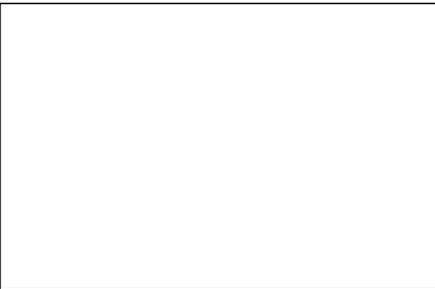
{2}{B}{R}, Sacrifiez le Cingleur du Trou d'enfer : Le Cingleur du trou d'enfer inflige un nombre de blessures égales à sa force à une cible, joueur ou planeswalker.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.)

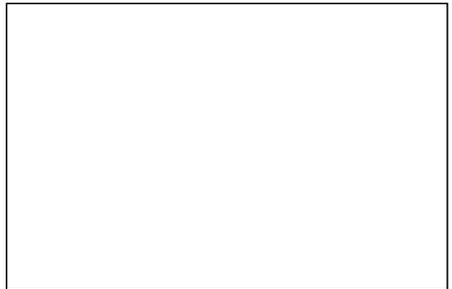
{2}{B}{R}, Sacrifiez le Cingleur du Trou d'enfer : Le Cingleur du trou d'enfer inflige un nombre de blessures égales à sa force à une cible, joueur ou planeswalker.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Exava, sorcière sanguinaire de Rakdos

{2}{B}{R}



Créature légendaire : humain et clerc

R

Initiative, célérité

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.)

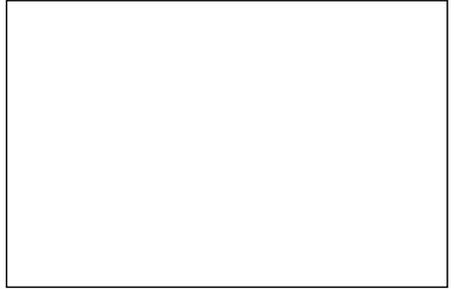
Chaque autre créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a la célérité.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exava, sorcière sanguinaire de Rakdos

{2}{B}{R}



Créature légendaire : humain et clerc

R

Initiative, célérité

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.)

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

Exava, sorcière sanguinaire de Rakdos

{2}{B}{R}



Créature légendaire : humain et clerc

R

Initiative, célérité

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.)

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

Expertise de Kari Zev

{1}{R}{R}



Rituel

R

Acquérez le contrôle d'une cible, créature ou véhicule, jusqu'à la fin du tour. Dégagez-le. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise de Kari Zev

{1}{R}{R}

Rituel

R

Acquérez le contrôle d'une cible, créature ou véhicule, jusqu'à la fin du tour. Dégagez-le. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.  
Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de Rakdos

{X}{B}{R}

Rituel

M

Le Retour de Rakdos inflige X blessures à une cible, adversaire ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défait de X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise de Kari Zev

{1}{R}{R}

Rituel

R

Acquérez le contrôle d'une cible, créature ou véhicule, jusqu'à la fin du tour. Dégagez-le. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.  
Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de Rakdos

{X}{B}{R}

Rituel

M

Le Retour de Rakdos inflige X blessures à une cible, adversaire ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défait de X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrille d'effroi

{B}{R}



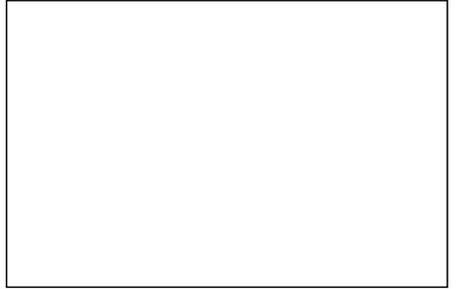
Rituel

R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

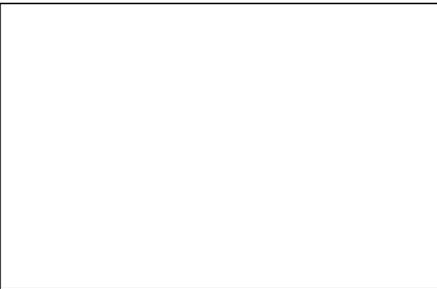
C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrille d'effroi

{B}{R}



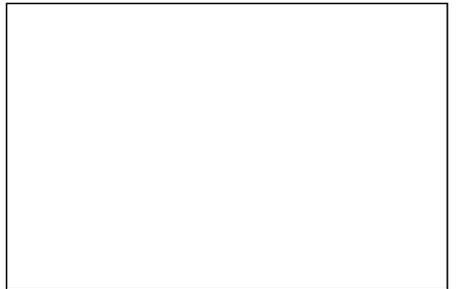
Rituel

R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



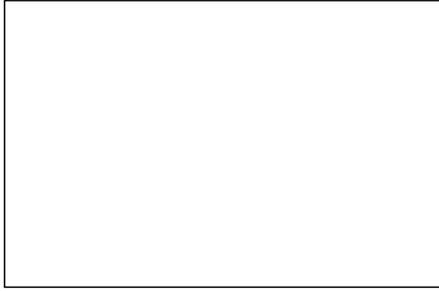
Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



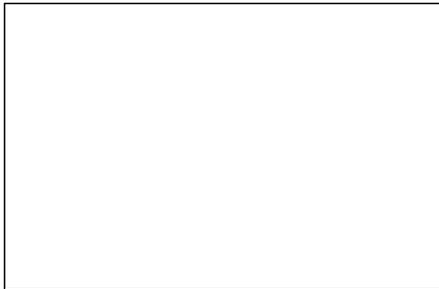
Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



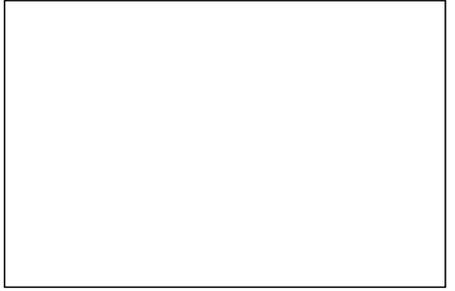
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



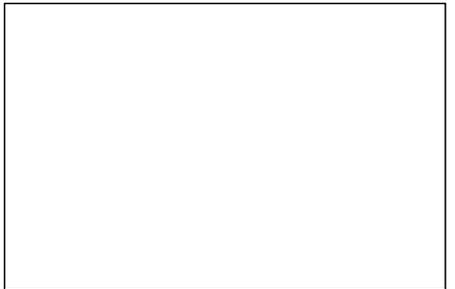
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

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

Sommet du Crânedragon



Terrain

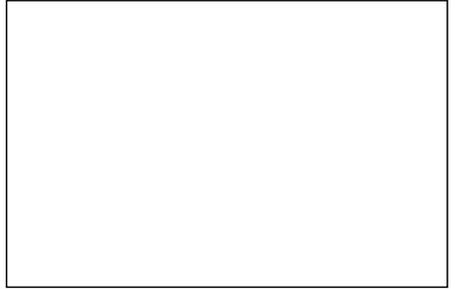
R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

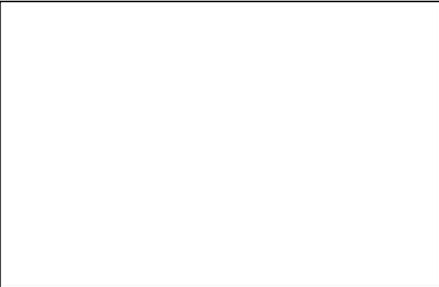
R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

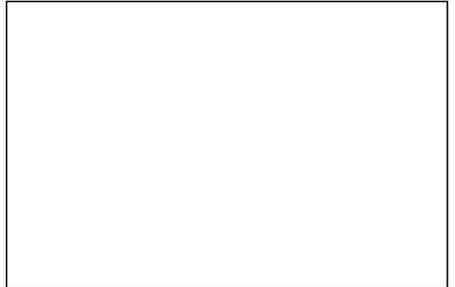
R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang calcinant

{R}{R}

Éphémère

U

Le Sang calcinant inflige 2 blessures à une créature ciblée.  
Quand cette créature meurt ce tour-ci, le Sang calcinant inflige 3 blessures au contrôleur de la créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang calcinant

{R}{R}

Éphémère

U

Le Sang calcinant inflige 2 blessures à une créature ciblée.  
Quand cette créature meurt ce tour-ci, le Sang calcinant inflige 3 blessures au contrôleur de la créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jubilation déviante

{B}



Enchantement : aura

C

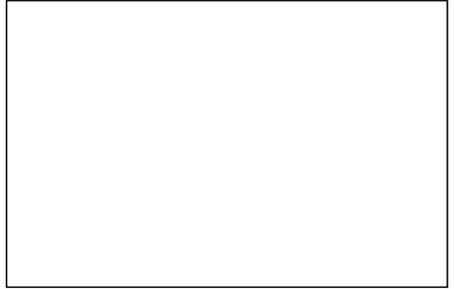
Enchanter : créature

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

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

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

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

Fureur des dieux

{1}{R}{R}

Rituel

R

La Fureur des dieux inflige 3 blessures à chaque créature.  
Si une créature ayant subi des blessures de cette manière  
devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve de feu

{4}{R}{R}

Éphémère

C

Vous pouvez sacrifier deux montagnes à la place de payer  
le coût de mana de ce sort.  
La Salve de feu inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur des dieux

{1}{R}{R}

Rituel

R

La Fureur des dieux inflige 3 blessures à chaque créature.  
Si une créature ayant subi des blessures de cette manière  
devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve de feu

{4}{R}{R}

Éphémère

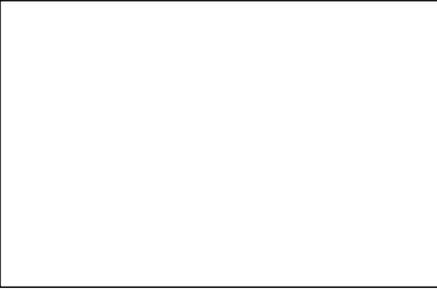
C

Vous pouvez sacrifier deux montagnes à la place de payer  
le coût de mana de ce sort.  
La Salve de feu inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire rouge

{R}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

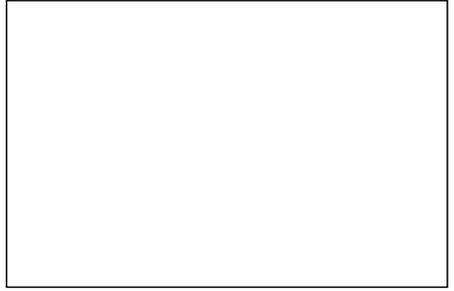
? Contrecarrez un sort bleu ciblé.

? Détruisez un permanent bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire rouge

{R}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

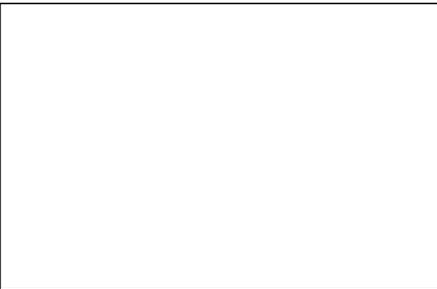
? Contrecarrez un sort bleu ciblé.

? Détruisez un permanent bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire rouge

{R}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

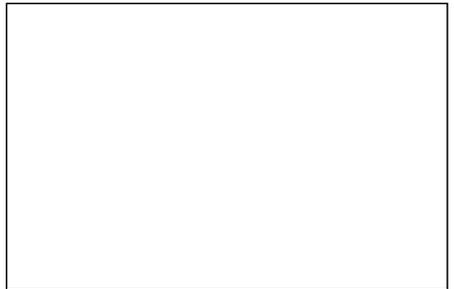
? Contrecarrez un sort bleu ciblé.

? Détruisez un permanent bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire rouge

{R}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort bleu ciblé.

? Détruisez un permanent bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Rakdos

{B}{R}



Éphémère

U

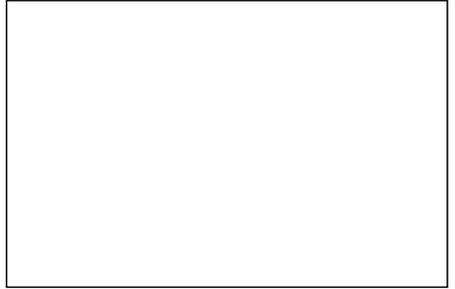
Choisissez l'un ?

- ? Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
- ? Détruisez un artefact ciblé.
- ? Chaque créature inflige 1 blessure à son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Rakdos

{B}{R}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

- ? Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
- ? Détruisez un artefact ciblé.
- ? Chaque créature inflige 1 blessure à son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Rakdos

{B}{R}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

- ? Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
- ? Détruisez un artefact ciblé.
- ? Chaque créature inflige 1 blessure à son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Rakdos

{B}{R}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

- ? Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
- ? Détruisez un artefact ciblé.
- ? Chaque créature inflige 1 blessure à son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

