

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

Magic 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

Magic 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

Magic 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étrangleur tacheté

{2}{R}

Créature : humain et guerrier

C

Initiative

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.)

2/2

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

Étrangleur tacheté

{2}{R}

Créature : humain et guerrier

C

Initiative

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.)

2/2

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

Zélatrice des cendres

{R}{R}

Créature : humain et guerrier

R

Initiative, célérité

À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis un cimetière, la Zélatrice des cendres inflige 3 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélatrice des cendres

{R}{R}

Créature : humain et guerrier

R

Initiative, célérité

À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis un cimetière, la Zélatrice des cendres inflige 3 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélatrice des cendres

{R}{R}

Créature : humain et guerrier

R

Initiative, célérité

À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis un cimetière, la Zélatrice des cendres inflige 3 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélatrice des cendres

{R}{R}

Créature : humain et guerrier

R

Initiative, célérité

À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis un cimetière, la Zélatrice des cendres inflige 3 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caqueteur rakdos{BR}

Créature : diableU

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 : diableU

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 : diableU

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 : diableU

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

Dilacérateur rakdos{BR}{BR}

Créature : humain et berserkerC
Célérité

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilacérateur rakdos{BR}{BR}

Créature : humain et berserkerC
Célérité

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilacérateur rakdos{BR}{BR}

Créature : humain et berserkerC
Célérité

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilacérateur rakdos{BR}{BR}

Créature : humain et berserkerC
Célérité

2/1

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

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

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

Rakdos, seigneur des émeutes

{B}{B}{R}{R}

Créature légendaire : démon

M

Vous ne pouvez pas lancer ce sort à moins qu'un adversaire ait perdu des points de vie ce tour-ci.

Vol, piétinement

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque 1 point de vie que vos adversaires ont perdu ce tour-ci.

6/6

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

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

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

Instinct perfide

{3}{R}

Rituel

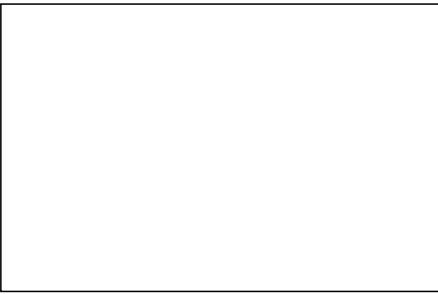
C

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

Vrille d'effroi

{B}{R}



Rituel

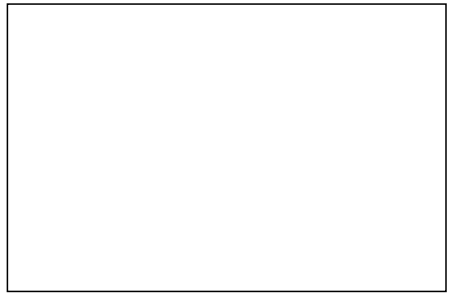
R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrille d'effroi

{B}{R}



Rituel

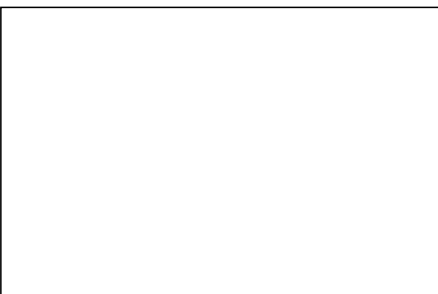
R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrille d'effroi

{B}{R}



Rituel

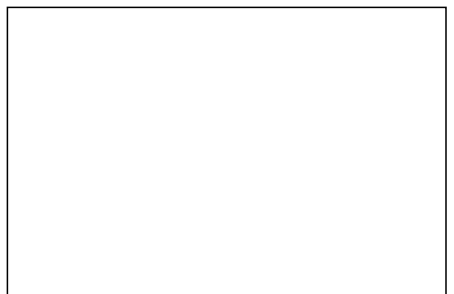
R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

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

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

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

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



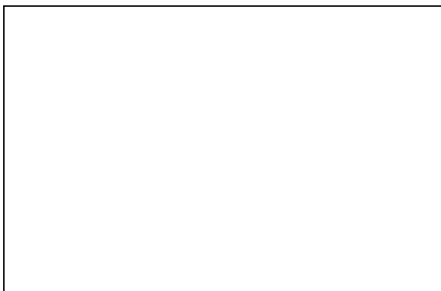
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



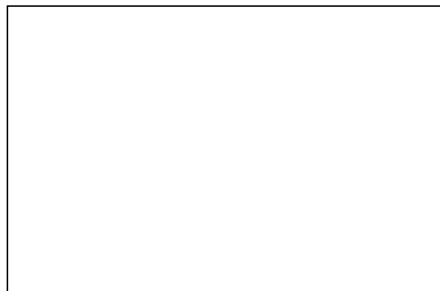
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagée.

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

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

