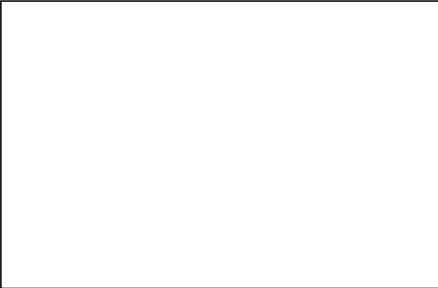


Chevalier de l'infamie {1}{B}



Créature : humain et chevalier U

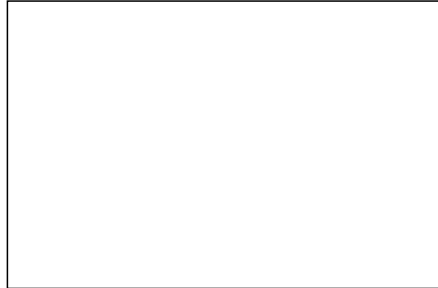
Protection contre le blanc (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc.)

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'infamie {1}{B}



Créature : humain et chevalier U


Protection contre le blanc (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc.)

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'infamie {1}{B}



Créature : humain et chevalier U


Protection contre le blanc (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc.)

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgepierre {R}



Créature : humain et shaman U

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)

Tant que le Forgepierre est associé à une autre créature, chacune de ces créatures a « {R} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgepierre

{R}

Créature : humain et shaman

U

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)

Tant que le Forgepierre est associé à une autre créature, chacune de ces créatures a « {R} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtrisseur d'éclairs

{1}{R}

Créature : humain et berserker

U

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)

Tant que le Meurtrisseur d'éclairs est associé à une autre créature, les deux créatures ont la célérité.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtrisseur d'éclairs

{1}{R}

Créature : humain et berserker

U

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)

Tant que le Meurtrisseur d'éclairs est associé à une autre créature, les deux créatures ont la célérité.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble de Stromkirk

{R}

Créature : vampire et noble

R

Le Noble de Stromkirk ne peut pas être bloqué par les humains.

À chaque fois que le Noble de Stromkirk inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble de Stromkirk

{R}

Créature : vampire et noble

R

Le Noble de Stromkirk ne peut pas être bloqué par les humains.

À chaque fois que le Noble de Stromkirk inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

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

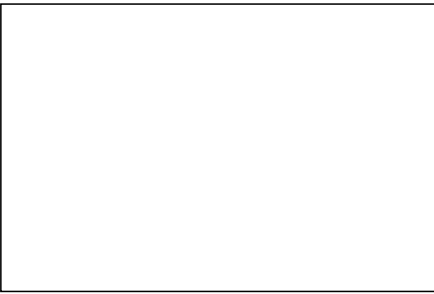
Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caqueteur rakdos

{BR}



Créature : diable

U

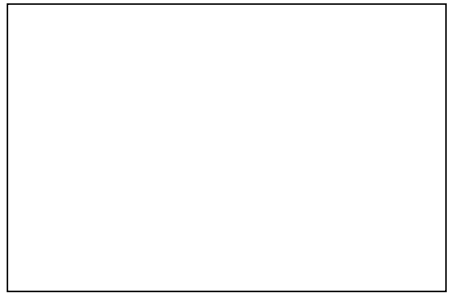
Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)

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

Dilacérateur rakdos

{BR}{BR}



Créature : humain et berserker

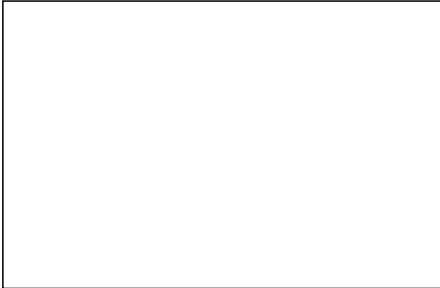
C

Célérité

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilacérateur rakdos {BR}{BR}

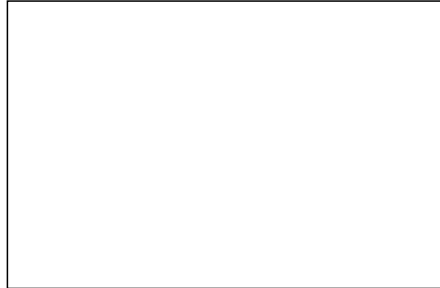


Créature : humain et berserker C  
Célérité

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilacérateur rakdos {BR}{BR}




Créature : humain et berserker C  
Célérité

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilacérateur rakdos {BR}{BR}




Créature : humain et berserker C  
Célérité

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Rix Maadi {BR}{BR}



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

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

Emprise de l'oiseau de nuit

{1}{R}



Rituel

C

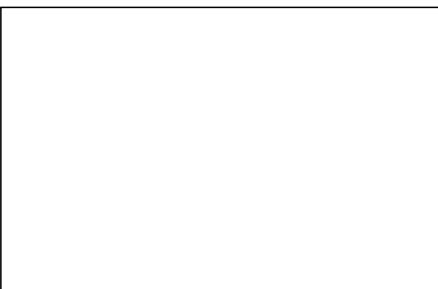
Jusqu'à deux créatures ciblées ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

Flashback {3}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

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

Man?uvre du diable

{X}{R}



Rituel

R

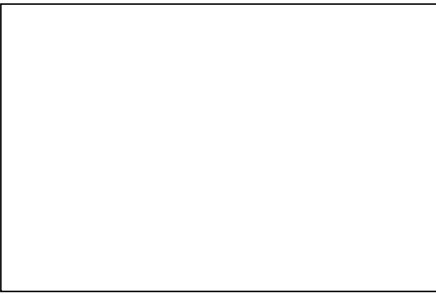
La Man?uvre du diable inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Flashback {X}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiers de mizzium

{1}{R}



Rituel

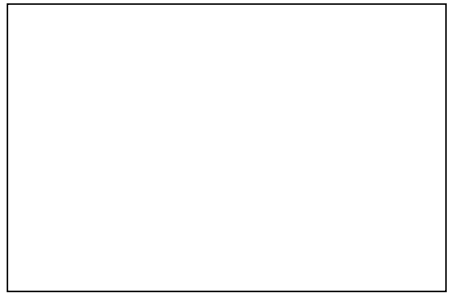
R

Les Mortiers de mizzium infligent 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.  
Surcharge {3}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblée(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier de flammes

{R}



Rituel

C

Le Pilier de flammes inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. 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

Pilier de flammes

{R}



Rituel

C

Le Pilier de flammes inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. 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

Pilier de flammes

{R}



Rituel

C

Le Pilier de flammes inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. 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

Pilier de flammes

{R}



Rituel

C

Le Pilier de flammes inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

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  
{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

**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  
{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

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

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

Lance calcinante

{1}{R}



Éphémère

C

La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance calcinante

{1}{R}



Éphémère

C

La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance calcinante

{1}{R}



Éphémère

C

La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance calcinante

{1}{R}

Éphémère

C

La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée sulfureuse

{2}{R}

Éphémère

C

La Volée sulfureuse inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

&lt;i>Morbidité</i> ? La Volée sulfureuse inflige 5 blessures à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée sulfureuse

{2}{R}

Éphémère

C

La Volée sulfureuse inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

&lt;i>Morbidité</i> ? La Volée sulfureuse inflige 5 blessures à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée sulfureuse

{2}{R}

Éphémère

C

La Volée sulfureuse inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

&lt;i>Morbidité</i> ? La Volée sulfureuse inflige 5 blessures à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée sulfureuse

{2}{R}

Éphémère

C

La Volée sulfureuse inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

&lt;i>Morbidité</i> ? La Volée sulfureuse inflige 5 blessures à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diable vexatoire

{R}

Créature : diable

R

Quand le Diable 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 Diable vexatoire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Rakkos

{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

Contrainte

{B}

Rituel


C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Contrainte {B}




Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi {R}




Rituel C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}




Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi {R}



Rituel C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cage du fossoyeur de graf

{1}

Artefact

R

Les cartes de créature des cimetières et des bibliothèques ne peuvent pas arriver sur le champ de bataille.  
Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts des cimetières ou des bibliothèques.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide

{1}{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide

{1}{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prix ultime

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature monochrome ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prix ultime

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature monochrome ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromperie

{R}

Éphémère

C

L'Électromperie inflige une blessure à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.  
Surcharge {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromperie

{R}

Éphémère

C

L'Électromperie inflige une blessure à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.  
Surcharge {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast