Assassin enivré par la tuerie {1}{B}

Créature : humain et assassin U

Contact mortel
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

Assassin enivré par la tuerie {1}{B}

Créature : humain et assassin U

Contact mortel
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

Assassin enivré par la tuerie {1}{B}

Créature : humain et assassin U

Contact mortel
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

Assassin enivré par la tuerie {1}{B}

Créature : humain et assassin U

Contact mortel
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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux de la cage aux âmes {1}{B}{B}

Créature : démon C

Quand le Fielleux de la cage aux âmes meurt, chaque joueur perd 3 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux de la cage aux âmes {1}{B}{B}

Créature : démon C

Quand le Fielleux de la cage aux âmes meurt, chaque joueur perd 3 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux de la cage aux âmes {1}{B}{B}

Créature : démon C

Quand le Fielleux de la cage aux âmes meurt, chaque joueur perd 3 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de l'agressivité {1}{R}{R}

Créature-enchantement : humain et guerrier U

Les créatures que vous contrôlez ont le piétinement.
Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent le piétinement et ne peuvent pas avoir ou acquérir le piétinement.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de l'agressivité {1}{R}{R}

Créature-enchantement : humain et guerrier U

Les créatures que vous contrôlez ont le piétinement.
Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent le piétinement et ne peuvent pas avoir ou acquérir le piétinement.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Molosse de Griselbrand {2}{R}{R}

Créature : élémental et chien R

Double initiative
Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge-Nyx satyre {2}{R}

Créature : satyre et shamane U

Célérité
<i>Inspiration</i> ? À chaque fois que le Forge-Nyx satyre devient dégagé, vous pouvez payer {2}{R}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature-enchantement 3/1 rouge Élémental avec la célérité.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Molosse de Griselbrand {2}{R}{R}

Créature : élémental et chien R

Double initiative
Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Molosse de Griselbrand {2}{R}{R}

Créature : élémental et chien R

Double initiative
Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/2

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

Molosse de Griselbrand {2}{R}{R}

Créature : élémental et chien R

Double initiative
Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/2

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

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

Contaminateur des âmes {3}{B}{B}{R}

Créature : démon M

Vol
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur sacrifie une créature monochrome.

5/5

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

Dilacérateur rakdos {BR}{BR}

Créature : humain et berserker C

Célérité

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Balafre de flammes {R}

Rituel **C**

La Balafre de flammes inflige 4 blessures à une créature ciblée.

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

Balafre de flammes {R}

Rituel **C**

La Balafre de flammes inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyrojumeau {1}{R}

Rituel R

<i>Obstination</i> ? Ce sort coûte {2}{R} de plus à lancer pour chaque cible après la première.
Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées que vous contrôlez. Pour chacune d'elles, créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté qu'il a la célérité.
Exilez ces jetons au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cairns sculptés

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{BR}, {T} : Ajoutez {B}{B}, {B}{R}, ou {R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables purificateurs {1}{R}

Rituel C

Les Sables purificateurs infligent 1 blessure à chaque créature que vos adversaires contrôlent. Regard 1.
(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

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

Chandra Nalaàr {3}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra **M**

{+1} : Chandra Nalaàr inflige 1 blessure à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.

{-X} : Chandra Nalaàr inflige X blessures à une créature ciblée.

{-8} : Chandra Nalaàr inflige 10 blessures à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé et à chaque créature que ce joueur contrôleur ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elbrus, la Lame d'emprisonnement {7}

Artefact légendaire : équipement **M**

La créature équipée gagne +1/+0.
Quand la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, détachez Elbrus, la Lame d'emprisonnement, puis transformez-la.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ébranlechoc {2}{R}

Éphémère **C**

L'Ébranlechoc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ébranlechoc {2}{R}

Éphémère C

L'Ébranlechoc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang calcinant {R}{R}

Éphémère U

Le Sang calcinant inflige 2 blessures à une créature cibée. 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

Lance calcinante {1}{R}

Éphémère C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jumeau par scission {2}{R}{R}

Enchantement : aura R

Enchanter : créature
La créature enchantée a « {T} : Créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté qu'il a la célérité. Exilez ce jeton au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du c?ur transpercé {1}{R}

Enchantement : aura et malédiction **C**

Enchanter : joueur
Au début de l'entretien du joueur enchanté, la Malédiction du c?ur transpercé inflige 1 blessure à ce joueur ou à un planeswalker que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vitesse du messager {R}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée a le piétinement et la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du c?ur transpercé {1}{R}

Enchantement : aura et malédiction **C**

Enchanter : joueur
Au début de l'entretien du joueur enchanté, la Malédiction du c?ur transpercé inflige 1 blessure à ce joueur ou à un planeswalker que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourment sempiternel {2}{BR}

Enchantement **R**

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.
Les blessures ne peuvent pas être prévenues.
Toutes les blessures sont infligées comme si leur source avait la flétrissure. (Une source avec la flétrissure inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast