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

Engeance du chaos {2}{B}{B}

Créature : démon M

Spectacle {1}{B}{B}
Vol, piétinement
Au début de votre entretien, l'Engeance du chaos inflige 1 blessure à chaque joueur. Puis si vous avez 10 points de vie ou moins, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Engeance du chaos.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de la crypte {3}{B}

Créature : zombie U

Double initiative
Quand le Champion de la crypte arrive sur le champ de bataille, chaque joueur met sur le champ de bataille depuis son cimetière une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égal à 3.
Quand le Champion de la crypte arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que {R} n'ait été dépensé pour le lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jongleuse de lames {4}{B}

Créature : humain et gredin C

Spectacle {2}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de spectacle à la place de son coût de mana si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.)
Quand la Jongleuse de lames arrive sur le champ de bataille, elle vous inflige 1 blessure et vous piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon des fosses de Rakdos {2}{R}{R}

Créature : dragon R

{R}{R} : Le Dragon des fosses de Rakdos acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
{R} : Le Dragon des fosses de Rakdos gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
<i>Acharnement</i> ? Le Dragon des fosses de Rakdos a la double initiative tant que vous n'avez pas de carte en main.

3/3

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

Escouflenfer d'Utvara {6}{R}{R}

Créature : dragon M

Vol
À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 6/6 rouge Dragon avec le vol.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fêtard de Rix Maadi {1}{R}

Créature : humain et shamane R

Spectacle {2}{B}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de spectacle à la place de son coût de mana si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.)
Quand le Fêtard de Rix Maadi arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous d'une carte, puis piochez une carte. Si le coût de spectacle du Fêtard de Rix Maadi a été payé, à la place défaussez-vous de votre main, puis piochez trois cartes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acrobate de feu de Rakdos {B}{B}{R}{R}

Créature : humain et gredin U

Quand l'Acrobate de feu de Rakdos arrive sur le champ de bataille, il inflige 2 blessures à un adversaire ciblé et 2 blessures à jusqu'à une cible, créature ou planeswalker.

4/3

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

Avatar de la discorde {BR}{BR}{BR}

Créature : avatar R

Vol
Quand l'Avatar de la discorde arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne vous défaussiez de deux cartes.

5/3

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

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

Fantogre dentelé {1}{B}{R}

Créature : ogre et guerrier U

À chaque fois que le Fantogre dentelé subit des blessures, défaussez-vous d'autant de cartes.
<i>Acharnement</i> ? À chaque fois que le Fantogre dentelé inflige des blessures de combat à un joueur, si vous n'avez pas de carte dans votre main, ce joueur se défausse d'un nombre de cartes égal aux blessures.

3/4

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 Rakdos {BR}{BR}

Créature : zombie et shamane U

{3}{B}, défaussez-vous d'une carte : Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
{3}{R} : Créez un jeton de créature 2/1 rouge Gobelin avec la célérité. Exilez-le à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Rakdos {BR}{BR}

Créature : zombie et shamane U

{3}{B}, défaussez-vous d'une carte : Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
{3}{R} : Créez un jeton de créature 2/1 rouge Gobelin avec la célérité. Exilez-le à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître des cruautés {3}{B}{R}

Créature : démon M

Initiative, contact mortel
Le Maître des cruautés peut uniquement attaquer seul.
À chaque fois que le Maître des cruautés attaque un joueur et qu'il n'est pas bloqué, le total de points de vie de ce joueur devient 1. Le Maître des cruautés n'inflige pas de blessures de combat pendant ce combat.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lyzolda, la Sorcière sanguinaire {1}{B}{R}

Créature légendaire : humain et clerc R

{2}, sacrifiez une créature : Lyzolda, la Sorcière sanguinaire, inflige 2 blessures à n'importe quelle cible si la créature sacrifiée était rouge. Piochez une carte si la créature sacrifiée était noire.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rakdos le Contaminateur {2}{B}{B}{R}{R}

Créature légendaire : démon R

Vol, piétinement
À chaque fois que Rakdos le Contaminateur attaque, sacrifiez la moitié des permanents non-démons que vous contrôlez, arrondie à l'unité supérieure.
À chaque fois que Rakdos inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur sacrifie la moitié des permanents non-démons qu'il contrôle, arrondie à l'unité supérieure.

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Embrocher les critiques {2}{R}

Rituel C

Spectacle {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de spectacle à la place de son coût de mana si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.)
Embrocher les critiques inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festivité des morts {3}{B}

Rituel C

Spectacle {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de spectacle à la place de son coût de mana si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.)
Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu démoniaque {X}{R}

Rituel R

Le Feu démoniaque inflige X 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. <i>Acharnement</i> ? Si vous n'avez pas de carte en main, ce sort ne peut pas être contrecarré et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 défausse de X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnarium de Rakdos

Terrain U

Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {B}{R}.

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

Carnarium de Rakdos

Terrain U

Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnarium de Rakdos

Terrain U

Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnarium de Rakdos

Terrain U

Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {B}{R}.

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

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

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

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

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

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

Cachet de Rakdos {2}

Artefact U

{1}, {T} : Ajoutez {B}{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

Cachet de Rakdos {2}

Artefact U

{1}, {T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Boulet de démolition {2}{B}{R}

Éphémère C

Détruisez une créature ciblée ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes caquetantes {3}{R}

Éphémère C

Les Flammes caquetantes infligent 3 blessures à n'importe quelle cible.
<i>Acharnement</i> ? Les Flammes caquetantes infligent 5 blessures à la place si vous n'avez pas de carte en main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnaval // Carnage {BR} // {2}{B}{R}

Éphémère U

Carnaval {BR}

Le Carnaval inflige 1 blessure à une cible, créature ou planeswalker, et 1 blessure au contrôleur de ce permanent.

Carnage {2}{B}{R}

Le Carnage inflige 3 blessures à un adversaire ciblé. Ce joueur se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Pointes anti-émeutes {BR}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt 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

Théâtre des horreurs {1}{B}{R}

Enchantement R

Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.
Pendant votre tour, si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts parmi les cartes exilées par le Théâtre des horreurs.
{3}{R} : Le Théâtre des horreurs inflige 1 blessure à une cible, adversaire ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast