


Aruspice sinistre {2}{B}




Créature : humain et sorcier R

Mue {B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aruspice sinistre {2}{B}



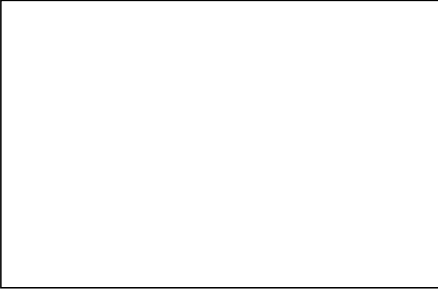
Créature : humain et sorcier R

Mue {B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aruspice sinistre {2}{B}



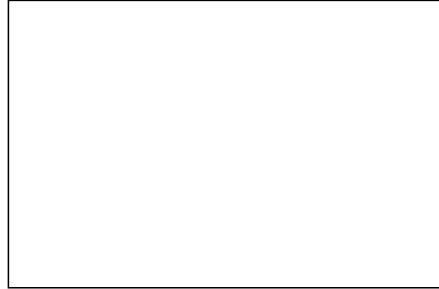
Créature : humain et sorcier R

Mue {B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aruspice sinistre {2}{B}




Créature : humain et sorcier R

Mue {B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion sanguinolent {B}




Créature : humain et guerrier R

Le Champion sanguinolent ne peut pas bloquer.
<i>Saccage</i> ? {1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille le Champion sanguinolent depuis votre cimetière. N'activez que si vous avez attaqué ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion sanguinolent {B}




Créature : humain et guerrier R

Le Champion sanguinolent ne peut pas bloquer.
<i>Saccage</i> ? {1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille le Champion sanguinolent depuis votre cimetière. N'activez que si vous avez attaqué ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion sanguinolent {B}




Créature : humain et guerrier R

Le Champion sanguinolent ne peut pas bloquer.
<i>Saccage</i> ? {1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille le Champion sanguinolent depuis votre cimetière. N'activez que si vous avez attaqué ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion sanguinolent {B}



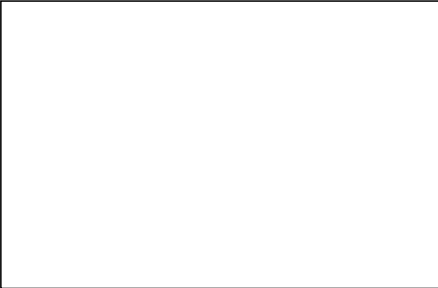
Créature : humain et guerrier R

Le Champion sanguinolent ne peut pas bloquer.
<i>Saccage</i> ? {1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille le Champion sanguinolent depuis votre cimetière. N'activez que si vous avez attaqué ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat noir {1}{B}

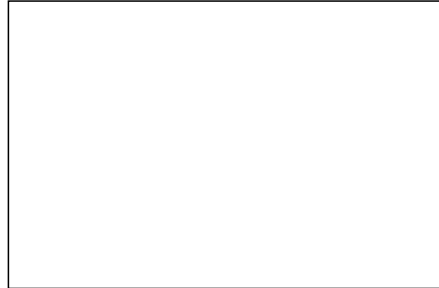


Créature : zombie et chat **C**
Quand le Chat noir meurt, un adversaire ciblé se défait d'une carte au hasard.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat noir {1}{B}




Créature : zombie et chat **C**
Quand le Chat noir meurt, un adversaire ciblé se défait d'une carte au hasard.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat noir {1}{B}




Créature : zombie et chat **C**
Quand le Chat noir meurt, un adversaire ciblé se défait d'une carte au hasard.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat noir {1}{B}

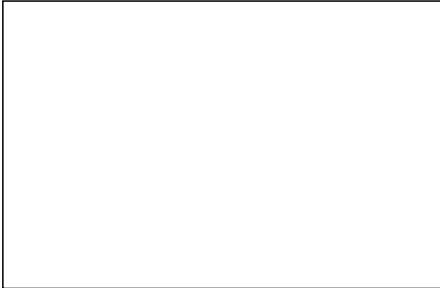


Créature : zombie et chat **C**
Quand le Chat noir meurt, un adversaire ciblé se défait d'une carte au hasard.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim d'hématovores {4}{B}



Créature : insecte U

Vol

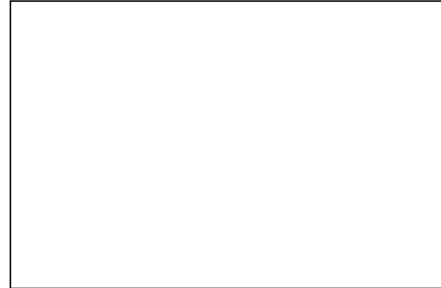
L'Essaim d'hématovores arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

À chaque fois qu'une autre créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Essaim d'hématovores.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim d'hématovores {4}{B}



Créature : insecte U

Vol


L'Essaim d'hématovores arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

À chaque fois qu'une autre créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Essaim d'hématovores.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim d'hématovores {4}{B}



Créature : insecte U

Vol


L'Essaim d'hématovores arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

À chaque fois qu'une autre créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Essaim d'hématovores.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suceur de sang de Kheru {2}{B}



Créature : vampire U


À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec une endurance supérieure ou égale à 4 meurt, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

{2}{B}, sacrifiez une autre créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Suceur de sang de Kheru.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suceur de sang de Kheru {2}{B}



Créature : vampire U


À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec une endurance supérieure ou égale à 4 meurt, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

{2}{B}, sacrifiez une autre créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Suceur de sang de Kheru.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suceur de sang de Kheru {2}{B}



Créature : vampire U


À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec une endurance supérieure ou égale à 4 meurt, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

{2}{B}, sacrifiez une autre créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Suceur de sang de Kheru.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suceur de sang de Kheru {2}{B}



Créature : vampire U


À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec une endurance supérieure ou égale à 4 meurt, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

{2}{B}, sacrifiez une autre créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Suceur de sang de Kheru.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Athréos, dieu du Passage {1}{W}{B}



Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc et au noir est inférieure à sept, Athréos n'est pas une créature.

À chaque fois qu'une autre créature que vous possédez meurt, renvoyez-la dans votre main à moins qu'un adversaire ciblé ne paie 3 points de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Athréos, dieu du Passage

{1}{W}{B}



Créature-enchantement légendaire : dieu **M**

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc et au noir est inférieure à sept, Athréos n'est pas une créature.

À chaque fois qu'une autre créature que vous possédez meurt, renvoyez-la dans votre main à moins qu'un adversaire ciblé ne paie 3 points de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher de la horde

{1}{R}{W}{B}



Créature : démon **R**

Vol

Sacrifiez une autre créature : Le Boucher de la horde acquiert, selon votre choix, la vigilance, le lien de vie ou la célérité jusqu'à la fin du tour.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Athréos, dieu du Passage

{1}{W}{B}



Créature-enchantement légendaire : dieu **M**

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc et au noir est inférieure à sept, Athréos n'est pas une créature.

À chaque fois qu'une autre créature que vous possédez meurt, renvoyez-la dans votre main à moins qu'un adversaire ciblé ne paie 3 points de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher de la horde

{1}{R}{W}{B}



Créature : démon **R**


Vol

Sacrifiez une autre créature : Le Boucher de la horde acquiert, selon votre choix, la vigilance, le lien de vie ou la célérité jusqu'à la fin du tour.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher de la horde {1}{R}{W}{B}



Créature : démon R


Vol

Sacrifiez une autre créature : Le Boucher de la horde acquiert, selon votre choix, la vigilance, le lien de vie ou la célérité jusqu'à la fin du tour.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dédain {B}




Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature ou de planeswalker. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher de la horde {1}{R}{W}{B}



Créature : démon R


Vol

Sacrifiez une autre créature : Le Boucher de la horde acquiert, selon votre choix, la vigilance, le lien de vie ou la célérité jusqu'à la fin du tour.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dédain {B}




Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature ou de planeswalker. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dédain {B}




Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature ou de planeswalker. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}




Rituel M

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dédain {B}




Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature ou de planeswalker. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}



Rituel M

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

M

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

M

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes du Sacrifice



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes du Sacrifice



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste nomade



Terrain

U

L'Avant-poste nomade arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste nomade



Terrain

U

L'Avant-poste nomade arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste nomade



Terrain

U

L'Avant-poste nomade arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste nomade



Terrain

U

L'Avant-poste nomade arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous inflige 1 blessure.

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
{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
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros

{1}{B}{B}



Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros

{1}{B}{B}



Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros

{1}{B}{B}



Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destruction totale

{2}{W}{B}



Éphémère

R

Exilez un permanent non-terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros

{1}{B}{B}



Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destruction totale

{2}{W}{B}



Éphémère

R

Exilez un permanent non-terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destruction totale

{2}{W}{B}



Éphémère

R

Exilez un permanent non-terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rien n'est jamais gâché

{1}{B}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de créature, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de terrain, ajoutez {B}{B}.
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte non-créature, non-terrain, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destruction totale

{2}{W}{B}



Éphémère

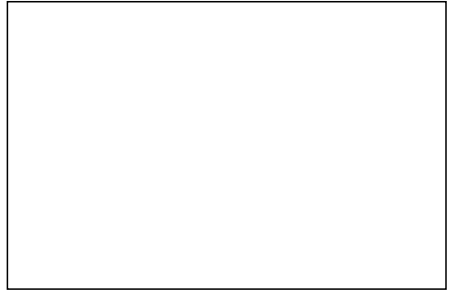
R

Exilez un permanent non-terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rien n'est jamais gâché

{1}{B}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de créature, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de terrain, ajoutez {B}{B}.
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte non-créature, non-terrain, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rien n'est jamais gâché

{1}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de créature, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de terrain, ajoutez {B}{B}.

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte non-créature, non-terrain, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tymaret, le Roi assassin

{B}{R}

Créature légendaire : zombie et guerrier

R

{1}{R}, sacrifiez une autre créature : Tymaret, le Roi assassin inflige 2 blessures à un joueur ciblé.

{1}{B}, sacrifiez une créature : Renvoyez Tymaret depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rien n'est jamais gâché

{1}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de créature, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de terrain, ajoutez {B}{B}.

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte non-créature, non-terrain, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tymaret, le Roi assassin

{B}{R}

Créature légendaire : zombie et guerrier

R

{1}{R}, sacrifiez une autre créature : Tymaret, le Roi assassin inflige 2 blessures à un joueur ciblé.

{1}{B}, sacrifiez une créature : Renvoyez Tymaret depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tymaret, le Roi assassin

{B}{R}

Créature légendaire : zombie et guerrier

R

{1}{R}, sacrifiez une autre créature : Tymaret, le Roi assassin inflige 2 blessures à un joueur ciblé.

{1}{B}, sacrifiez une créature : Renvoyez Tymaret depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendard de Mardu

{3}

Artefact

C

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

{R}{W}{B}, {T}, sacrifiez l'Étendard de Mardu : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tymaret, le Roi assassin

{B}{R}

Créature légendaire : zombie et guerrier

R

{1}{R}, sacrifiez une autre créature : Tymaret, le Roi assassin inflige 2 blessures à un joueur ciblé.

{1}{B}, sacrifiez une créature : Renvoyez Tymaret depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast