Archonte de la cruauté	{6}{B}{B}	Archonte de la cruauté (6){B}{B}
Créature : archonte	М	Créature : archonte M
Vol À chaque fois que l'Archonte de la cruauté : champ de bataille ou attaque, un adversaire une créature ou un planeswalker, se défaus et perd 3 points de vie. Vous piochez une c gagnez 3 points de vie.	e ciblé sacrifie sse d'une carte,	Vol À chaque fois que l'Archonte de la cruauté arrive sur le champ de bataille ou attaque, un adversaire ciblé sacrifie une créature ou un planeswalker, se défausse d'une carte, et perd 3 points de vie. Vous piochez une carte et vous gagnez 3 points de vie.
	6/6	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_		
	Archonte de la cruauté	{6}{B}{B}
	Créature : archonte	М
	Vol	
	À chaque fois que l'Archonte de la cruauté arrive champ de bataille ou attaque, un adversaire ciblé	
	une créature ou un planeswalker, se défausse d'	
	et perd 3 points de vie. Vous piochez une carte e gagnez 3 points de vie.	t vous
	5.5	
		C/C
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	6/6

Archonte de la cruauté

Créature : archonte

Vol

A chaque fois que l'Archonte de la cruauté arrive sur le champ de bataille ou attaque, un adversaire ciblé sacrifie une créature ou un planeswalker, se défausse d'une carte, et perd 3 points de vie. Vous piochez une carte et vous gagnez 3 points de vie.

6/6

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Chupacabra vorace	{2}{B}{B}	Démon scarifié de runes	{5}{B}{B}
Créature : bête et horreur	U	Créature : démon	R
Quand le Chupacabra vorace arrive sur le cham		Vol	
bataille, détruisez une créature ciblée qu'un adve contrôle.	ersaire	Quand le Démon scarifié de runes arrive sur le chal bataille, cherchez une carte dans votre bibliothèque	
controle.		mettez-la dans votre main, puis mélangez.	,
	2/2	Γ	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0,0

Chupacabra vorace	{2}{B}{B}
Créature : bête et horreur	U
Quand le Chupacabra vorace arrive sur le cha bataille, détruisez une créature ciblée qu'un ac	
contrôle.	2/2

Démon scarifié de runes	{5}{B}{B}
Créature : démon	R
Vol Quand le Démon scarifié de runes arri bataille, cherchez une carte dans votre mettez-la dans votre main, puis mélan	e bibliothèque,
	6/6

,	Démon scarifié de runes	{5}{B}{B}
	Créature : démon	R
	Quand le Démon scarifié de runes arrive sur le ch	amp de
	bataille, cherchez une carte dans votre bibliothèqu	
	mettez-la dans votre main, puis mélangez.	
		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 man	a si un
adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.) Quand le Fêtard de Rix Maadi arrive sur le cham	n de
bataille, défaussez-vous d'une carte, puis pioche	
carte. Si le coût de spectacle du Fêtard de Rix M payé, à la place défaussez-vous de votre main, p	
piochez trois cartes.	Juis
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Fêtard de Rix Maadi	{1}{R}
Créature : humain et shamane Spectacle {2}{B}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pou coût de spectacle à la place de son coût de mana si 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 ur carte. Si le coût de spectacle du Fêtard de Rix Maad payé, à la place défaussez-vous de votre main, puis piochez trois cartes.	un e ne li a été
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	2/2

Fétard de Rix Maadi

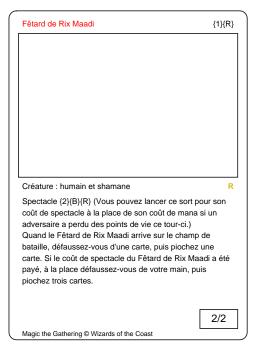
Créature : humain et shamane

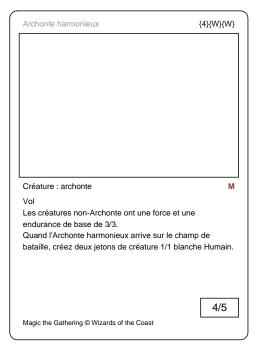
R

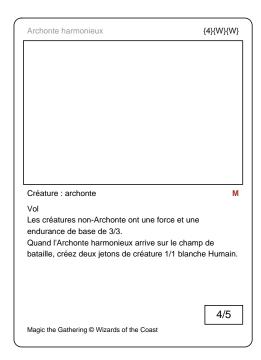
Spectacle {2}{B}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de spectacle à la place de son coût de mana si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.)

Quand le Fétard 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.

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast







Créature : archonte

Vol

Les créatures non-Archonte ont une force et une endurance de base de 3/3.

Quand l'Archonte harmonieux arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.

Boucher de la Horde de l'effroi {B}{R}	Echardes d'os	{B}
		_
Créature : zombie et guerrier	Rituel	С
Célérité	En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou défaussez-vous d'une carte.	
À chaque fois que le Boucher de la Horde de l'effroi inflige des blessures de combat à un joueur ou un planeswalker,	Détruisez une cible, créature ou planeswalker.	
mettez un marqueur +1/+1 sur le Boucher de la Horde de		
l'effroi.		
Quand le Boucher de la Horde de l'effroi meurt, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle		
cible.		
1/1		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
3 3 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	3 . 0	

_		
	Boucher de la Horde de l'effroi	{B}{R}
	Créature : zombie et guerrier	R
	Célérité	
	À chaque fois que le Boucher de la Horde de l'effro des blessures de combat à un joueur ou un planesy	-
	mettez un marqueur +1/+1 sur le Boucher de la Holl l'effroi.	
	Quand le Boucher de la Horde de l'effroi meurt, il in	flige un
	nombre de blessures égal à sa force à n'importe qu cible.	elle
	cibie.	
	F	
		1/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Échardes d'os

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou défaussez-vous d'une carte.

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échardes d'os	{B}	Retrouvailles cathartiques	{1}{R}
Rituel		Rituel	
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,		En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,	
sacrifiez une créature ou défaussez-vous d'une carte.		défaussez-vous de deux cartes.	
Détruisez une cible, créature ou planeswalker.		Piochez trois cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Échardes d'os	{B}
Ethalides d'03	(0)
Rituel	С
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou défaussez-vous d'une carte.	
Détruisez une cible, créature ou planeswalker.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

-	
Retrouvailles cathartiques	{1}{R}
Rituel	С
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de deux cartes. Piochez trois cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Retrouvailles cathartiques	(1){R}	Découverte fascinante {	R}{W}
Rituel	С	Rituel	С
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,		Vous gagnez 2 points de vie. Vous pouvez ensuite vou	
défaussez-vous de deux cartes. Piochez trois cartes.		défausser de deux cartes. Si vous faites ainsi, piochez cartes.	trois
1 Ioonoz trois cartes.		cartos.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Retrouvailles cathartiques {	[1}{R}
Rituel	С
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,	
défaussez-vous de deux cartes. Piochez trois cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Découverte fascinante	{R}{W}
Rituel	C
Vous gagnez 2 points de vie. Vous po défausser de deux cartes. Si vous fait cartes.	
ou.too.	

Découverte fascinante {R}{W}	Crypte de sang
Rituel C Vous gagnez 2 points de vie. Vous pouvez ensuite vous défausser de deux cartes. Si vous faites ainsi, piochez trois cartes.	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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Crypte de sang	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.	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.

Fonderie sacrée	Fonderie sacrée
Terrain : montagne et plaine Au moment où la Fonderie sacrée 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.	Terrain : montagne et plaine Au moment où la Fonderie sacrée 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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Fonderie sacrée	Fonderie sacrée
Terrain : montagne et plaine Au moment où la Fonderie sacrée 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.	Terrain : montagne et plaine Au moment où la Fonderie sacrée 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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente	Fondrière sanguinolente
Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Fondrière sanguinolente	Fondrière sanguinolente
Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais	Mesa aride
Terrain de base : marais C {B}	Terrain (T), payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Plaine
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : plaine C
{R}		(W)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
wagic the Gathering & wizards of the Coast	,	magic tre Gathering & wizards of the Coast

_		
	Plaine	`
	Terrain de base : plaine C	
	{W}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plaines marécageuses		`
Terrain	R	
{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		ر

Reliquaire impie	Reliquaire impie
Terrain : plaine et marais Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.	Terrain : plaine et marais Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Reliquaire impie	Reliquaire impie
Terrain : plaine et marais Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.	Terrain : plaine et marais Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte cruel	{1}{B}
Éphémère	U
Choisissez l'un ?	
 ? Détruisez une créature ciblée sans marqueur sur el ? Retirez jusqu'à trois marqueurs d'une créature ciblé 	
: Netirez jusqu'a trois marqueurs u une creature cibie	С.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Procession consécratrice	{3}{W}
Enchantement	R
Si un effet devait créer au moins un jetor	n sous votre
contrôle, il crée deux fois ce nombre de j	jetons à la place.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
- 5	

Acte cruel	{1}{B}
Éphémère	U
Choisissez l'un ? ? Détruisez une créature ciblée sans marqueur sur control ? Retirez jusqu'à trois marqueurs d'une créature cib	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Procession consécratrice	{3}{W
Enchantement	R
Si un effet devait créer au moins un jeto	
contrôle, il crée deux fois ce nombre de	jetons à la place.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Revanche de la progéniture	{2}{R}{W}{B}		Revanche de la progéniture	{2}{R}{W}{B}
Enchantement	R		Enchantement	R
Au début du combat pendant votre tour, e créature rouge, blanche ou noire ciblée de			Au début du combat pendant votre tour, exi créature rouge, blanche ou noire ciblée der	
cimetière. Créez un jeton qui est une copi			cimetière. Créez un jeton qui est une copie	
excepté qu'elle est 1/1. Elle acquiert la cé prochain tour.	lerite jusqu'a votre		excepté qu'elle est 1/1. Elle acquiert la célé prochain tour.	rite jusqu'a votre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Revanche de la progéniture	{2}{R}{W}{B}		Revanche de la progéniture	{2}{R}{W}{B}

Revanche de la progéniture	{2}{R}{W}{B}
Enchantement	R
Au début du combat pendant votre tour, exile créature rouge, blanche ou noire ciblée depu	
cimetière. Créez un jeton qui est une copie c excepté qu'elle est 1/1. Elle acquiert la céléri prochain tour.	
•	
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	

Revanche de la progéniture	{2}{R}{W}{B}
Enchantement	R
Au début du combat pendant votre tour, or créature rouge, blanche ou noire ciblée d	
cimetière. Créez un jeton qui est une cop	•
excepté qu'elle est 1/1. Elle acquiert la ce prochain tour.	élérité jusqu'à votre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

