Archonte de la cruauté {6}{B}{B}

Créature : archonte M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte de la cruauté {6}{B}{B}

Créature : archonte M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte de la cruauté {6}{B}{B}

Créature : archonte M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte de la cruauté {6}{B}{B}

Créature : archonte M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chupacabra vorace {2}{B}{B}

Créature : bête et horreur U

Quand le Chupacabra vorace arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon scarifié de runes {5}{B}{B}

Créature : démon R

Vol
Quand le Démon scarifié de runes arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chupacabra vorace {2}{B}{B}

Créature : bête et horreur U

Quand le Chupacabra vorace arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon scarifié de runes {5}{B}{B}

Créature : démon R

Vol
Quand le Démon scarifié de runes arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon scarifié de runes {5}{B}{B}

Créature : démon R

Vol
Quand le Démon scarifié de runes arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte dans votre bibliothèque, 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 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

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

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

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

Archonte harmonieux {4}{W}{W}

Créature : archonte M

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.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte harmonieux {4}{W}{W}

Créature : archonte M

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.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte harmonieux {4}{W}{W}

Créature : archonte M

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.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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'effroi inflige des blessures de combat à un joueur ou un 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

Échardes d'os {B}

Rituel C

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

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'effroi inflige des blessures de combat à un joueur ou un 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

Échardes d'os {B}

Rituel C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échardes d'os {B}

Rituel **C**

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 **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de deux cartes.
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échardes d'os {B}

Rituel **C**

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 **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de deux cartes.
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrouvailles cathartiques {1}{R}

Rituel **C**

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 pouvez ensuite vous défausser de deux cartes. Si vous faites ainsi, piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrouvailles cathartiques {1}{R}

Rituel **C**

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 pouvez ensuite vous défausser de deux cartes. Si vous faites ainsi, piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Découverte fascinante {R}{W}

Rituel **C**

Vous gagnez 2 points de vie. Vous pouvez ensuite vous défausser de deux cartes. Si vous faites ainsi, piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

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

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

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

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

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

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

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

Terrain R

{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

Fondrière sanguinolente

Terrain R

{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

Fondrière sanguinolente

Terrain R

{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

Fondrière sanguinolente

Terrain R

{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

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride

Terrain **R**

{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

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

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

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

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

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

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

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

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

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

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 elle.
? Retirez jusqu'à trois marqueurs d'une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Procession consécratrice {3}{W}

Enchantement R

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte cruel {1}{B}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Détruisez une créature ciblée sans marqueur sur elle.
? Retirez jusqu'à trois marqueurs d'une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Procession consécratrice {3}{W}

Enchantement R

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revanche de la progéniture {2}{R}{W}{B}

Enchantement R

Au début du combat pendant votre tour, exilez une carte de créature rouge, blanche ou noire ciblée depuis votre cimetière. Créez un jeton qui est une copie de cette carte, excepté qu'elle est 1/1. Elle acquiert la célérité jusqu'à votre prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revanche de la progéniture {2}{R}{W}{B}

Enchantement R

Au début du combat pendant votre tour, exilez une carte de créature rouge, blanche ou noire ciblée depuis votre cimetière. Créez un jeton qui est une copie de cette carte, excepté qu'elle est 1/1. Elle acquiert la célérité jusqu'à votre prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revanche de la progéniture {2}{R}{W}{B}

Enchantement R

Au début du combat pendant votre tour, exilez une carte de créature rouge, blanche ou noire ciblée depuis votre cimetière. Créez un jeton qui est une copie de cette carte, excepté qu'elle est 1/1. Elle acquiert la célérité jusqu'à votre prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revanche de la progéniture {2}{R}{W}{B}

Enchantement R

Au début du combat pendant votre tour, exilez une carte de créature rouge, blanche ou noire ciblée depuis votre cimetière. Créez un jeton qui est une copie de cette carte, excepté qu'elle est 1/1. Elle acquiert la célérité jusqu'à votre prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast