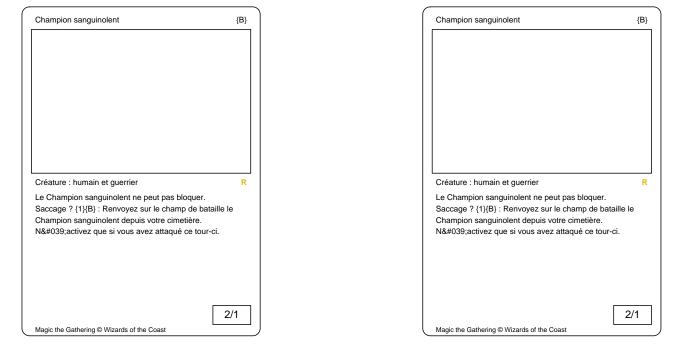
Aruspice sinistre {2	2}{B}	Aruspice sinistre	{2}{B}
Créature : humain et sorcier	R	Créature : humain et sorcier	R
Mue {B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand v le désirez pour son coût de mue.) À chaque fois qu'une autre créature non-jeton qu vous contrôlez meurt, piochez une carte.		Mue {B} (Vous pouvez lancer cette carte face comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la le désirez pour son coût de mue.) À chaque fois qu'une autre créature nor vous contrôlez meurt, piochez une carte.	a quand vous
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2

Aruspice sinistre	{2}{B}
Créature : humain et sorcier	R
Mue {B} (Vous pouvez lancer cette carte face cach- comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la qua le désirez pour son coût de mue.)	
À chaque fois qu'une autre créature non-jeto vous contrôlez meurt, piochez une carte.	n que
Γ	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2

Aruspice sinistre	{2}{B}
Créature : humain et sorcier	R
Mue {B} (Vous pouvez lancer cette carte	
comme une créature 2/2 pour {3}. Retour le désirez pour son coût de mue.)	nez-la quand vous
À chaque fois qu'une autre créatur	e non-jeton que
vous contrôlez meurt, piochez une carte.	
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



_		
\bigcap	Champion sanguinolent	{B}
	Créature : humain et guerrier	R
	Le Champion sanguinolent ne peut pas bloquer. Saccage ? {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. Saccage ? {1}{B}: Renvoyez sur le champ de bataille Champion sanguinolent depuis votre cimetière. N'activez que si vous avez attaqué ce tour-ci.	le
	2/1
·	_/ I

Chat noir	{1}{B}		Chat noir	{1}{B}
Créature : zombie et chat	С		Créature : zombie et chat	С
Quand le Chat noir meurt, un adversaire ciblé se dél	ausse		Quand le Chat noir meurt, un adversaire ciblé se défau	usse
d'une carte au hasard.			d'une carte au hasard.	
	1/1			1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chat noir	{1}{B}
Créature : zombie et chat	
	_
Quand le Chat noir meurt, un adversaire ciblé d'une carte au hasard.	se défausse
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chat noir	{1}{B}
Créature : zombie et chat	С
Quand le Chat noir meurt, un adversaire ciblé d'une carte au hasard.	se défausse
	1/1

Essaim d'hématovores	{4}{B}	Essaim d'hématovores {4}{E	
Créature : insecte	U	Créature : insecte	1
Vol L'Essaim d'hématovores arrive sur de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui. À chaque fois qu'une autre créature meu un marqueur +1/+1 sur l'Essaim d'hématovores.		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.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/0	0/0 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

′	Essaim d'hématovores	{4}{B}			
	Onfortuna di contra				
	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, me	ettez			
	un marqueur +1/+1 sur I'Essaim d'hématovores.				
	Г	0/0			
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/0			

Suceur de sang de Kheru	{2}{B}
Créature : vampire	U
À chaque fois qu'une créature qu	
avec une endurance supérieure ou égal chaque adversaire perd 2 points de vie	
points de vie.	et vous gagnez z
{2}{B}, sacrifiez une autre créature : Me	ttez un marqueur
+1/+1 sur le Suceur de sang de Kheru.	
	2/2
	2/2

Suceur de sang de Kheru (3	2}{B}			Suceur de sang de Kheru {2	}{B}
Créature : vampire	U		-	Créature : vampire	U
À chaque fois qu'une créature que vous contrôle avec une endurance supérieure ou égale à 4 meurt, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez points de vie. {2}{B}, sacrifiez une autre créature : Mettez un marquet +1/+1 sur le Suceur de sang de Kheru.	2			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 marqueul +1/+1 sur le Suceur de sang de Kheru.	2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/2			2/. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2
		,			

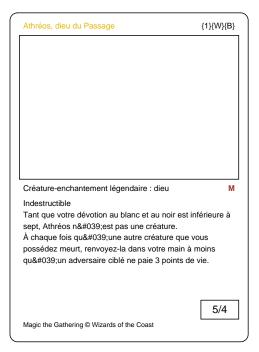
_		
	Suceur de sang de Kheru	{2}{B}
	Créature : vampire	U
	À chaque fois qu'une créature que vous conti	
	avec une endurance supérieure ou égale à 4 meurt, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagr points de vie.	
	{2}{B}, sacrifiez une autre créature : Mettez un marq	lueur
	+1/+1 sur le Suceur de sang de Kheru.	
	_	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2
\	gioning o made of the occor	

Athréos, dieu du Passage

Créature-enchantement légendaire : dieu

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.



Boucher de la horde	{1}{R}{W}{B}
Créature : démon	R
Vol	
Sacrifiez une autre créature : Le Boucher de	
acquiert, selon votre choix, la vigilance, le lier célérité jusqu'à la fin du tour.	n de vie ou la
, , ,	
	E/A
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/4

Athréos, dieu du Passage	{1}{W}{B}
Créature-enchantement légendaire : dieu	М
· ·	IVI
	férieure à
sept, Athréos n'est pas une créature.	
	5/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<u> </u>
<u> </u>	
	Créature-enchantement légendaire : dieu Indestructible Tant que votre dévotion au blanc et au noir est in

_		
	Boucher de la horde	{1}{R}{W}{B}
	Créature : démon	R
	Sacrifiez une autre créature : Le Boucher de	
	acquiert, selon votre choix, la vigilance, le lier célérité jusqu'à la fin du tour.	n de vie ou la
		5/4
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Boucher de la horde	{1}{R}{W}{B}	Dédain {B
Créature : démon	R	Rituel U
Vol Sacrifiez une autre créature : Le Bouche acquiert, selon votre choix, la vigilance, célérité jusqu'à la fin du tour.		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	<u>-</u>	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 acquiert, selon votre choix, la vigilance, le lien 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}	ĺ.	Saisie des pensées {B}
Rituel	U	'	Rituel R
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez u carte de créature ou de planeswalker. Ce joueur se défausse de cette carte.	ine		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			Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Dédain	{B}		Saisie des pensées {B}

Dédain	{B}
Rituel	U
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez carte de créature ou de planeswalker. Ce joueur se défausse de cette carte.	une
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	

Saisie des pensées	{B}
Rituel	R
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une d	carte
non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous	3
perdez 2 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Saisie des pensées	{B}	Avant-poste nomade
Rituel Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une d		Terrain U L'Avant-poste nomade arrive sur le champ de
non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.		bataille engagé. {T}: Ajoutez {R}, {W} ou {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Saisie des pensées	(B)	Avant-poste nomade

′	Saisie des pensées	{B}
	Rituel	R
	Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une c non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste nomade		Cavernes de Koïlos
Terrain U L'Avant-poste nomade arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {R}, {W} ou {B}.		Terrain {T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Avant-noste nomade		Cavernes de Koïlos

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	

		_
Cavernes de Koïlos		
		ı
Terrain	R	
{T}: Ajoutez {C}.		
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous		
infligent 1 blessure.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Cavernes de Koïlos		Cavernes du Sacrifice
Terrain R		Terrain C
{T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.		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)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Cavernes de Koïlos		Cavernes du Sacrifice
1	1	1

Cavernes de Koïlos	
Terrain	R
{T}: Ajoutez {C}.	
{T}: Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous	
infligent 1 blessure.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cavernes du Sacrifice	
Terrain	С
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	

Forge de campagne		Forge de campagne
Terrain R		Terrain R
{T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {R} ou {W}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.		{T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {R} ou {W}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne	
Terrain	R
{T} : Ajoutez {C}.	
T}: Ajoutez {R} ou {W}. Ce terrain vous inflige 1 bles	sure.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forge de campagne	_
Terrain	2
(T): Ajoutez (C).	
{T}: Ajoutez {R} ou {W}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
(B) Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{B} Magic the Gathering © Wizards of the Coast
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus of the Coast

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

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
(B) Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{B} Magic the Gathering © Wizards of the Coast
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus of the Coast

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

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Chute du héros	{1}{B}{B}
Terrain de base : marais C		Éphémère	U
{B}		Détruisez une cible, créature ou planeswalker.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gamering © Wizards of the Coast)	wagic the Gathering © Wizards of the Coast	
	`		

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
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}		Chute du héros	{1}{B}{B}
Éphémère	U		Éphémère	U
Détruisez une cible, créature ou planeswalker.			Détruisez une cible, créature	e ou planeswalker.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards o	f the Coast
		_	-	
Chute du héros	{1}{B}{B}		Chute du héros	{1}{B}{B}

Chute du héros	{1}{B}{B}
Éphémère	U
Détruisez une cible, créature ou planeswalker.	Ü
•	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

<u></u>	
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}		Destruction totale	{2}{W}{B}
Éphémère	U		Éphémère	R
Détruisez une cible, créature ou planeswalker.			Exilez un permanent non-terrain ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	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}
Éali (a)	
Éphémère	R
Exilez un permanent non-terrain ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Destruction totale	{2}{W}{B}		Rien n'est jamais gâché {1}{	3}
Éphémère	R		Enchantement	R
Exilez un permanent non-terrain ciblé.			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		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Destruction totale	{2}{W}{B}
Éphémère	R
Exilez un permanent non-terrain ciblé.	

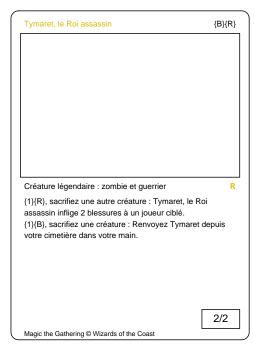
Rien n'est jamais gâché	{1}{B}
Enchantement	R
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de créature, créez un jeton de cré 2/2 noire Zombie. À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de terrain, ajoutez {B}{B}. À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte non-créature, non-terrain, piochez carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

′	Rien n'est jamais gâché	{1}{B}
1		
	Enchantement	R
	À chaque fois qu'un adversaire se défausse	
	d'une carte de créature, créez un jeton de créa 2/2 noire Zombie.	ature
	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 carte.	une
	carte.	
l	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 Ro	i
assassin inflige 2 blessures à un joueur ciblé.	
{1}{B}, sacrifiez une créature : Renvoyez Tymaret d votre cimetière dans votre main.	epuis
votte cimetiere dans votte 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 défauss	
d'une carte de créature, créez un jeton de	créature
À chaque fois qu'un adversaire se défauss	e
d'une carte de terrain, ajoutez {B}{B}.	
À chaque fois qu'un adversaire se défauss	
d'une carte non-créature, non-terrain, pioch carte.	nez 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 de votre cimetière dans votre main.	puis
		2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Tymaret, le Roi assassin

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.

Étendard de Mardu	{3}
Artefact	С
{T} : Ajoutez {R}, {W} ou {B}.	
$\{R\}\{W\}\{B\}, \{T\}, $ sacrifiez $I\&\#039;$ Étendard de Mardu :	
Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	