Archonte de la cruauté	{6}{B}{B}	Archonte de la cruauté {6}{B}{B}
Créature : archonte	M	Créature : archonte
Vol À chaque fois que l'Archonte de la cru attaque, un adversaire ciblé sacrifie une créa planeswalker, se défausse d'une carte points de vie. Vous piochez une carte et vou points de vie.	ature ou un e, et perd 3	Vol À chaque fois que l'Archonte de la cruauté arrive 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.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	6/6	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 cruaut	
	attaque, un adversaire ciblé sacrifie une créature	
	planeswalker, se défausse d'une carte, et points de vie. Vous piochez une carte et vous ga	•
	points de vie.	191102 0
	•	
		6/6
	Mania the Catherine & Winned at the Coast	0/0
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Archonte de la cruauté

(6){B}{B}

Créature: archonte

Vol

A chaque fois que I'Archonte de la cruauté arrive 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)

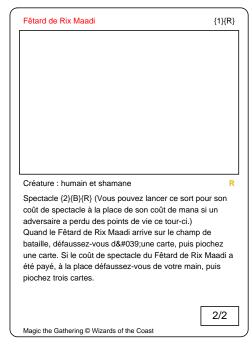
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

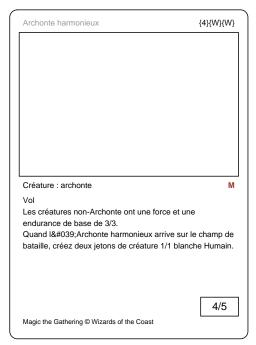
Chupacabra vorace	{2}{B}{B}	Fétard de Rix Maadi	{1}{R}
Créature : bête et horreur	U	Créature : humain et shamane	R
Quand le Chupacabra vorace arrive su bataille, détruisez une créature ciblée adversaire contrôle.		Spectacle {2}{B}{R} (Vous pouvez lar coût de spectacle à la place de son c adversaire a perdu des points de vie Quand le Fêtard de Rix Maadi arrive bataille, défaussez-vous d'une une carte. Si le coût de spectacle du été payé, à la place défaussez-vous piochez trois cartes.	coût de mana si un ce tour-ci.) sur le champ de carte, puis piochez Fêtard de Rix Maadi a
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Chupacabra vorace	{2}{B}{B}
Créature : bête et horreur	U
Quand le Chupacabra vorace arrive sur le cham bataille, détruisez une créature ciblée qu' adversaire contrôle.	
adversaire controle.	
	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 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 pioc une carte. Si le coût de spectacle du Fêtard de Rix Mété payé, à la place défaussez-vous de votre main, piochez trois cartes.	un e chez flaadi a
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

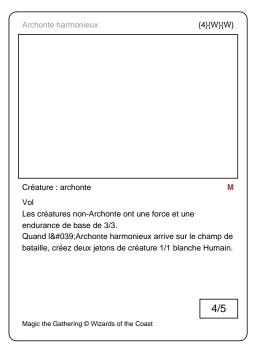
{1}{R}





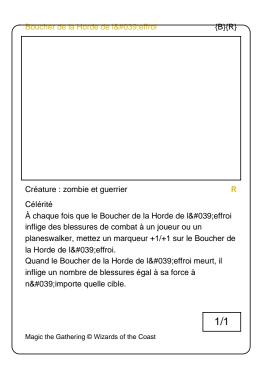
Fêtard de Rix Maadi	{1}{R}
Créature : humain et shamane Spectacle {2}{B}{R} (Vous pouvez lanc coût de spectacle à la place de son coi adversaire a perdu des points de vie ce Quand le Fétard de Rix Maadi arrive su bataille, défaussez-vous d'une c une carte. Si le coût de spectacle du Fé été payé, à la place défaussez-vous de piochez trois cartes.	ot de mana si un tour-ci.) ur le champ de arte, puis piochez stard de Rix Maadi a
Magic the Gathering <sup>®</sup> Wizards of the Coast	2/2

Archonte harmonieux	<del>{4}{W}{W}</del>
Créature : archonte	M
Vol Les créatures non-Archonte ont une force et une endurance de base de 3/3.	
Quand I'Archonte harmonieux arrive sur le bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanch	
	4/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Boucher de la Horde de l'effroi	{B}{R}
Créature : zombie et guerrier	R
Célérité	
A chaque fois que le Boucher de la Horde de inflige des blessures de combat à un joueur e	
	ou un
planeswalker, mettez un marqueur +1/+1 sui	r le Boucher de
planeswalker, mettez un marqueur +1/+1 sur la Horde de l'effroi.	
planeswalker, mettez un marqueur +1/+1 sui	roi meurt, il

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Échardes d'os	{B}
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	

Échardes d'os	{B}		Échardes d'os	{B}
				$\Box$
Rituel	С		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.			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	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	U
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}		Retrouvailles cathartiques	{1}{R}
Rituel	U		Rituel	U
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de deux cartes.			En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de deux cartes.	
Piochez trois cartes.			Piochez trois cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathering & virzards of the Coast		,	magic the Gathering © Wizards Of the Coast	

Retrouvailles cathartiques	{1}{R
Rituel	U
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce s défaussez-vous de deux cartes.	sort,
Piochez trois cartes.	

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

Découverte fascinante {R}{W}	Crypte de sang
Rituel C	Terrain : marais et montagne C
Vous gagnez 2 points de vie. Vous pouvez ensuite vous défausser de deux cartes. Si vous faites ainsi, piochez trois cartes.	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
Découverte fascinante {R}{W}	Crypte de sang
Rituel C	Terrain : marais et montagne C
Vous gagnez 2 points de vie. Vous pouvez ensuite vous défausser de deux cartes. Si vous faites ainsi, piochez trois cartes.	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	Fonderie sacrée
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 : 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

Fonderie sacrée	Fondrière sanguinolente
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  {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 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.	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	Marais
Terrain R	Terrain de base : marais C
(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.	{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Marais	Mesa aride

Montagne	Plaine
Terrain de base : montagne C & Amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; a	Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;lt;center>& amp;amp;amp;lt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg& amp;amp;amp;quot;& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Plaine
Terrain de hase : montanne	Terrain de base : plaine
Terrain de base : montagne C & Amp;amp;amp;tt;center>& Amp;amp;amp; t;timg width=& Amp;amp;amp;quot;65& Amp;amp;amp;quot; align=& Amp;amp;amp;quot;center& Amp;amp;amp;quot; src=& Amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& Amp;amp;amp;quot;& Amp;amp;amp;amp;amp;tt;/center& Amp;amp;amp;gt;	Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;lt;center> <img align="center" src="graph/manas/bigW.jpg" width="65"/>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torrain : plaine of marais  Reliquate imple    Reliquate imple   Torrain : plaine of marais   Reliquate imple arms out of champ de batalle, pute métarque.   Champ de batalle engage.   Reliquate imple   Reliquat		
(T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines mariasageaces Cherchez dans votes bibliothèque une carade plaine ou de maria, mettez-la sur le champ de bataille, ous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.  Magic the Gathering 6 Wizands of the Coast  Reliquaire impie  Reliquaire impie  Reliquaire impie  Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille engagé.  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, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il 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.	Plaines marécageuses	Reliquaire impie
Reliquaire imple  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.	{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	Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le
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  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
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  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.		
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.  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.	Reliquaire impie	Reliquaire impie
Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le	Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le
	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	

Acte cruel	{1}{B}
Éphémère	U
Choisissez I'un ?	
? Détruisez une créature ciblée sans marqueur sur e	
? Retirez jusqu'à trois marqueurs d'une créature ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
<u>-</u>	

_		
	Acte cruel	{1}{B}
	Éphémère	U
	Choisissez I'un ?	
	<ul><li>? Détruisez une créature ciblée sans marqueur sur el</li><li>? Retirez jusqu'à trois marqueurs d'une</li></ul>	
	créature ciblée.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	magic trie 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	
	jotorio a la piaco.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Procession consécratrice	{3}{W}		Revanche de la progéniture	${2}{R}{W}{B}$
Enchantement	R		Enchantement	R
Enchantement Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la pla			Enchantement  Au début du combat pendant votre tour, e créature rouge, blanche ou noire ciblée d cimetière. Créez un jeton qui est une cop excepté qu'elle est 1/1. Elle acquie jusqu'à votre prochain tour.	exilez une carte de epuis votre ie de cette carte,
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 car créature rouge, blanche ou noire ciblée depuis votre cimetière. Créez un jeton qui est une copie de cette ca 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 c					
	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				