

## Pourparlers à l'ossuaire

{5}{B}{B}



## Rituel

M

Exilez jusqu'à cinq cartes de créature ciblées depuis des cimetières. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes du tas de votre choix, et mettez le reste dans les cimetières de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Chuchotements maléfiques

{3}{R}



## Rituel

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Folie {3}{R} (Si vous défaussez cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Sous le plancher

{3}{B}{B}



## Rituel

R

Folie {X}{B}{B} (Si vous défaussez cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Créez, engagés, trois jetons de créature 2/2 noire Zombie et vous gagnez 3 points de vie. Si le coût de folie de ce sort a été payé, à la place créez X de ces jetons et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Jugement selon Avacyn

{1}{R}



## Rituel

R

Folie {X}{R} (Si vous défaussez cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Le Jugement selon Avacyn inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles. Si le coût de folie de ce sort a été payé, il inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre ces permanents et/ou joueurs à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Mirage de haine**

{3}{R}



Rituel

U

Choisissez jusqu'à deux créatures ciblées que vous ne contrôlez pas. Pour chacune de ces créatures, créez un jeton qui est une copie de cette créature. Ces jetons acquièrent la célérité. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Asile de la Chaîne de Geier**

Terrain légendaire

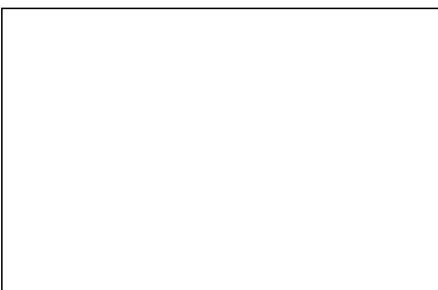
R

{T} : Ajoutez (C).  
(2), {T} : Chaque joueur pioche une carte et se défausse ensuite d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Salutation de l' alchimiste**

{4}{R}



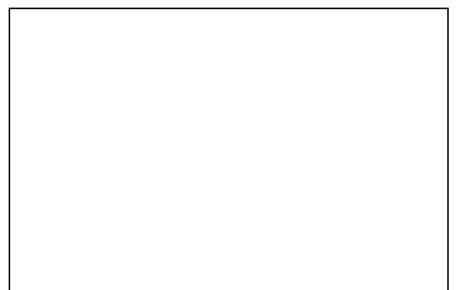
Rituel

C

La Salutation de l' alchimiste inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Folie {1}{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Carnarium de Rakdos**

Terrain

U

Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.  
Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez (B){R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée

Terrain

C

La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R}.

Recyclage {R} ((R), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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

Fondrière mortuaire

Terrain

C

La Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses



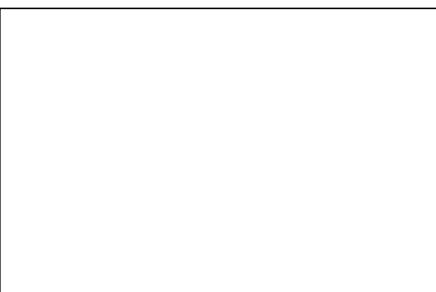
Terrain

C

{T} : Ajoutez (C).  
Recyclage de terrain de base {1} ((1), défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile



Terrain

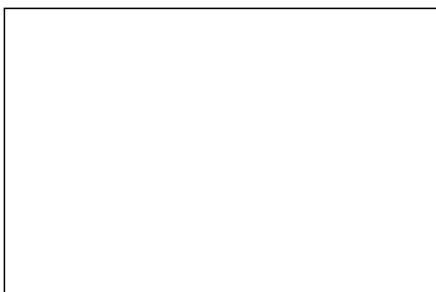
U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.  
Recyclage {B} ((B), défaussez-vous de cette carte :  
Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de cendres



Terrain

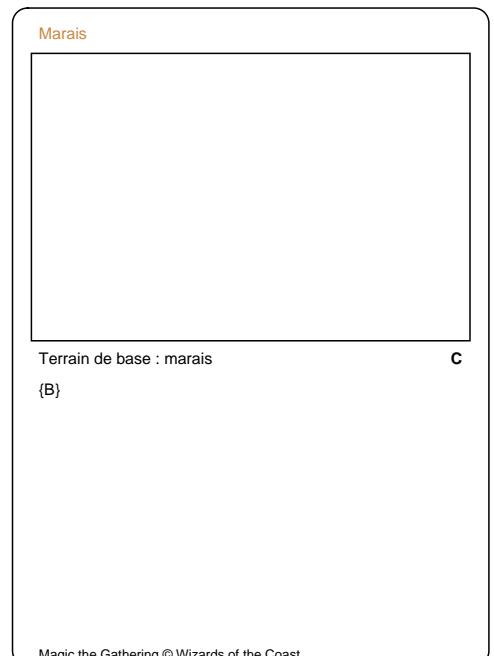
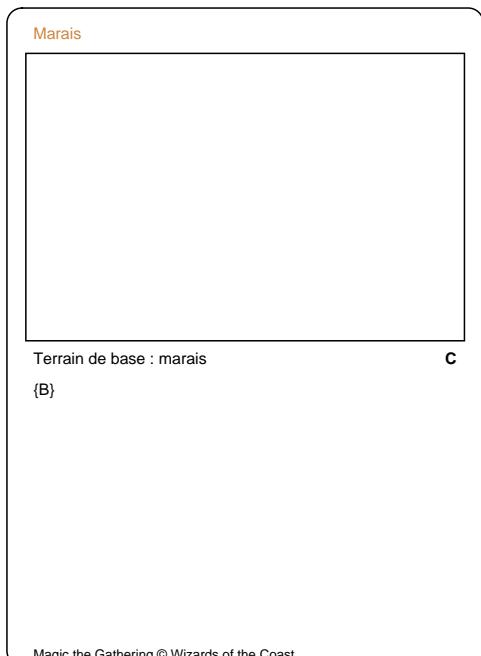
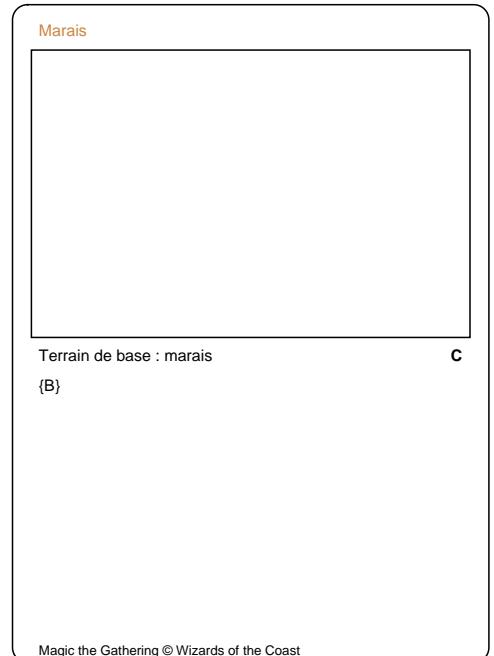
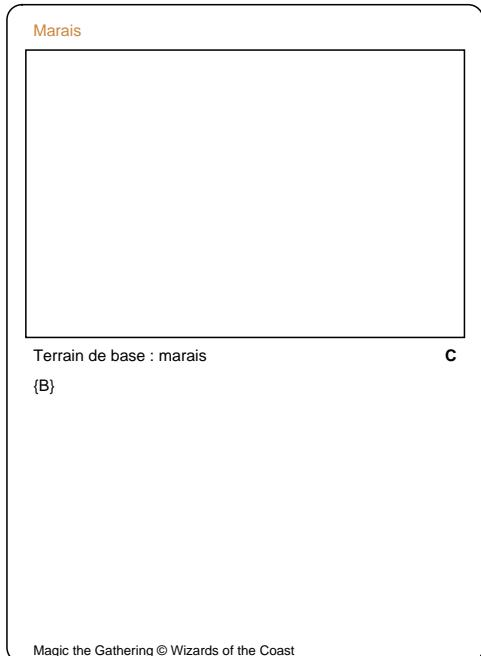
C

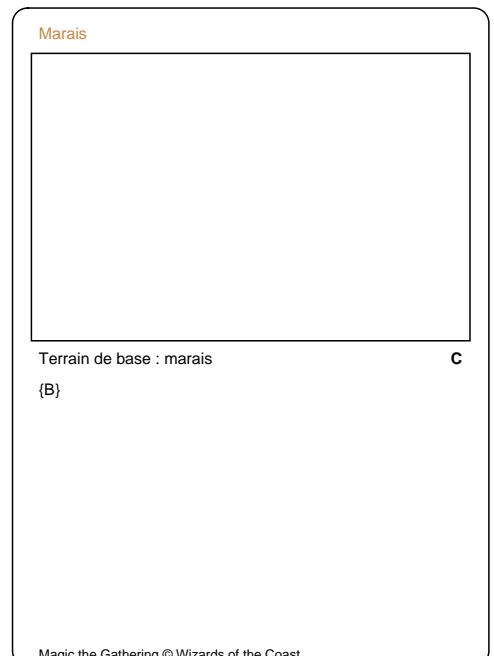
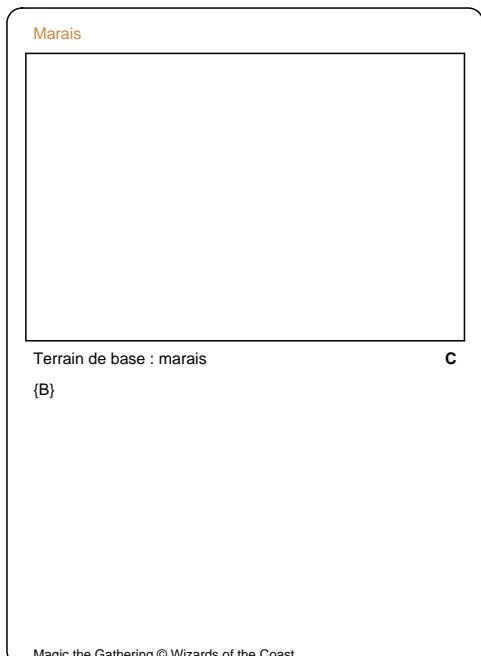
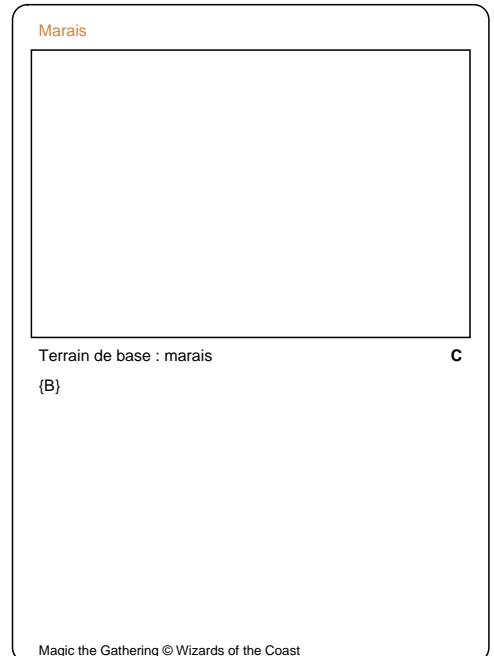
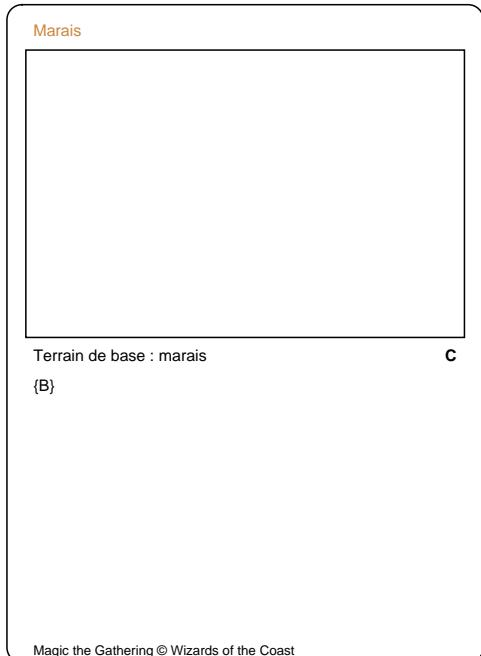
Les Landes de cendres arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Marais



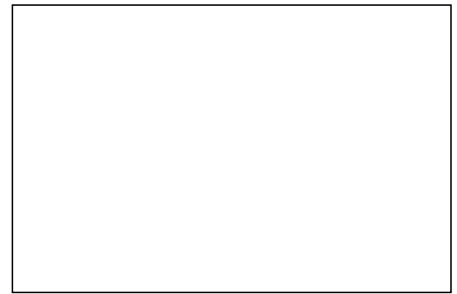
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial à la folie



Terrain

U

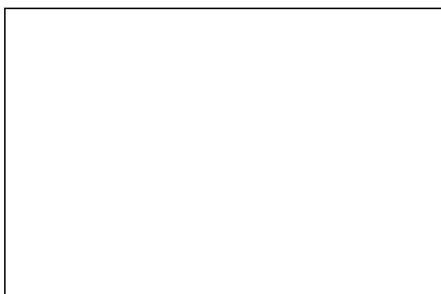
Le Mémorial à la folie arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}.

{2}{B}, {T}, sacrifiez le Mémorial à la folie : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



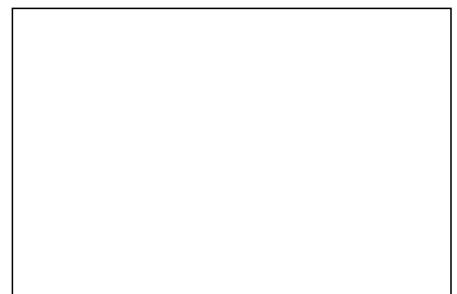
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

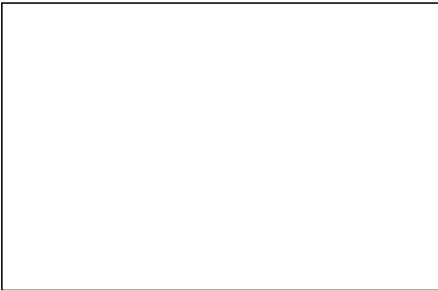
C

&lt;center&gt;&lt;img alt="Placeholder for a mountain terrain card image." data-bbox="644 478 928 609"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

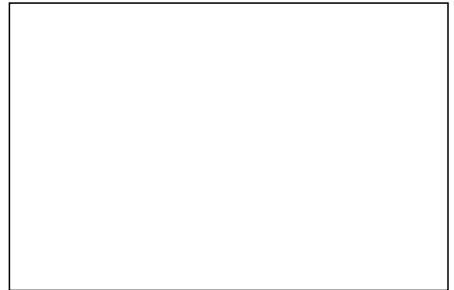


Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Placeholder for a Mountain base card image." data-bbox="142 83 418 212" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Placeholder for a Mountain base card image." data-bbox="642 83 928 212" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Placeholder for a Mountain base card image." data-bbox="142 479 418 608" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Placeholder for a Mountain base card image." data-bbox="642 479 928 608" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Placeholder for a Mountain base card image." data-bbox="142 82 418 212"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

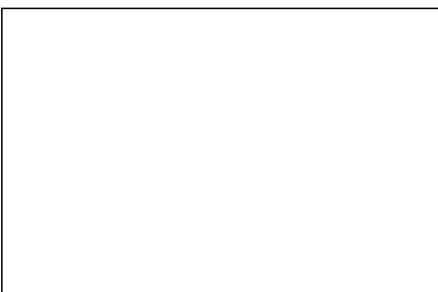


Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Placeholder for a Mountain base card image." data-bbox="642 82 928 212"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

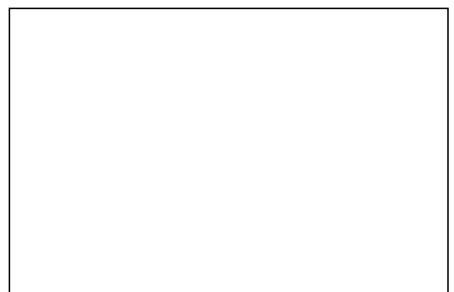


Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Placeholder for a Mountain base card image." data-bbox="142 478 418 608"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Placeholder for a Mountain base card image." data-bbox="642 478 928 608"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain terrain icon" data-bbox="144 225 417 289" width="65"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge d'Akoum



Terrain

U

Le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille engagé.

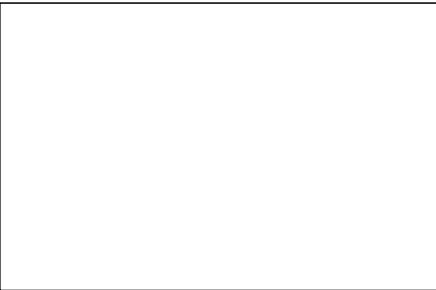
Quand le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rix Maadi, le Palais donjon



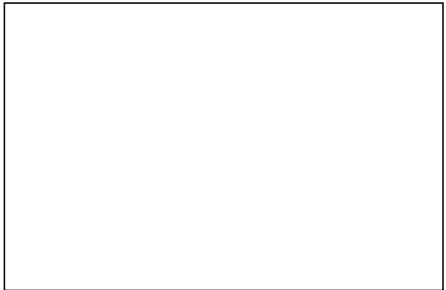
Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.  
(1){B}{R}, {T} : Chaque joueur se défausse d'une carte. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de l'éternité



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
(2), {T} : Renvoyez un commandant ciblé que vous possédez depuis le champ de bataille dans votre main. N'activez que pendant votre tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du cimetière marin



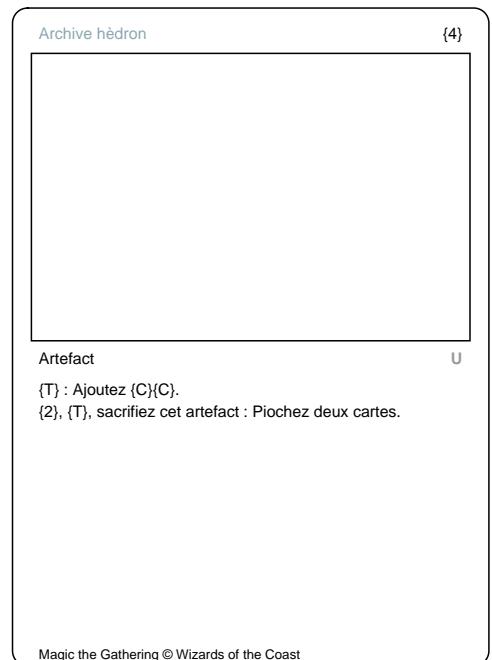
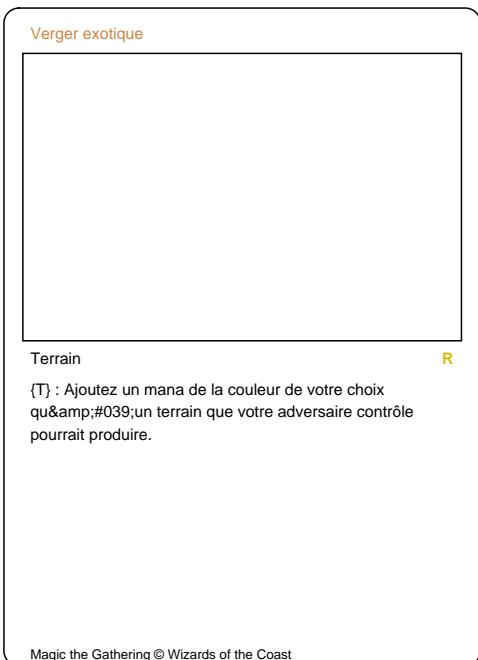
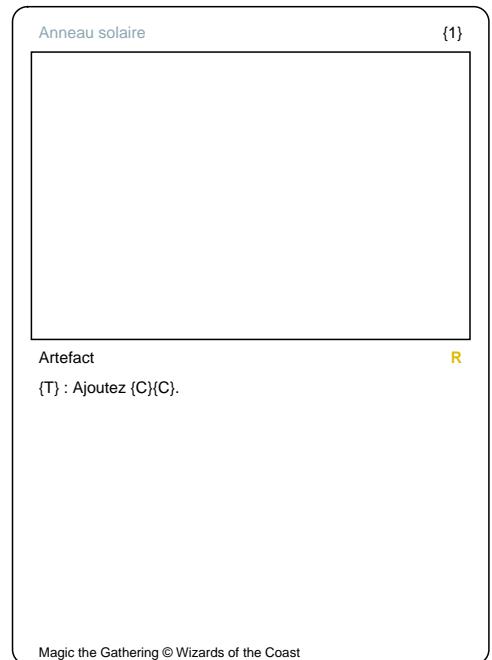
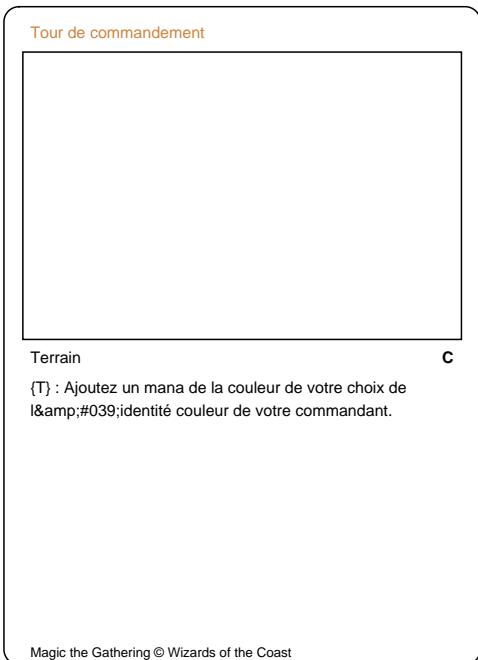
Terrain

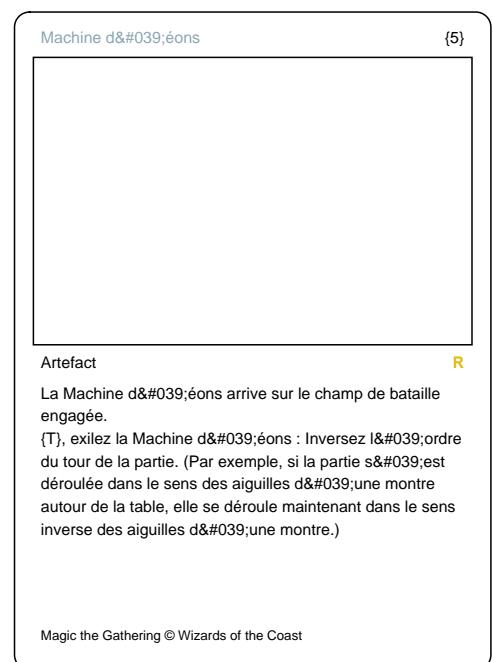
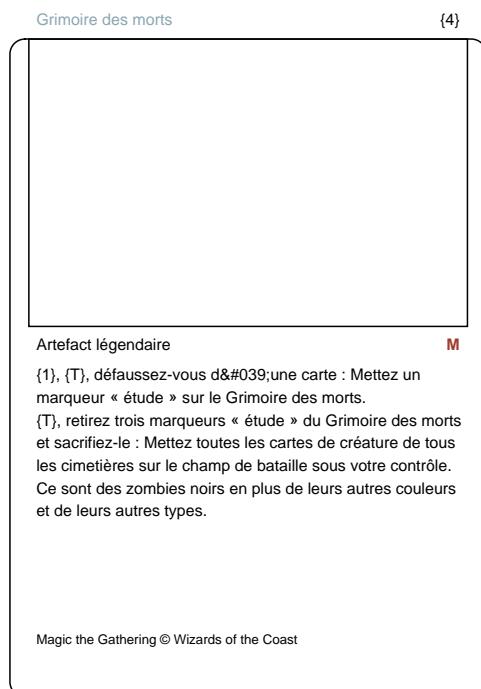
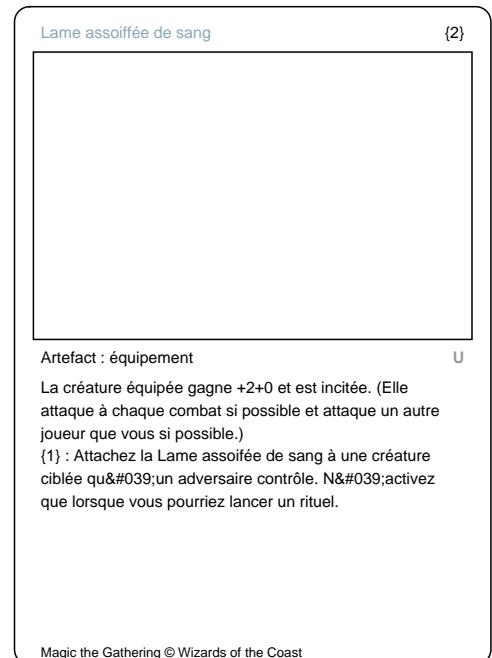
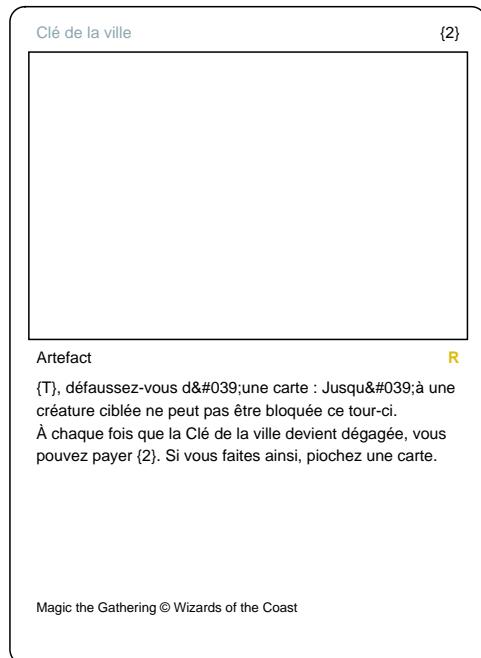
R

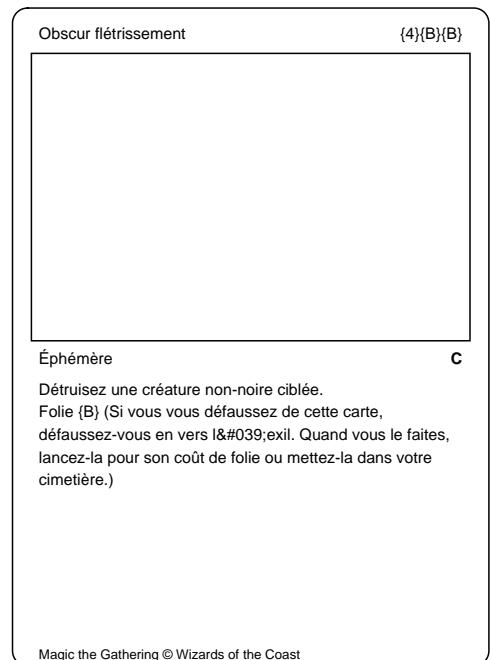
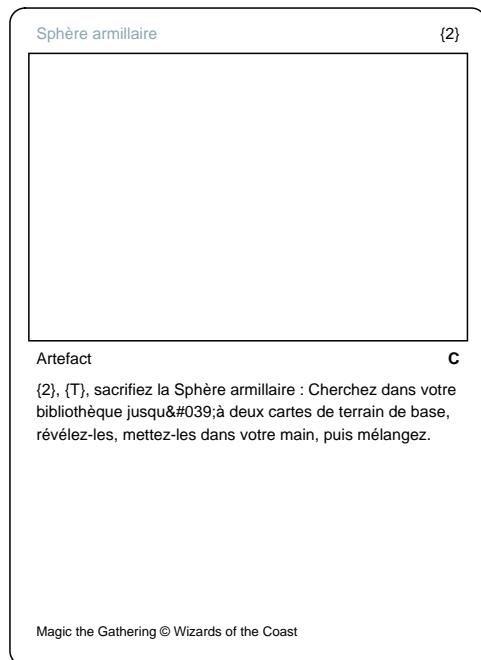
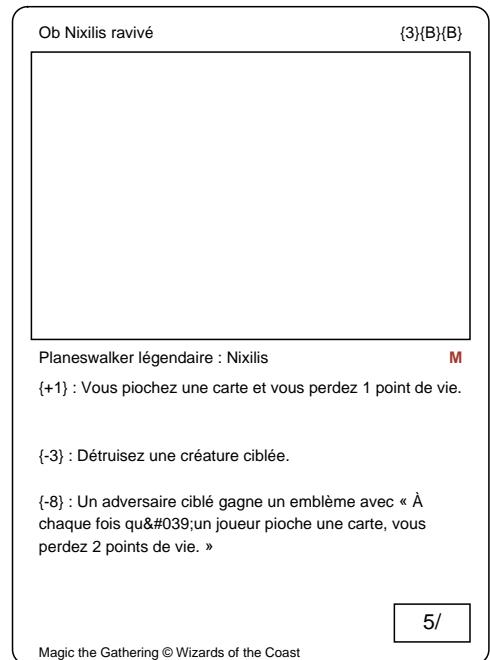
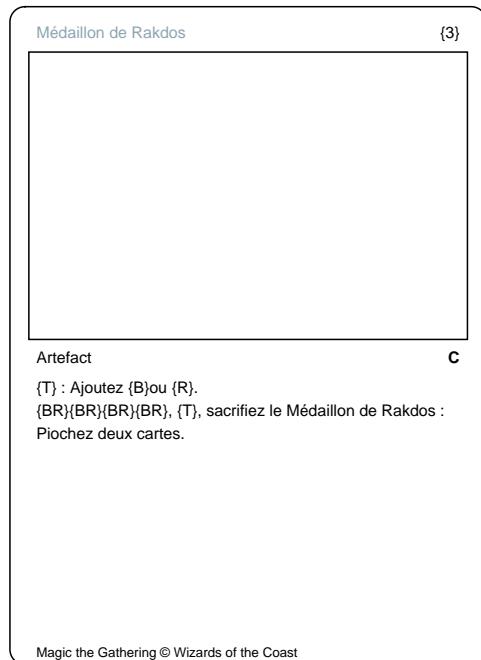
{T} : Ajoutez {C}.  
(3) : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Temple du cimetière marin depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







**Distorsion chaotique**

{2}{R}



Éphémère

R

Le propriétaire d'un permanent ciblé le mélange à sa bibliothèque, et révèle ensuite la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, il la met sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Tempérament fougueux**

{1}{R}{R}



Éphémère

C

Le Tempérament fougueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.  
Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Éruption violente**

{1}{R}{R}{R}



Éphémère

U

Éruption violente inflige 4 blessures réparties comme vous le voulez entre n'importe quel nombre de cibles.

Folie {1}{R}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Foi des dévoués**

{2}{B}



Enchantement

U

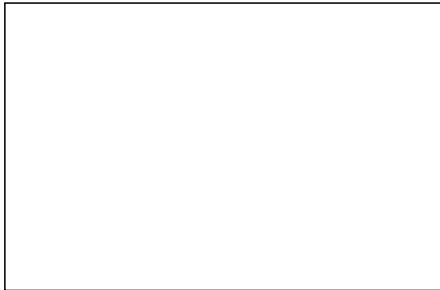
À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation de zombies

{1}{B}



Enchantement

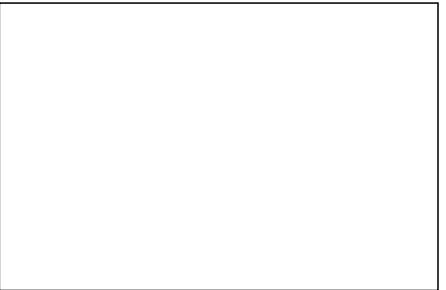
U

Défaussez-vous de deux cartes : Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de la sagesse des imbéciles

{4}{B}{B}



Enchantement : aura et malédiction

R

Enchanter : joueur

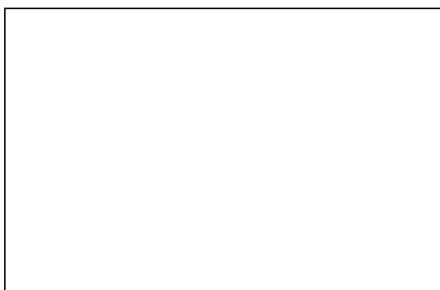
À chaque fois que le joueur enchanté pioche une carte, il perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Folie {3}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Renaissance de l'aîné

{4}{B}



Enchantement : saga

U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker.

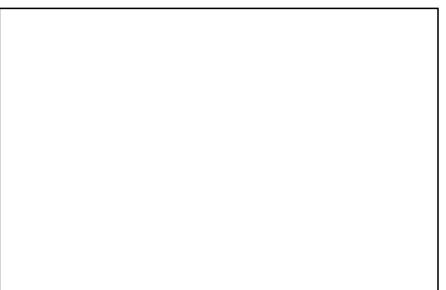
II ? Chaque adversaire se défausse d'une carte.

III ? Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trésor de l'hédoniste

{5}{B}{B}



Enchantement

R

Quand le Trésor de l'hédoniste arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un adversaire ciblé. Vous pouvez jouer les terrains parmi les cartes exilées par le Trésor de l'hédoniste.

Vous pouvez lancer des sorts parmi les cartes exilées par le Trésor de l'hédoniste. Vous ne pouvez pas lancer plus d'un sort de cette manière à chaque tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlement de l'orage de guerre

{5}{R}



Enchantement

M

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, elle inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast