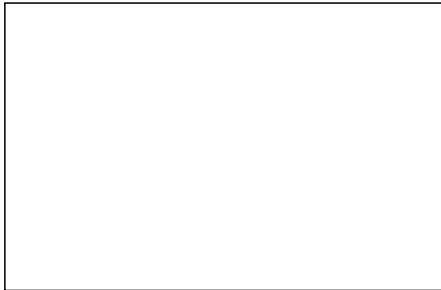


Argousin d'Ozrhov

{1}{B}



Créature : humain et gredin

U

Contact mortel

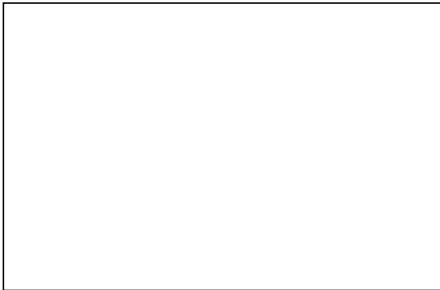
Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Façonneur de peste

{2}{B}



Créature : humain et shaman

U

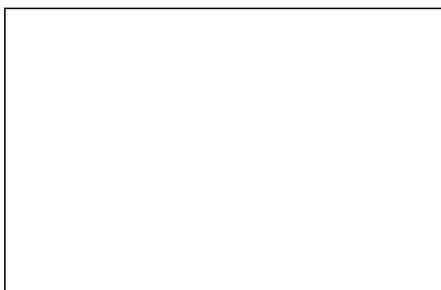
Quand le Façonneur de peste arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature ou un planeswalker. Chaque joueur qui ne peut pas se défausse une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse bruyante

{3}{B}



Créature : humain et psychagogue

R

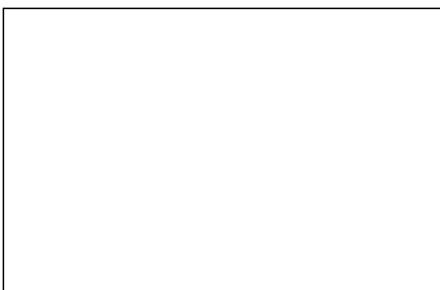
Quand l'Envoûteuse bruyante arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons de créature 1/1 noire égal au nombre d'adversaires que vous avez. {1}{B}, sacrifiez une créature : Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse des dieux oubliés

{1}{B}



Créature : humain et clerc

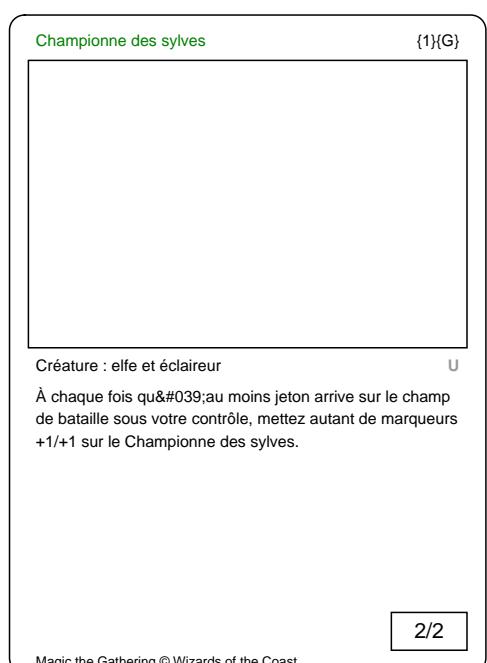
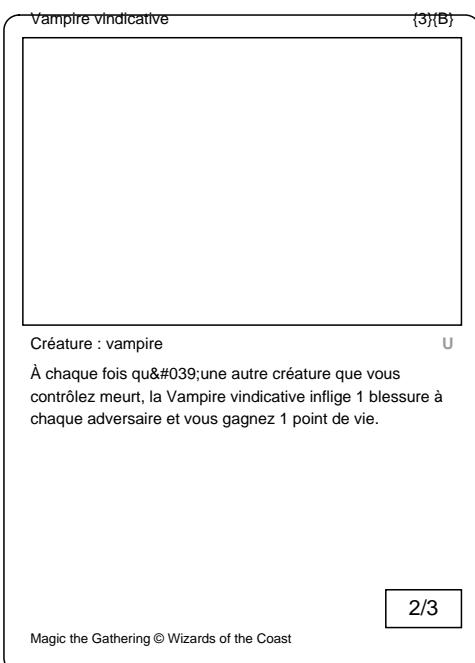
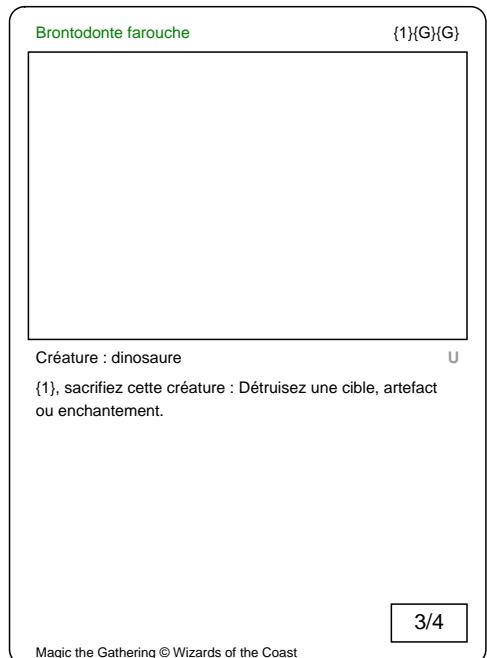
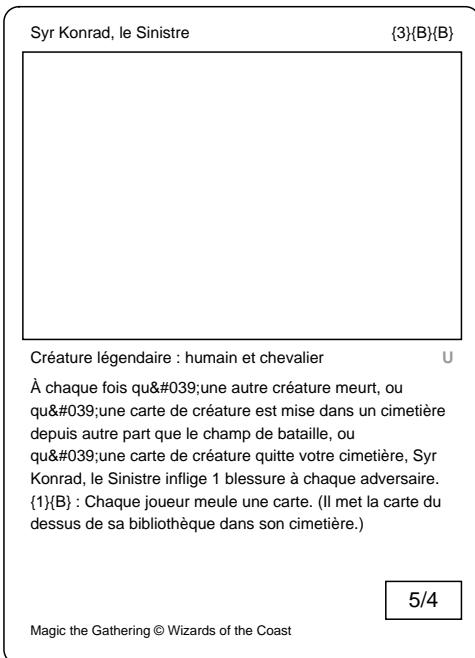
R

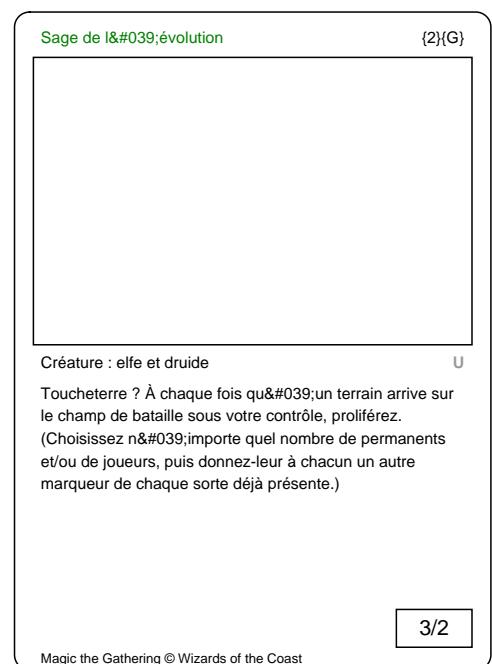
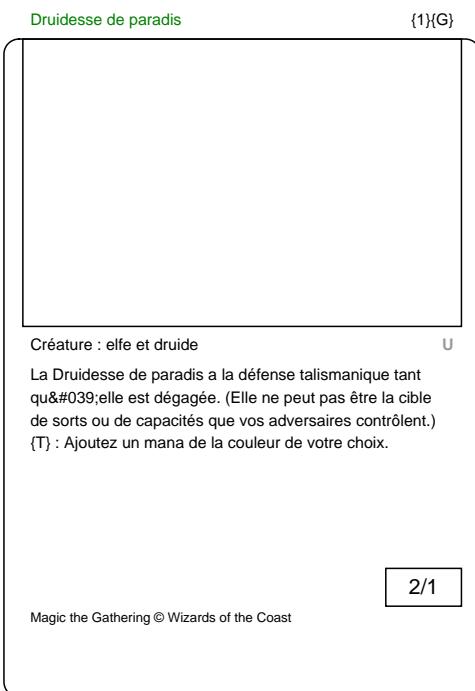
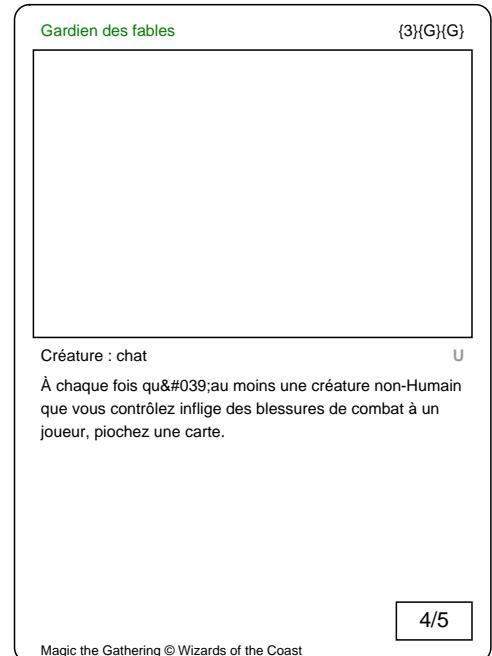
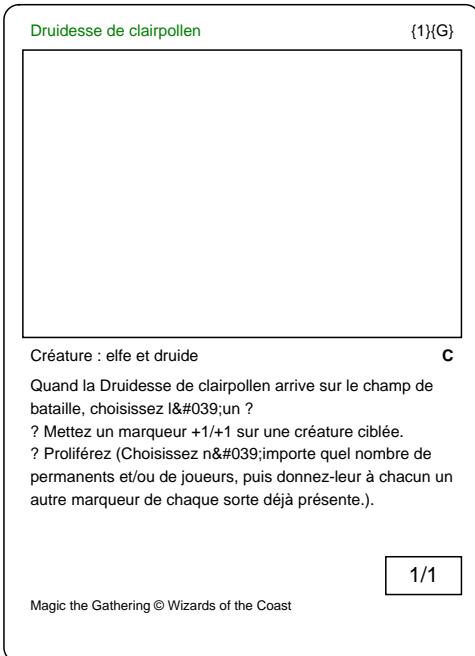
{T}, sacrifiez deux autres créatures : Nimporte quel nombre de joueurs ciblés perdent chacun 2 points de vie et sacrifient une créature. Vous ajoutez {B}{B} et piochez une carte.

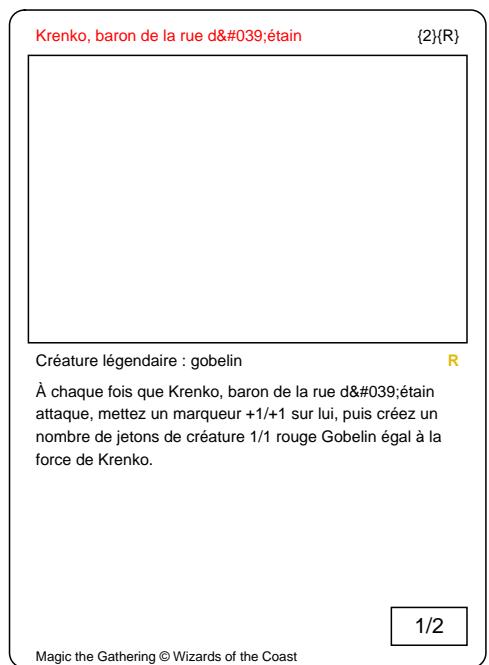
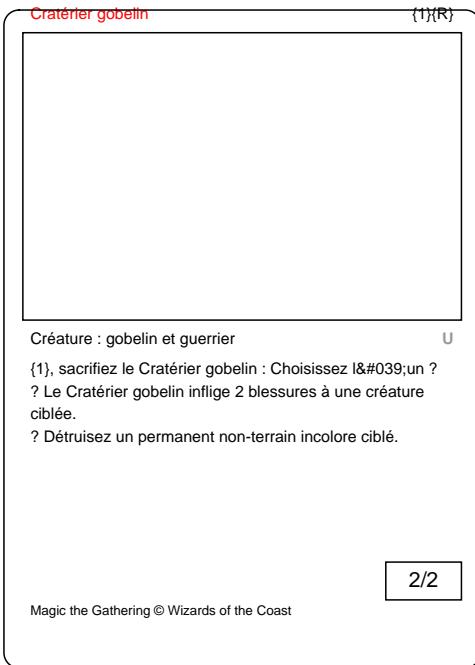
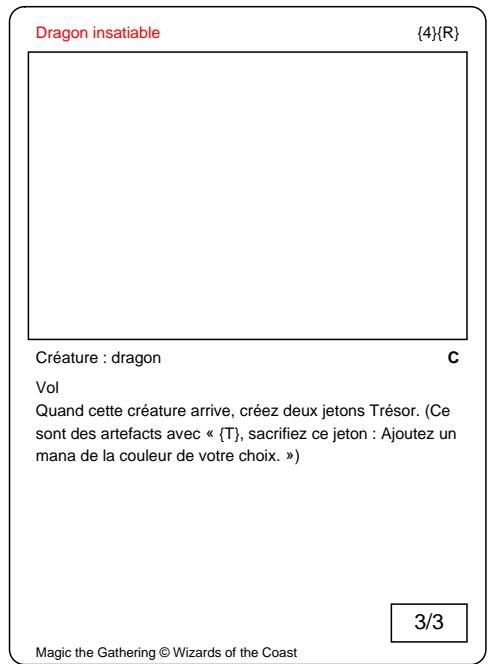
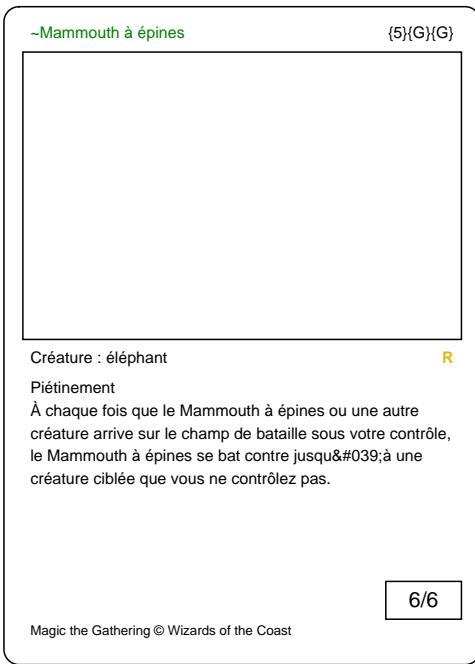
1/2

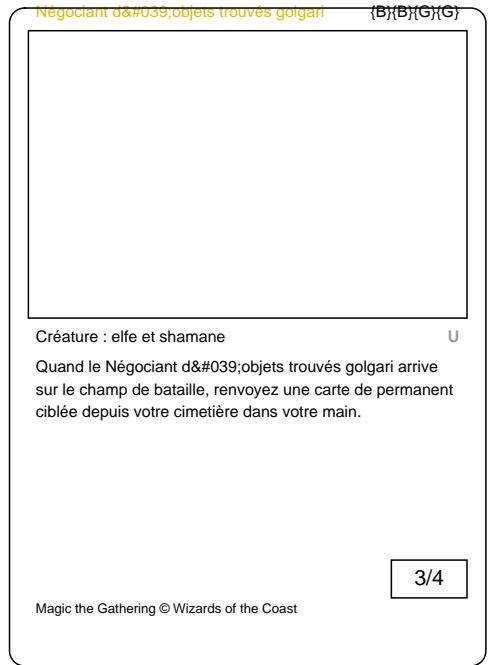
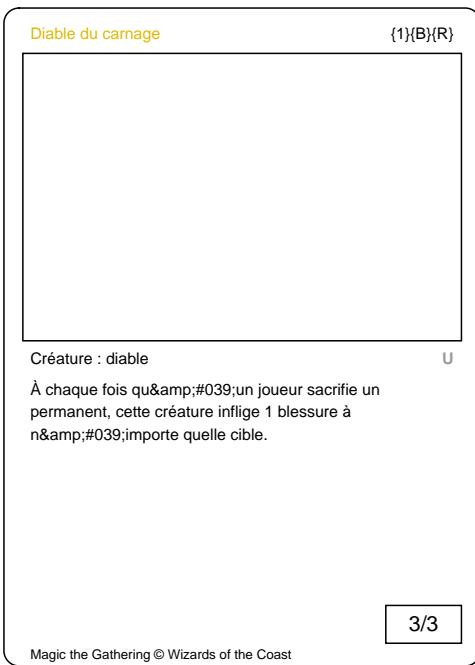
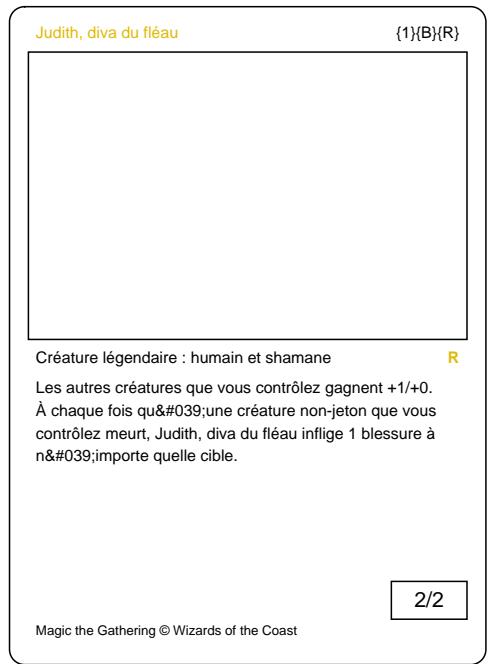
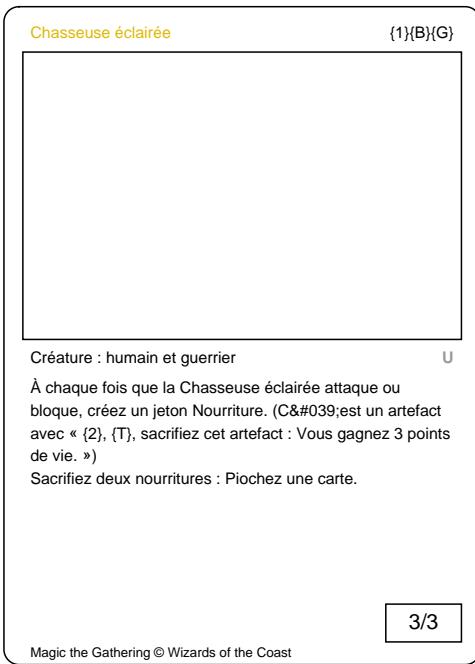
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Rôdeur des lignes ley

{1}{B}{G}



Créature : cauchemar et bête

U

Contact mortel, lien de vie

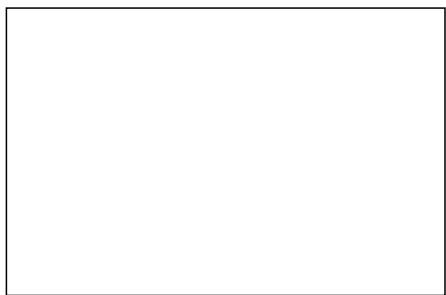
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goût de mort

{4}{B}{B}



Rituel

R

Chaque joueur sacrifie trois créatures. Vous créez trois jetons Nourriture. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll glouton

{2}{B}{G}



Créature : troll

R

Piétinement

Quand le Troll glouton arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons Nourriture égal au nombre d'adversaire que vous avez. (Les jetons nourriture sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)
{1}{G}, sacrifiez un autre permanent non-terrain : Le Troll glouton gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes cryptiques



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez ce terrain : Piochez une carte.
N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Étendues sauvages en évolution



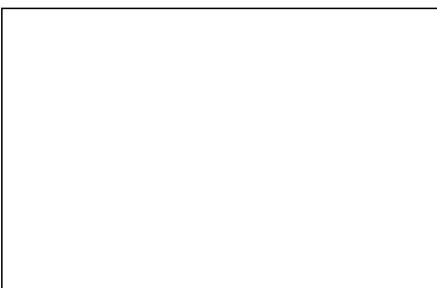
Terrain

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

Dépression de jungle



Terrain

C

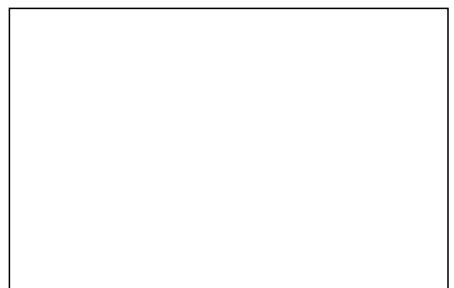
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



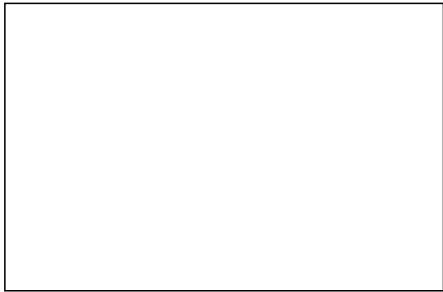
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



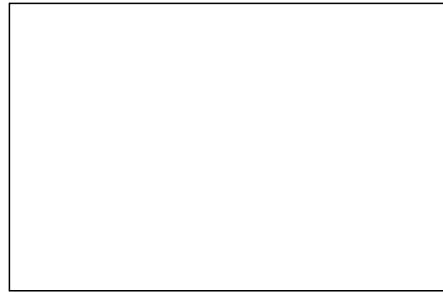
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hautes terres rocallieuses



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



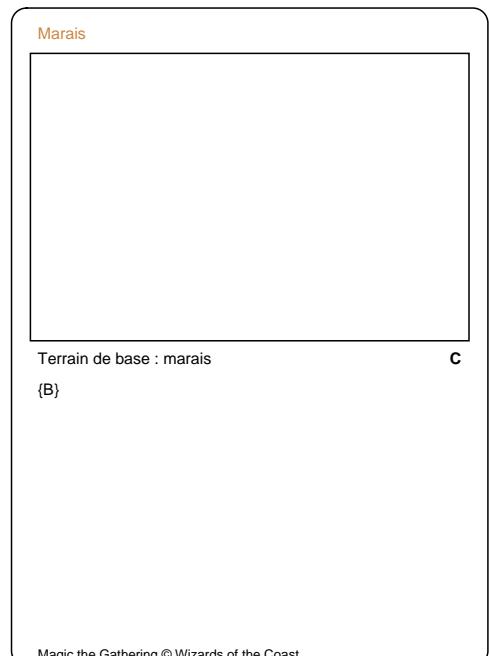
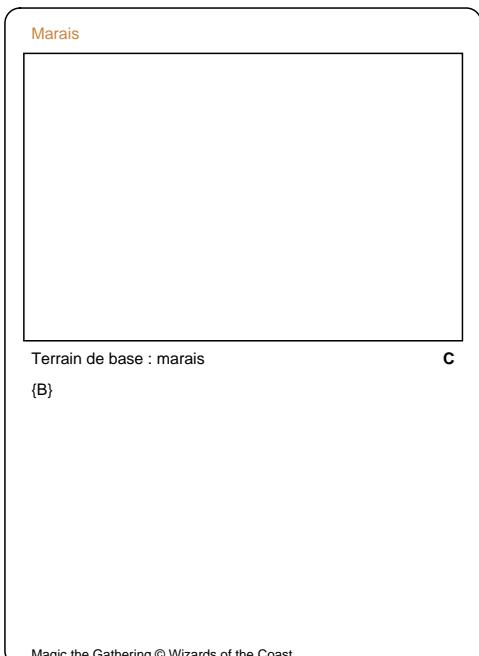
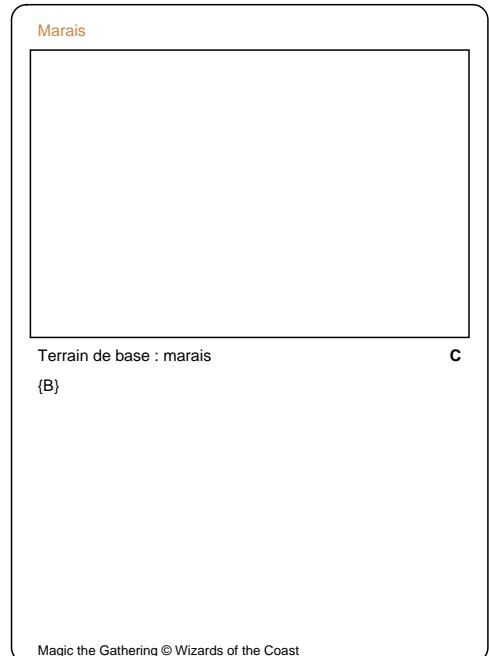
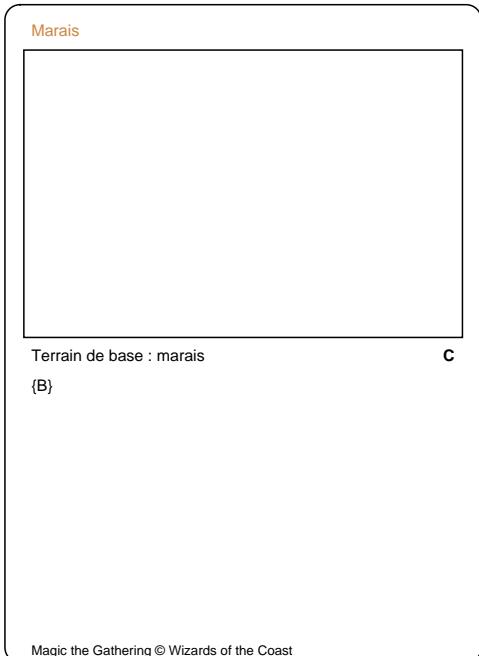
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Montagne



Terrain de base : montagne

C

&#amp;#amp;#amp;lt;center&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#amp;lt;img width=&#amp;#amp;quot;65&#amp;#amp;quot; align=&#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;quot;&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;lt;/center&#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari



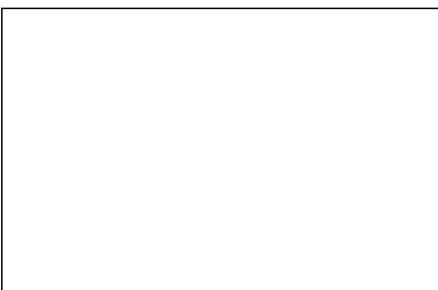
Terrain : porte

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



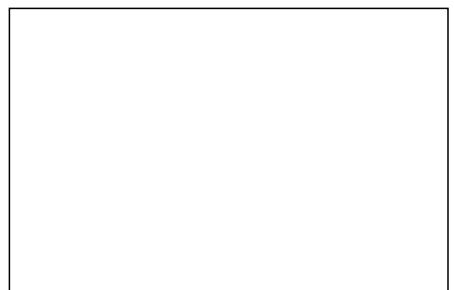
Terrain de base : montagne

C

&#amp;#amp;#amp;lt;center&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#amp;lt;img width=&#amp;#amp;quot;65&#amp;#amp;quot; align=&#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;quot;&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;lt;/center&#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul



Terrain : porte

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos



Terrain : porte

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la maladie



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regardez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}

Artifact

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Four de l'envoûteuse

{1}

Artifact

U

{T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. Si l'endurance de la créature sacrifiée était supérieure ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Four de l'envoûteuse

{1}

Artifact

U

{T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. Si l'endurance de la créature sacrifiée était supérieure ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?uf d'or

{2}

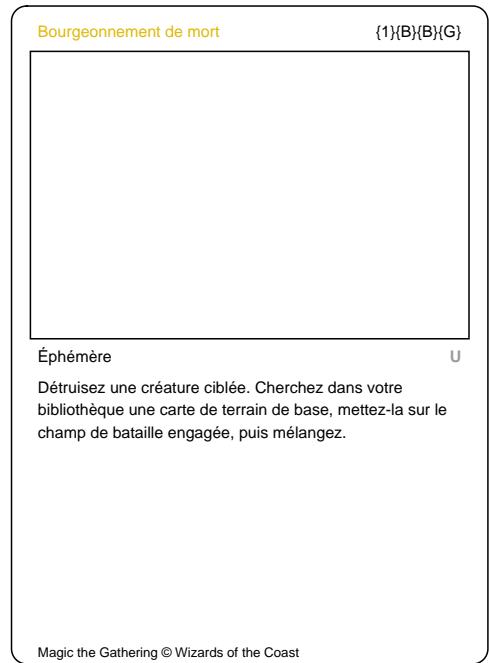
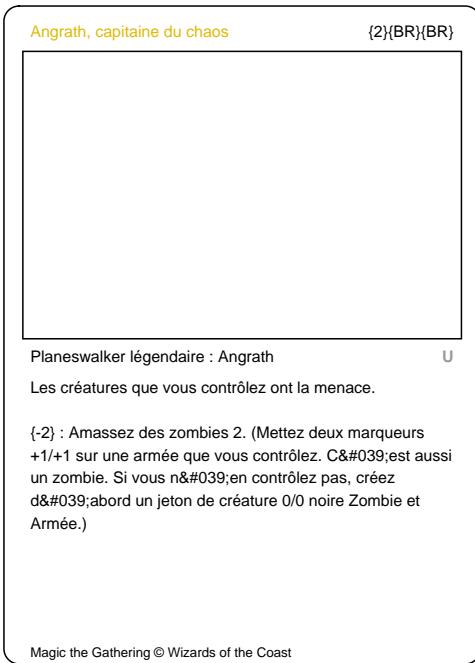
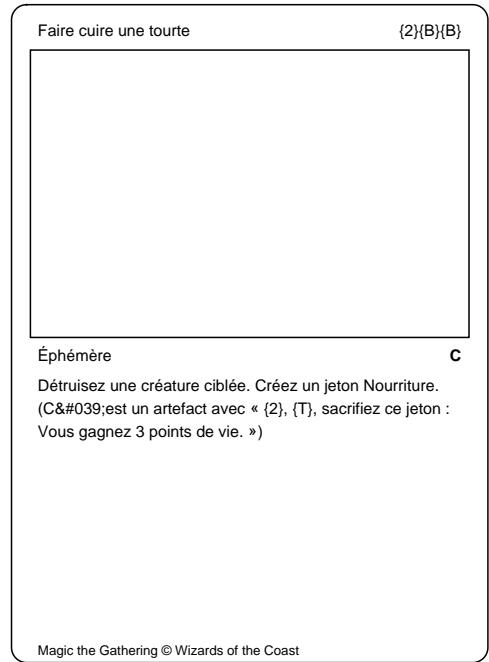
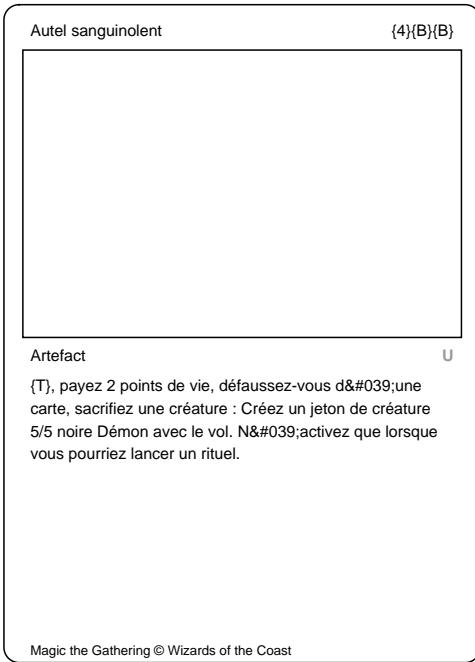
Artifact : nourriture

C

Quand l'?uf d'or arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
(1), {T}, sacrifiez l'?uf d'or : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
(2), {T}, sacrifiez l'?uf d'or : Vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Invasion de la Horde de l'effroi

{1}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie et amassez des zombies 1. (Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)
À chaque fois qu'un jeton Zombie de force supérieure ou égale à 6 que vous contrôlez attaque, il acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Korvold, roi maudit par les fées

{2}{B}{R}{G}

Créature légendaire : dragon et noble

M

Vol
À chaque fois que Korvold arrive ou attaque, sacrifiez un autre permanent.
À chaque fois que vous sacrifiez un permanent, mettez un marqueur +1/+1 sur Korvold et piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reboisement de moisellerie

{3}{B}{G}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, vous gagnez 1 point de vie et vous piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast