Argousin d'Ozrhov {1}{B}	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.)	Créature : humain et gredin Contact mortel Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jetor créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)	U n de
1/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	1/2

Créature : humain et gredin	U
Contact mortel	
Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)	jeton de
, ,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/2

Argousin d'Ozrhov	{1}{B}
Créature : humain et gredin	U
Contact mortel	
Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, c créature 1/1 blanche et noire Esprit avec	•
creature 1/1 bianche et noire Esprit avec	ie voi.)
	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chevalier putrefondrière	{B}		Cheva	lier putrefondrière	{B}
Créature : zombie et chevalier	U		Créatu	re : zombie et chevalier	U
Contact mortel			Contac	ct mortel	
Perspicacité profane {2}{B}			<·h&c	gt;Perspicacité profane {2}{B}	
Éphémère : aventure				nère : aventure	
Neve sinches use costs of veve sender 4 spirit de vie	Duia		1/0,,0	:	a (Duia
Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie. (exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus				oiochez une carte et vous perdez 1 point de vie cette carte. Vous pouvez lancer la créature plu	
depuis I'exil.)				I'exil.)	
1	/1			Γ	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic th	ne Gathering © Wizards of the Coast	
-		,		-	

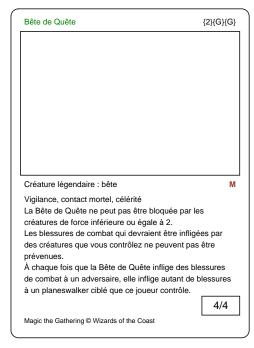
Chevalier putrefondrière	{B}
Créature : zombie et chevalier	U
Contact mortel	
Perspicacité profane {2}{B} Éphémère : aventure	
Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie. (lexilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus t depuis I'exil.)	
Manic the Gathering @ Wizzerds of the Coast	/1

Chevalier putrefondrière	{B}
Créature : zombie et chevalier	U
Contact mortel	0
Perspicacité profane {2}{B} Éphémère : aventure	
Vous piochez une carte et vous perdez 1 poin exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créa depuis l'exil.)	

Vampire de la lune sinistre	{B}		Vampire de la lune sinistre	{B}
Créature : vampire	U		Créature : vampire	U
Contact mortel (Le nombre de blessures que cettinflige à une créature, quel qu'il soit, est su pour la détruire.) Lien de vie (Les blessures infligées par cette création aussi gagner autant de points de vie.)	uffisant		Contact mortel (Le nombre de blessures que cette c inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffis pour la détruire.) Lien de vie (Les blessures infligées par cette créatu font aussi gagner autant de points de vie.)	sant
	1/1			1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

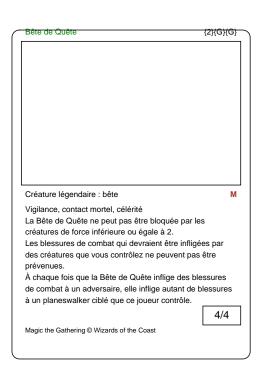
Vampire de la lune sinistre	{B}
Créature : vampire	U
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créa inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)	
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature v	ous
font aussi gagner autant de points de vie.)	
1,	/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vampire de la lune sinistre	{B}
Créature : vampire	U
Contact mortel (Le nombre de blessures que inflige à une créature, quel qu'il soit, e pour la détruire.)	
•	créature vous
Lien de vie (Les blessures infligées par cette	
Lien de vie (Les blessures infligées par cette font aussi gagner autant de points de vie.)	1/1



Bête de Quête	{2}{G}{G
Créature légendaire : bête	
•	
Vigilance, contact mortel, célérité	
La Bête de Quête ne peut pas être bloquée par créatures de force inférieure ou égale à 2.	ies
Les blessures de combat qui devraient être inflig	nées par
des créatures que vous contrôlez ne peuvent pa	
prévenues.	
À chaque fois que la Bête de Quête inflige des b	lessures
	blessures
de combat à un adversaire, elle inflige autant de	
de combat à un adversaire, elle inflige autant de à un planeswalker ciblé que ce joueur contrôle.	
,	4/4
,	4/4

Bête de Quête



Bête de Quête	{2}{G}{G}
Créature légendaire : bé	ête M
Vigilance, contact morte	el, célérité
La Bête de Quête ne pe	eut pas être bloquée par les
créatures de force inféri	•
	at qui devraient être infligées par
prévenues.	contrôlez ne peuvent pas être
	ète de Quête inflige des blessures
	aire, elle inflige autant de blessures
à un planeswalker ciblé	que ce joueur contrôle.
	4/4
Magic the Gathering © Wiza	ards of the Coast

Rituel de suie	{2}{B}{B}		Rituel de suie	{2}{B}{B}
Rituel	R		Rituel	R
Détruisez toutes les créatures avec une valeur de	mana		Détruisez toutes les créatures avec une valeur de r	mana
inférieure ou égale à 3.			inférieure ou égale à 3.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rituel de suie {2}	{B}{B}
,	- ,,,
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures avec une valeur de mai inférieure ou égale à 3.	na
•	

Rituel de suie	{2}{B}{B}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures avec une valeur de	
inférieure ou égale à 3.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Embuscade de Domri	{R}{G}	Embuscade de Domri	{R}{G}
Rituel Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée qu vous contrôlez. Ensuite, cette créature inflige un nom blessures égal à sa force à une créature ciblée ou à u planeswalker ciblé que vous ne contrôlez pas.	bre de	Rituel Mettez un marqueur +1/+1 sur un vous contrôlez. Ensuite, cette cré blessures égal à sa force à une ce planeswalker ciblé que vous ne ce	ature inflige un nombre de réature ciblée ou à un
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the C	oast
Embuscade de Domri	(RVG)	Cavernes du Sacrifice	

Embuscade de Domri {R	}{G}
Rituel	U
Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que	
vous contrôlez. Ensuite, cette créature inflige un nombre blessures égal à sa force à une créature ciblée ou à un	e de
planeswalker ciblé que vous ne contrôlez pas.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cavernes du Sacrifice	
Terrain	
rerrain Ce terrain arrive engagé.	С
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.	
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.	
Marie the Catherine @Winaude of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cavernes du Sacrifice	Cavernes du Sacrifice
Terrain C Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {B} ou {R}.	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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Cavernes du Sacrifice	Champ de lotus

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

Terrain M
Défense talismanique Le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille, sacrifiez deux terrains.
{T}: Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de lotus	Crypte de sang	
Terrain Défense talismanique Le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille, sacrifiez deux terrains. {T}: Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.	Terrain : marais et montagne 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	Crypte de sang	7
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 : marais et montagne 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		Forêt
Terrain : marais et montagne C		Terrain de base : forêt 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.		{G}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Forêt		Hautes terres rocailleuses

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hautes terres rocailleuses	
Terrain	С
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	

Hautes terres rocailleuses	Hautes terres rocailleuses
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	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
Hautes terres rocailleuses	Marais

Terrain

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		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
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

	Temple de la maladie	
L	Terrain	R
	Ce terrain arrive engagé.	
	Quand ce terrain arrive, regard 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	

Tombeau luxuriant	Tombeau luxuriant
Terrain : marais et forêt Au moment où le Tombeau luxuriant 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 : marais et forêt Au moment où le Tombeau luxuriant 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
Tombeau luxuriant	Masque d'immolation {1}{R}
Terrain: marais et forêt Au moment où le Tombeau luxuriant 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	Artefact : équipement Quand le Masque d'immolation arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental, puis attachez lui le Masque d'immolation. La créature équipée a "Sacrifiez cette créature: elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible" Équipement {2} ({2}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'équipez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Cette carte arrive sur le champ de bataille détachée et elle reste sur le champ de bataille si la créature le quitte.) Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque d'immolation	{1}{R}
Artefact : équipement	U
Quand le Masque d'immolation arrive sur le de bataille, créez un jeton de créature 1/1 rouge É puis attachez lui le Masque d'immolation.	
La créature équipée a "Sacrifiez cette créati inflige 1 blessure à n'importe quelle cible&o	
Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature cibl vous contrôlez. N'équipez que lorsque vou	
lancer un rituel. Cette carte arrive sur le champ de détachée et elle reste sur le champ de bataille si l	
le quitte.) Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Artefact : équipement U
Quand le Masque d'immolation arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental, puis attachez lui le Masque d'immolation.
La créature équipée a "Sacrifiez cette créature: elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible".
Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'équipez que lorsque vous pourriez
lancer un rituel. Cette carte arrive sur le champ de bataille
détachée et elle reste sur le champ de bataille si la créature
le quitte.) Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{1}{R}

Masque d'immolation

Masque d'immolation	{1}{R}
Artefact : équipement	U
Quand le Masque d'immolation arrive sur le ci de bataille, créez un jeton de créature 1/1 rouge Éléi puis attachez lui le Masque d'immolation.	•
La créature équipée a "Sacrifiez cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible&quo	
Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée vous contrôlez. N'équipez que lorsque vous p	ourriez
lancer un rituel. Cette carte arrive sur le champ de ba détachée et elle reste sur le champ de bataille si la c	
le quitte.) Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vraska, éminence de I'essaim {2}{BG}{BG}	
	Ì
	Ì
Planeswalker légendaire : Vraska U	
À chaque fois qu'une créature avec le contact mortel que vous contrôlez inflige des blessures à un joueur ou un planeswalker, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.	
{-2} : Créez un jeton de créature 1/1 noire Assassin avec le contact mortel et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un planeswalker, détruisez ce planeswalker. »	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vraska, éminence de I'essaim {2}{BG}{BG}		Vraska, éminence de l'essaim {2}{BG}{BG}
Planeswalker légendaire : Vraska À chaque fois qu'une créature avec le contact mortel que vous contrôlez inflige des blessures à un joueur ou un planeswalker, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. {-2} : Créez un jeton de créature 1/1 noire Assassin avec le		Planeswalker légendaire : Vraska À chaque fois qu'une créature avec le contact mortel que vous contrôlez inflige des blessures à un joueur ou un planeswalker, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. {-2} : Créez un jeton de créature 1/1 noire Assassin avec le
contact mortel et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un planeswalker, détruisez ce planeswalker. »		contact mortel et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un planeswalker, détruisez ce planeswalker. »
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Vraska, éminence de I'essaim {2}{BG}{BG}		Vraska, éminence de I'essaim {2}{BG}{BG}

Vraska, éminence de I'essaim

Planeswalker légendaire : Vraska

À chaque fois qu'une créature avec le contact mortel que vous contrôlez inflige des blessures à un joueur ou un planeswalker, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

{-2} : Créez un jeton de créature 1/1 noire Assassin avec le contact mortel et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un planeswalker, détruisez ce planeswalker. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planeswalker légendaire : Vraska

À chaque fois qu'une créature avec le contact mortel que vous contrôlez inflige des blessures à un joueur ou un planeswalker, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

{-2} : Créez un jeton de créature 1/1 noire Assassin avec le contact mortel et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un planeswalker, détruisez ce planeswalker. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vraska, éminence de I'essaim {2}{BG}{BG}		Vraska, éminence de l'essaim {2}{BG}{BG}
Planeswalker légendaire · Vraska		Planeswalker légendaire : Vraska
À chaque fois qu'une créature avec le contact mortel que vous contrôlez inflige des blessures à un joueur ou un		À chaque fois qu'une créature avec le contact mortel que vous contrôlez inflige des blessures à un joueur ou un
planeswalker, mettez un marqueur +1/+1 sur cette		planeswalker, mettez un marqueur +1/+1 sur cette
créature.		créature.
{-2} : Créez un jeton de créature 1/1 noire Assassin avec le		{-2} : Créez un jeton de créature 1/1 noire Assassin avec le
contact mortel et « À chaque fois que cette créature inflige		contact mortel et « À chaque fois que cette créature inflige
des blessures à un planeswalker, détruisez ce		des blessures à un planeswalker, détruisez ce
planeswalker. »		planeswalker. »
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vraska, éminence de I'essaim	{2}{BG}{BC
Planeswalker légendaire : Vraska	
Planeswalker légendaire: Vraska À chaque fois qu'une créature ar que vous contrôlez inflige des blessure planeswalker, mettez un marqueur +1/- créature.	s à un joueur ou un

Éphémère U
Carnaval {BR}
Le Carnaval inflige 1 blessure à une cible, créature ou planeswalker, et 1 blessure au contrôleur de ce permanent.
Carnage {2}{B}{R}
Le Carnage inflige 3 blessures à un adversaire ciblé. Ce joueur se défausse de deux cartes.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{BR}

Carnaval // Carnage

Carnaval // Carnage	{BR}
Éphémère	Ш
Carnaval {BR}	U
Le Carnaval inflige 1 blessure à une cible, créature ou planeswalker, et 1 blessure au contrôleur de ce perma	
Carnage {2}{B}{R}	
Le Carnage inflige 3 blessures à un adversaire ciblé.	Се
joueur se défausse de deux cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Carnaval // Carnage	{BR}
Éphémère	U
Carnaval {BR}	
Le Carnaval inflige 1 blessure à une cible, créature ou planeswalker, et 1 blessure au contrôleur de ce perma	
Carnage {2}{B}{R}	
Le Carnage inflige 3 blessures à un adversaire ciblé. C joueur se défausse de deux cartes.	Се
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	