


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 défaire d'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 Rat 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 : N'importe 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

Syr Konrad, le Sinistre

{3}{B}{B}

Créature légendaire : humain et chevalier

U

À chaque fois qu'une autre créature meurt, ou qu'une carte de créature est mise dans un cimetière depuis autre part que le champ de bataille, ou qu'une carte de créature quitte votre cimetière, Syr Konrad, le Sinistre inflige 1 blessure à chaque adversaire.

{1}{B} : Chaque joueur meule une carte. (Il met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brontodonte farouche

{1}{G}{G}

Créature : dinosaure

U

{1}, sacrifiez cette créature : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire vindicative

{3}{B}

Créature : vampire

U

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, la Vampire vindicative inflige 1 blessure à chaque adversaire et vous gagnez 1 point de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne des sylves

{1}{G}

Créature : elfe et éclairé

U

À chaque fois qu'au moins un jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur la Championne des sylves.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de clairpollen

{1}{G}



Créature : elfe et druide

C

Quand la Druidesse de clairpollen arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
? Proliférez (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.).

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des fables

{3}{G}{G}



Créature : chat

U

À chaque fois qu'au moins une créature non-Humain que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de paradis

{1}{G}



Créature : elfe et druide

U

La Druidesse de paradis a la défense talismanique tant qu'elle est dégagée. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de l'évolution

{2}{G}



Créature : elfe et druide

U

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Mammoth à épines

{5}{G}{G}



Créature : éléphant

R

Piétinement

À chaque fois que le Mammoth à épines ou une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Mammoth à épines se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon insatiable

{4}{R}



Créature : dragon

C

Vol

Quand cette créature arrive, créez deux jetons Trésor. (Ce sont des artefacts avec « {T} », sacrifiez ce jeton : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cratérier goblin

{1}{R}



Créature : goblin et guerrier

U

{1}, sacrifiez le Cratérier goblin : Choisissez l'un ?

? Le Cratérier goblin inflige 2 blessures à une créature ciblée.

? Détruisez un permanent non-terrain incolore ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krenko, baron de la rue d'étain

{2}{R}



Créature légendaire : goblin

R

À chaque fois que Krenko, baron de la rue d'étain attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui, puis créez un nombre de jetons de créature 1/1 rouge Gobelin égal à la force de Krenko.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseuse éclairée

{1}{B}{G}



Créature : humain et guerrier

U

À chaque fois que la Chasseuse éclairée attaque ou bloque, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Sacrifiez deux nourritures : Piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Judith, diva du fléau

{1}{B}{R}



Créature légendaire : humain et shaman

R

Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0.

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, Judith, diva du fléau inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diable du carnage

{1}{B}{R}



Créature : diable

U

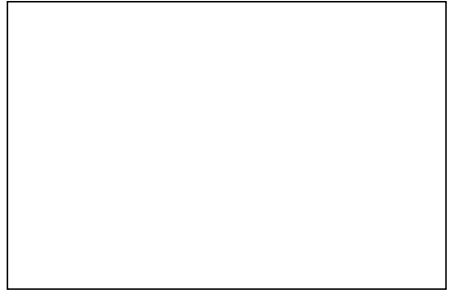
À chaque fois qu'un joueur sacrifie un permanent, le Diable du carnage inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négociant d'objets trouvés golgari

{B}{B}{G}{G}



Créature : elfe et shaman

U

Quand le Négociant d'objets trouvés golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/4

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

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 les Étendues sauvages en évolution :
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

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari



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

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul



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

C

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

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection 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

Temple de la maladie



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

Tour de commandement



Terrain

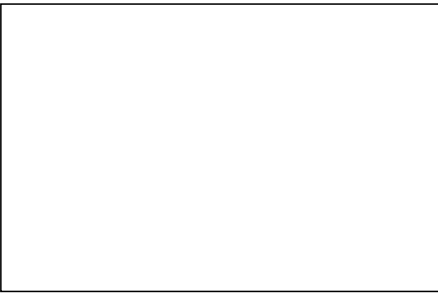
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

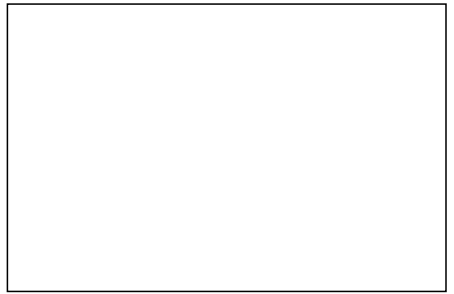
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?uf d'or

{2}



Artefact : 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

Four de l'envoûteuse

{1}



Artefact

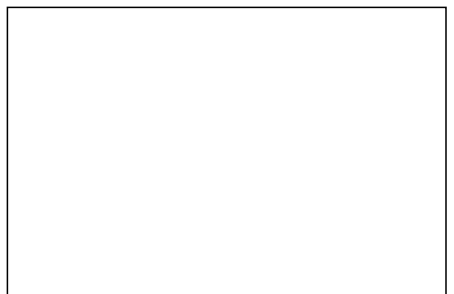
U

{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

Autel sanguinolent

{4}{B}{B}



Artefact

U

{T}, payez 2 points de vie, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez une créature : Créez un jeton de créature 5/5 noire Démon avec le vol. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Angrath, capitaine du chaos

{2}{BR}{BR}

Planeswalker légendaire : Angrath

U

Les créatures que vous contrôlez ont la menace.

{-2} : Amassez des zombies 2. (Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourgeoisement de mort

{1}{B}{B}{G}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. 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

Faire cuire une tourte

{2}{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée. Créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez ce jeton : Vous gagnez 3 points de vie. »)

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 gagne le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reboisement de moiselierre

{3}{B}{G}



Enchantement

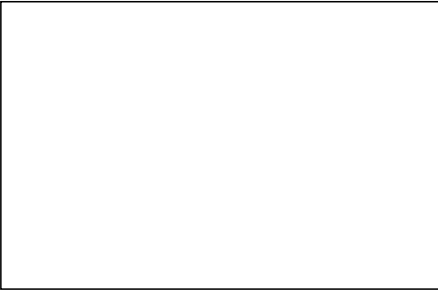
U

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

-Korvold, roi maudit par les fées

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



Créature légendaire : dragon et noble

M

Vol

À chaque fois que Korvold, roi maudit par les fées arrive sur le champ de bataille 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