

Ombre nantuko

{B}{B}

Créature : insecte et ombre

R

{B} : L'Ombre nantuko gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre nantuko

{B}{B}

Créature : insecte et ombre

R

{B} : L'Ombre nantuko gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre nantuko

{B}{B}

Créature : insecte et ombre

R

{B} : L'Ombre nantuko gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre nantuko

{B}{B}

Créature : insecte et ombre

R

{B} : L'Ombre nantuko gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur

{1}{B}{B}

Créature : spectre

R

Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur

{1}{B}{B}

Créature : spectre

R

Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur

{1}{B}{B}

Créature : spectre

R

Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur

{1}{B}{B}

Créature : spectre

R

Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte

{B}

Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte

{B}

Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte

{B}

Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte

{B}

Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Convulsion cérébrale {X}{B}

Rituel
Un joueur ciblé se défausse de X cartes au hasard. R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté de Yaugzebul {2}{B}

Rituel
Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer des cartes de votre cimetière.
Si une carte devrait être mise dans votre cimetière depuis n'importe où ce tour-ci, exilez cette carte à la place. R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique {1}{B}

Rituel
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez. C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Gouffre {B}{B}

Rituel
Détruisez un terrain ciblé. C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Gouffre

{B}{B}

Rituel

Détruisez un terrain ciblé.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Gouffre

{B}{B}

Rituel

Détruisez un terrain ciblé.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Gouffre

{B}{B}

Rituel

Détruisez un terrain ciblé.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}

Rituel

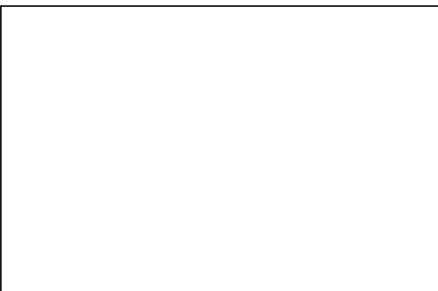
Un joueur ciblé se défait de deux cartes au hasard.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Hymne à Tourach

{B}{B}



Rituel

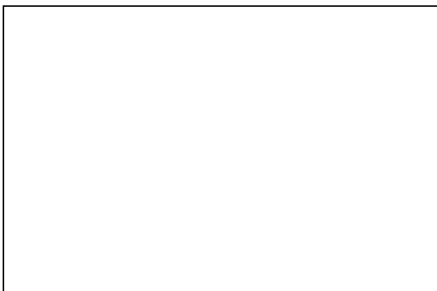
C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Hymne à Tourach

{B}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Hymne à Tourach

{B}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe d'Ith



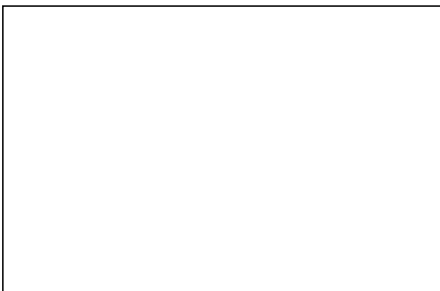
Terrain

U

{T} : Dégagez la créature attaquante ciblée. Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de la mort



Terrain

R

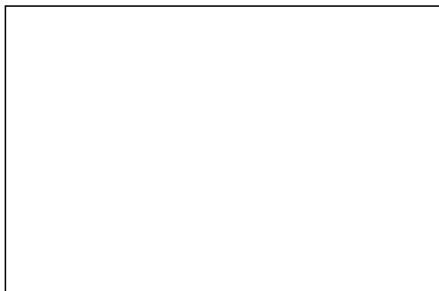
Si le Lac de la mort devait arriver sur le champ de bataille, sacrifiez un marais à la place. Si vous faites ainsi, mettez le Lac de la mort sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-le dans le cimetière de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}.

{T}, sacrifiez un marais : Ajoutez {B}{B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de la mort



Terrain

R

Si le Lac de la mort devait arriver sur le champ de bataille, sacrifiez un marais à la place. Si vous faites ainsi, mettez le Lac de la mort sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-le dans le cimetière de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}.

{T}, sacrifiez un marais : Ajoutez {B}{B}{B}{B}.

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

C

{B}

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

C

{B}

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

C

{B}

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

C

{B}

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

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine des morts-terrains



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, Sacrifiez la Mine des morts-terrains : Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées



Terrain

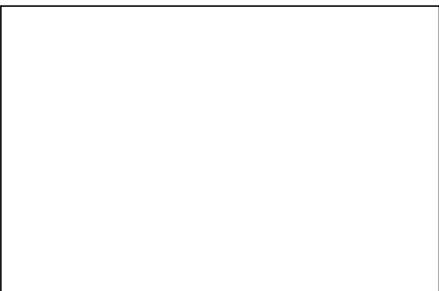
R

{T}: Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées



Terrain

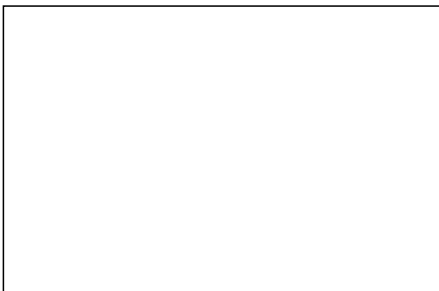
R

{T}: Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées



Terrain

R

{T}: Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées



Terrain

R

{T}: Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

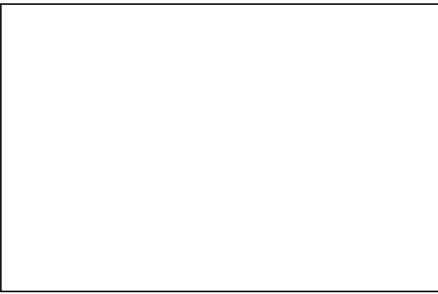
U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes

{3}



Artefact

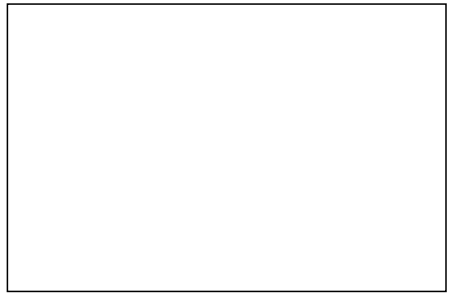
M

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes

{3}



Artefact

M

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes

{3}



Artefact

M

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes

{3}



Artefact

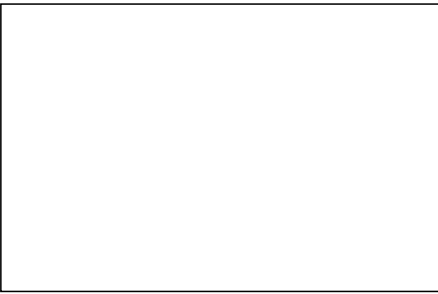
M

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarre-mémoire

{5}



Artefact

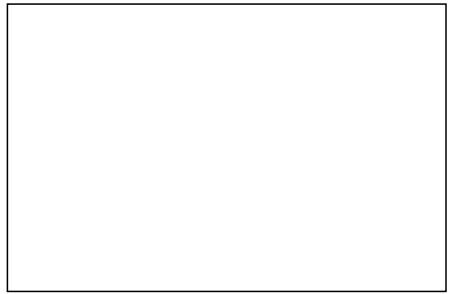
R

{T}, sacrifiez la Jarre-mémoire : Chaque joueur exile toutes les cartes de sa main, face cachée, et pioche sept cartes. Au début de la prochaine étape de fin, chaque joueur se défausse de sa main et renvoie dans sa main chaque carte exilée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Lotus noir

{0}



Artefact

R

{T}, sacrifiez le Black Lotus : Ajoutez trois manas de la couleur unique de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de jais

{0}



Artefact

R

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}

Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}

Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}

Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Mot de commandement

{B}{B}

Éphémère

R

Regardez la main d'un adversaire ciblé et choisissez-y une carte. Vous contrôlez ce joueur jusqu'à ce que le Mot de commandement finisse de se résoudre. Le joueur joue cette carte si possible. Pendant qu'il le fait, le joueur peut activer des capacités de mana seulement si elles proviennent de terrains que le joueur contrôle et seulement si le mana qu'ils produisent est dépensé pour activer d'autres capacités de mana de terrains que le joueur contrôle et/ou pour jouer cette carte. Si la carte choisie est lancé comme un sort, vous contrôlez le joueur jusqu'à ce que le sort soit résolu.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropuissance
{B}{B}{B}

Enchantement
R

Sautez votre étape de pioche.

À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte, exilez cette carte depuis votre cimetière.

Payez 1 point de vie : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque face cachée. Mettez cette carte dans votre main au début de votre prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Chaines de Mephistopheles
{1}{B}

Enchantement
R

Si un joueur devrait piocher une carte excepté la première qu'il pioche pendant chaque étape de pioche, ce joueur se défausse d'une carte à la place. Si le joueur défausse une carte de cette manière, il pioche une carte. Si le joueur ne se défausse pas d'une carte de cette manière, il meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nether Void
{3}{B}

Enchantement du monde
R

A chaque fois qu'un joueur lance un sort, contrecarrez-le à moins que ce joueur ne paye {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Chaines de Mephistopheles
{1}{B}

Enchantement
R

Si un joueur devrait piocher une carte excepté la première qu'il pioche pendant chaque étape de pioche, ce joueur se défausse d'une carte à la place. Si le joueur défausse une carte de cette manière, il pioche une carte. Si le joueur ne se défausse pas d'une carte de cette manière, il meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon grimaçant

{2}{B}{B}

Créature : démon

R

Au début de votre entretien, vous perdez 2 points de vie.

Mue {2}{B}{B}

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral

{4}

Artefact

R

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral

{4}

Artefact

R

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral

{4}

Artefact

R

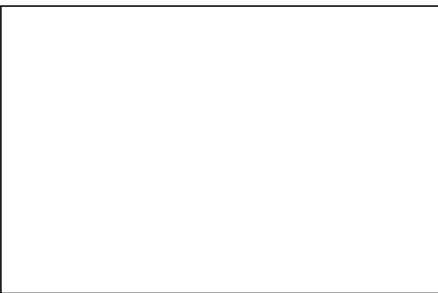
Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral

{4}



Artefact

R

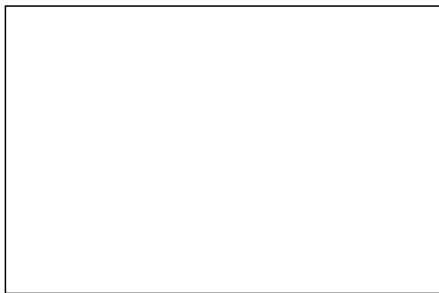
Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marché selon Yaugzebul

{4}{B}{B}



Enchantement

R

Passez votre étape de pioche.

Payez 1 point de vie : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trinispère

{3}



Artefact

R

Tant que la Trinispère est dégagée, chaque sort qui coûterait moins de trois manas à lancer coûte trois manas à lancer. (Le mana supplémentaire du coût peut être payé avec n'importe quelle couleur de mana ou avec du mana incolore. Par exemple, un sort qui coûterait {1}{B} à lancer coûte {2}{B} à la place.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain

{B}{B}{B}



Enchantement

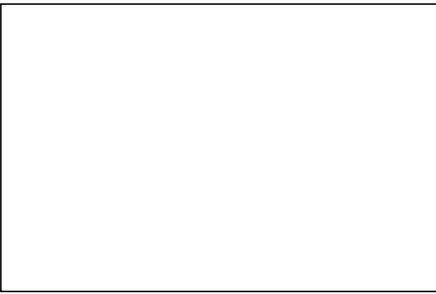
R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain

{B}{B}{B}



Enchantement

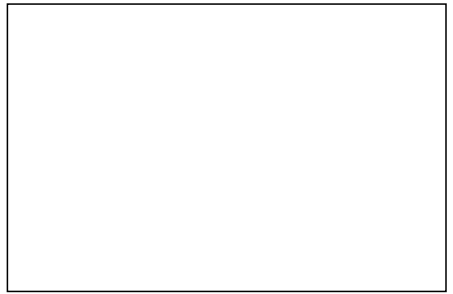
R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain

{B}{B}{B}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain

{B}{B}{B}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast