

Gardien de la porte de Malakir

{B}{B}

Créature : vampire et guerrier

U

Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, un joueur ciblé sacrifie une créature de son choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur confident

{1}{B}

Créature : humain et sorcier

M

Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la porte de Malakir

{B}{B}

Créature : vampire et guerrier

U

Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, un joueur ciblé sacrifie une créature de son choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur confident

{1}{B}

Créature : humain et sorcier

M

Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur confident

{1}{B}

Créature : humain et sorcier

M

Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire

{B}{B}

Créature : vampire et shaman

U

Initiative

Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs d'un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur confident

{1}{B}

Créature : humain et sorcier

M

Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire

{B}{B}

Créature : vampire et shaman

U

Initiative

Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs d'un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire

{B}{B}

Créature : vampire et shamanes

U

Initiative

Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs d'un permanent ciblé.

2/1

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

Sortimage vampire

{B}{B}

Créature : vampire et shamanes

U

Initiative

Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs d'un permanent ciblé.

2/1

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

Précepteur diabolique

{1}{B}

Rituel

R

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

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

Sacrement sadique

{B}{B}{B}

Rituel

R

Kick {7} (Vous pouvez payer {7} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Cherchez dans la bibliothèque d'un joueur ciblé jusqu'à trois cartes, exilez-les, puis ce joueur mélange. Si ce sort a été kické, à la place cherchez dans la bibliothèque de ce joueur jusqu'à quinze cartes, exilez-les, puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrement sadique

{B}{B}{B}

Rituel

R

Kick {7} (Vous pouvez payer {7} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Cherchez dans la bibliothèque d'un joueur ciblé jusqu'à trois cartes, exilez-les, puis ce joueur mélange. Si ce sort a été kické, à la place cherchez dans la bibliothèque de ce joueur jusqu'à quinze cartes, exilez-les, puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrement sadique

{B}{B}{B}

Rituel

R

Kick {7} (Vous pouvez payer {7} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Cherchez dans la bibliothèque d'un joueur ciblé jusqu'à trois cartes, exilez-les, puis ce joueur mélange. Si ce sort a été kické, à la place cherchez dans la bibliothèque de ce joueur jusqu'à quinze cartes, exilez-les, puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrement sadique

{B}{B}{B}

Rituel

R

Kick {7} (Vous pouvez payer {7} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Cherchez dans la bibliothèque d'un joueur ciblé jusqu'à trois cartes, exilez-les, puis ce joueur mélange. Si ce sort a été kické, à la place cherchez dans la bibliothèque de ce joueur jusqu'à quinze cartes, exilez-les, puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté de Yaugzebul

{2}{B}

Rituel

R

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.

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

Urborg, tombe de Yaugzebul

Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



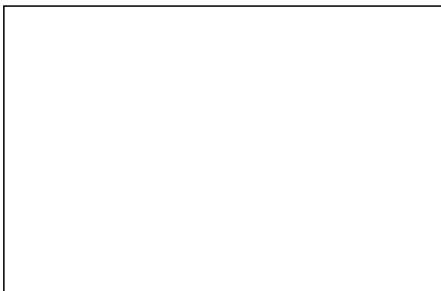
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



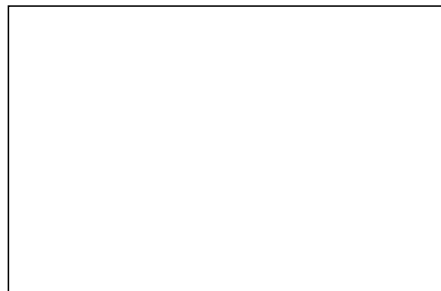
Terrain de base : marais

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



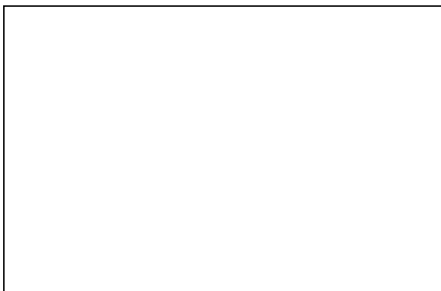
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



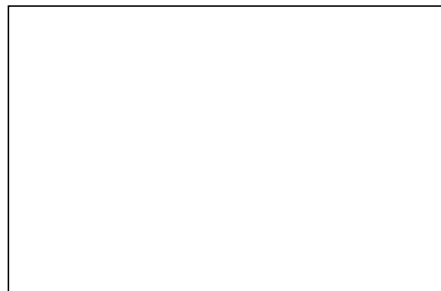
Terrain de base : marais

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



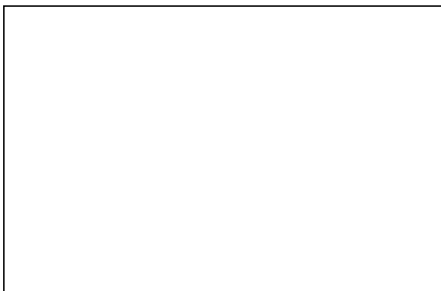
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



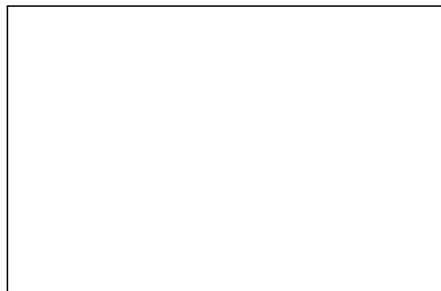
Terrain de base : marais

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

Profondeurs obscures



Terrain neigeux légendaire

M

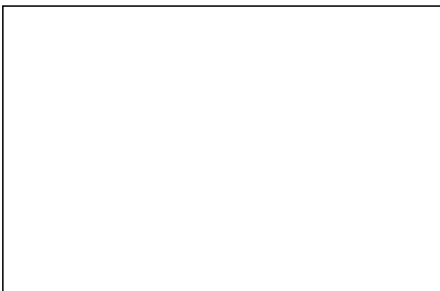
Les Profondeurs obscures arrivent sur le champ de bataille avec dix marqueurs « glace » sur elles.

{3} : Retirez un marqueur « glace » des Profondeurs obscures.

Quand les Profondeurs obscures n'ont plus de marqueur « glace » sur elles, sacrifiez-les. Si vous faites ainsi, créez Marit Lage, un jeton de créature légendaire 20/20 noire Avatar avec le vol et l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs obscures



Terrain neigeux légendaire

M

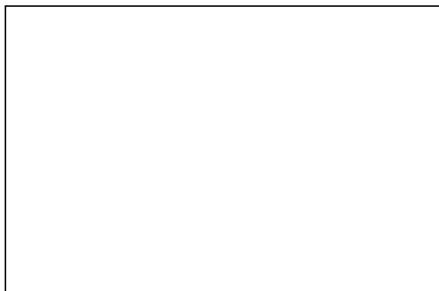
Les Profondeurs obscures arrivent sur le champ de bataille avec dix marqueurs « glace » sur elles.

{3} : Retirez un marqueur « glace » des Profondeurs obscures.

Quand les Profondeurs obscures n'ont plus de marqueur « glace » sur elles, sacrifiez-les. Si vous faites ainsi, créez Marit Lage, un jeton de créature légendaire 20/20 noire Avatar avec le vol et l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs obscures



Terrain neigeux légendaire

M

Les Profondeurs obscures arrivent sur le champ de bataille avec dix marqueurs « glace » sur elles.

{3} : Retirez un marqueur « glace » des Profondeurs obscures.

Quand les Profondeurs obscures n'ont plus de marqueur « glace » sur elles, sacrifiez-les. Si vous faites ainsi, créez Marit Lage, un jeton de créature légendaire 20/20 noire Avatar avec le vol et l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs obscures



Terrain neigeux légendaire

M

Les Profondeurs obscures arrivent sur le champ de bataille avec dix marqueurs « glace » sur elles.

{3} : Retirez un marqueur « glace » des Profondeurs obscures.

Quand les Profondeurs obscures n'ont plus de marqueur « glace » sur elles, sacrifiez-les. Si vous faites ainsi, créez Marit Lage, un jeton de créature légendaire 20/20 noire Avatar avec le vol et l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées



Terrain

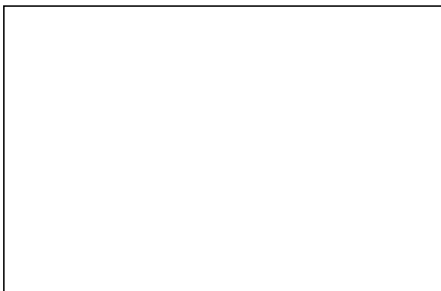
R

{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

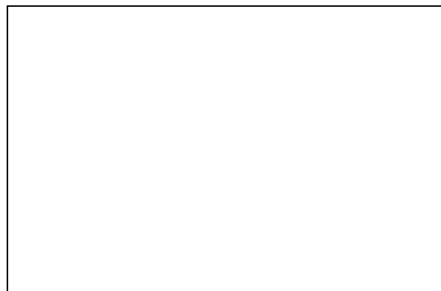
R

{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

Baguette de cassation

{2}



Artefact

R

Les capacités activées des artefacts ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baguette de cassation

{2}

Artefact

R

Les capacités activées des artefacts ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baguette de cassation

{2}

Artefact

R

Les capacités activées des artefacts ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baguette de cassation

{2}

Artefact

R

Les capacités activées des artefacts ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Consultation démoniaque

{B}

Éphémère

U

Choisissez un nom de carte. Exilez les six cartes du sommet de votre bibliothèque, puis révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte avec le nom choisi. Mettez cette carte dans votre main et exilez toutes les autres cartes révélées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur vampirique

{B}

Éphémère

M

Cherchez dans votre bibliothèque une carte, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de prison yixlide

{1}{B}

Créature : zombie et sorcier

U

Les cartes dans les cimetières perdent toutes leurs capacités.

2/1

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

Gardien de prison yixlide

{1}{B}

Créature : zombie et sorcier

U

Les cartes dans les cimetières perdent toutes leurs capacités.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de prison yixlide

{1}{B}

Créature : zombie et sorcier

U

Les cartes dans les cimetières perdent toutes leurs capacités.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tonnelet de poudre

{2}

Artefact

R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « mèche » sur le Tonnelet de poudre.
 {T}, sacrifiez le Tonnelet de poudre : Détruisez chaque artefact et chaque créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « mèche » sur le Tonnelet de poudre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Massacre

{2}{B}{B}

Rituel

U

Si un adversaire contrôle une plaine et que vous contrôlez un marais, vous pouvez lancer ce sort sans payer son coût de mana.
 Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tonnelet de poudre

{2}

Artefact

R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « mèche » sur le Tonnelet de poudre.
 {T}, sacrifiez le Tonnelet de poudre : Détruisez chaque artefact et chaque créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « mèche » sur le Tonnelet de poudre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tonnelet de poudre

{2}

Artefact

R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « mèche » sur le Tonnelet de poudre.
{T}, sacrifiez le Tonnelet de poudre : Détruisez chaque artefact et chaque créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « mèche » sur le Tonnelet de poudre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extirpation

{B}

Éphémère

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'une carte de terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire toutes les cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extirpation

{B}

Éphémère

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'une carte de terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire toutes les cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège vorace

{2}{B}{B}

Éphémère : piège

U

Si un adversaire a au moins trois cartes qui ont été mises dans son cimetière d'où qu'elles viennent ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort. Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège vorace

{2}{B}{B}

Éphémère : piège

U

Si un adversaire a au moins trois cartes qui ont été mises dans son cimetière d'où qu'elles viennent ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort. Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège vorace

{2}{B}{B}

Éphémère : piège

U

Si un adversaire a au moins trois cartes qui ont été mises dans son cimetière d'où qu'elles viennent ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort. Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège vorace

{2}{B}{B}

Éphémère : piège

U

Si un adversaire a au moins trois cartes qui ont été mises dans son cimetière d'où qu'elles viennent ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort. Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast