

Envoûteuses de Cuombajj

{B}{B}

Créature : humain et sorcier

U

{T} : Les Envoûteuses de Cuombajj infligent 1 blessure à nimporte quelle cible et 1 blessure à nimporte quelle cible choisie par un adversaire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuses de Cuombajj

{B}{B}

Créature : humain et sorcier

U

{T} : Les Envoûteuses de Cuombajj infligent 1 blessure à nimporte quelle cible et 1 blessure à nimporte quelle cible choisie par un adversaire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuses de Cuombajj

{B}{B}

Créature : humain et sorcier

U

{T} : Les Envoûteuses de Cuombajj infligent 1 blessure à nimporte quelle cible et 1 blessure à nimporte quelle cible choisie par un adversaire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuses de Cuombajj

{B}{B}

Créature : humain et sorcier

U

{T} : Les Envoûteuses de Cuombajj infligent 1 blessure à nimporte quelle cible et 1 blessure à nimporte quelle cible choisie par un adversaire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hordes démoniaques

{3}{B}{B}{B}

Créature : démon

R

{T} : Détruisez un terrain ciblé.

Au début de votre entretien, à moins que vous ne payiez {B}{B}{B}, engagez les Hordes démoniaques et sacrifiez un terrain choisi par un adversaire.

5/5

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

Pluie de larmes

{1}{B}{B}

Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de larmes

{1}{B}{B}

Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé.

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

Séisme glaciaire

{1}{B}{B}



Rituel

U

Détruisez la terrain ciblé. Si ce terrain était un terrain neigeux, le Séisme glaciaire inflige 1 blessure au contrôleur de ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Séisme glaciaire

{1}{B}{B}



Rituel

U

Détruisez la terrain ciblé. Si ce terrain était un terrain neigeux, le Séisme glaciaire inflige 1 blessure au contrôleur de ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Séisme glaciaire

{1}{B}{B}



Rituel

U

Détruisez la terrain ciblé. Si ce terrain était un terrain neigeux, le Séisme glaciaire inflige 1 blessure au contrôleur de ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Séisme glaciaire

{1}{B}{B}



Rituel

U

Détruisez la terrain ciblé. Si ce terrain était un terrain neigeux, le Séisme glaciaire inflige 1 blessure au contrôleur de ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stupeur

{2}{B}

Rituel

P

Un adversaire ciblé se défausse d’une carte au hasard, et se défausse ensuite d’une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stupeur

{2}{B}

Rituel

P

Un adversaire ciblé se défausse d’une carte au hasard, et se défausse ensuite d’une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stupeur

{2}{B}

Rituel

P

Un adversaire ciblé se défausse d’une carte au hasard, et se défausse ensuite d’une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stupeur

{2}{B}

Rituel

P

Un adversaire ciblé se défausse d’une carte au hasard, et se défausse ensuite d’une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Gouffre

{B}{B}

Rituel

C

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé se défait de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Gouffre

{B}{B}

Rituel

C

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé se défait 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

Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {B}.

{T} : Une créature ciblée perd l'initiative ou la traversée des marais jusqu'à la fin du tour.

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

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

M

{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

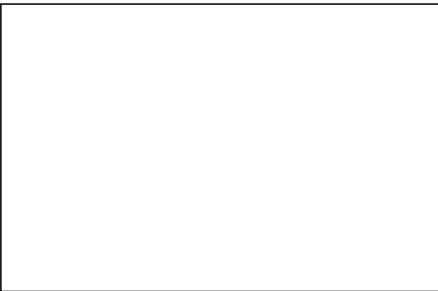
R

{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

Chevalet de torture

{1}



Artefact

P

Au moment où le Chevalet de torture arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.

Au début de l'entretien du joueur choisi, le Chevalet de torture inflige X blessures à ce joueur, X étant 3 moins le nombre de cartes dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalet de torture

{1}

Artefact

P

Au moment où le Chevalet de torture arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.

Au début de l'entretien du joueur choisi, le Chevalet de torture inflige X blessures à ce joueur, X étant 3 moins le nombre de cartes dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe zuranienne

{0}

Artefact

U

Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalet de torture

{1}

Artefact

P

Au moment où le Chevalet de torture arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.

Au début de l'entretien du joueur choisi, le Chevalet de torture inflige X blessures à ce joueur, X étant 3 moins le nombre de cartes dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour d'ivoire

{1}

Artefact

R

Au début de votre entretien, vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de cartes dans votre main moins 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contagion

{3}{B}{B}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte noire de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Répartissez deux marqueurs -2/-1 entre un ou deux créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contagion

{3}{B}{B}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte noire de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Répartissez deux marqueurs -2/-1 entre un ou deux créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contagion

{3}{B}{B}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte noire de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Répartissez deux marqueurs -2/-1 entre un ou deux créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contagion

{3}{B}{B}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte noire de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Répartissez deux marqueurs -2/-1 entre un ou deux créatures ciblées.

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

Hommage infernal

{B}{B}{B}

Enchantement

R

{2}, sacrifiez un permanent non-jeton : Piochez une carte.

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

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

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

