

Esprits servants de l'Anneau

{4}{B}{B}

Créature : apparition et chevalier

R

Quand les Esprits servants de l'Anneau arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour. Si cette créature est légendaire, son contrôleur perd 3 points de vie.

Quand l'Anneau vous tente, renvoyez les Esprits servants de l'Anneau depuis votre cimetière dans votre main.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roi-sorcier d'Angmar

{3}{B}{B}

Créature légendaire : apparition et noble

M

Vol  
À chaque fois qu'au moins une créature vous inflige des blessures de combat, chaque adversaire sacrifie une créature qui vous a infligé des blessures de combat ce tour-ci. L'Anneau vous tente.

Défaussez-vous d'une carte : Le Roi-sorcier d'Angmar acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Engagez-le.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprits servants de l'Anneau

{4}{B}{B}

Créature : apparition et chevalier

R

Quand les Esprits servants de l'Anneau arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour. Si cette créature est légendaire, son contrôleur perd 3 points de vie.

Quand l'Anneau vous tente, renvoyez les Esprits servants de l'Anneau depuis votre cimetière dans votre main.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roi-sorcier d'Angmar

{3}{B}{B}

Créature légendaire : apparition et noble

M

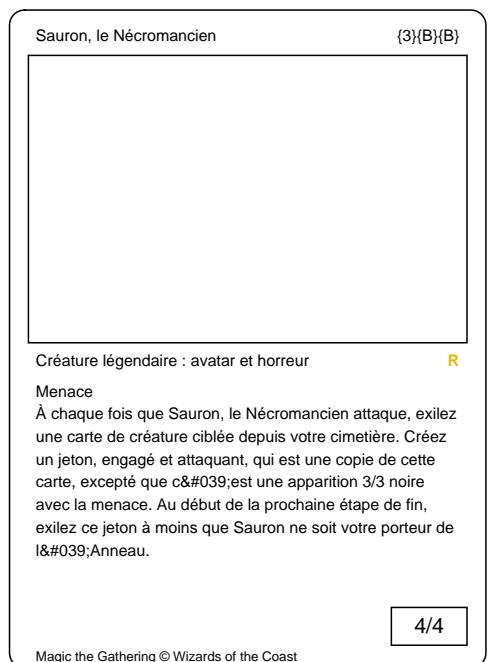
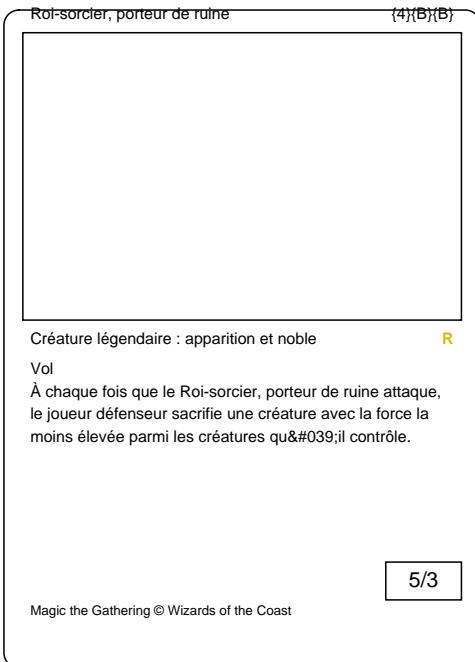
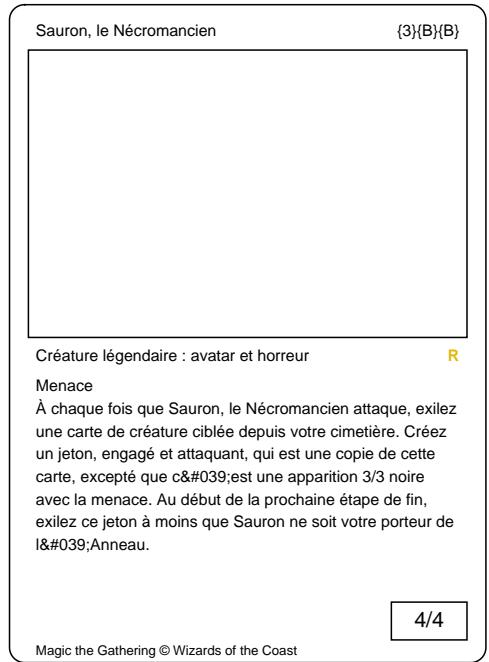
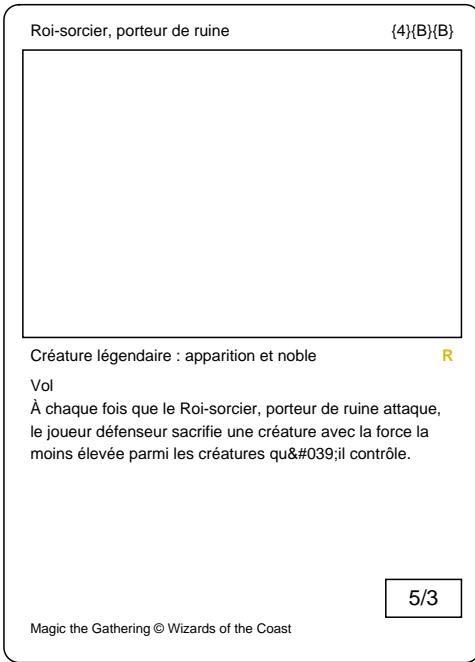
Vol  
À chaque fois qu'au moins une créature vous inflige des blessures de combat, chaque adversaire sacrifie une créature qui vous a infligé des blessures de combat ce tour-ci. L'Anneau vous tente.

Défaussez-vous d'une carte : Le Roi-sorcier d'Angmar acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Engagez-le.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Croupissement

{2}{B}{B}

Rituel

R

Toutes les créatures gagnent -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées

Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croupissement

{2}{B}{B}

Rituel

R

Toutes les créatures gagnent -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées

Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées

Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie

Terrain

M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées

Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie

Terrain

M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie



Terrain

M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression engloutie



Terrain : île et marais

R

{(T)} : Ajoutez {U} ou {B}.)

La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression engloutie



Terrain : île et marais

R

{(T)} : Ajoutez {U} ou {B}.)

La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



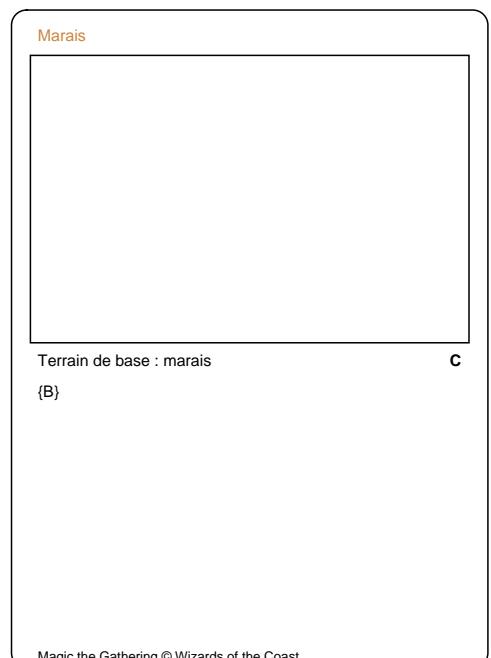
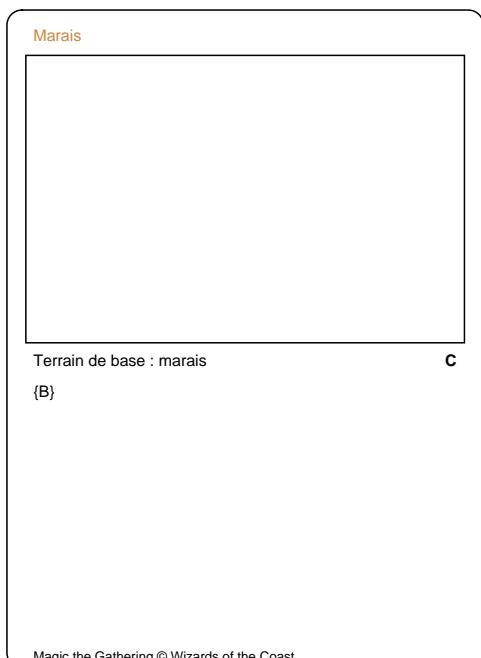
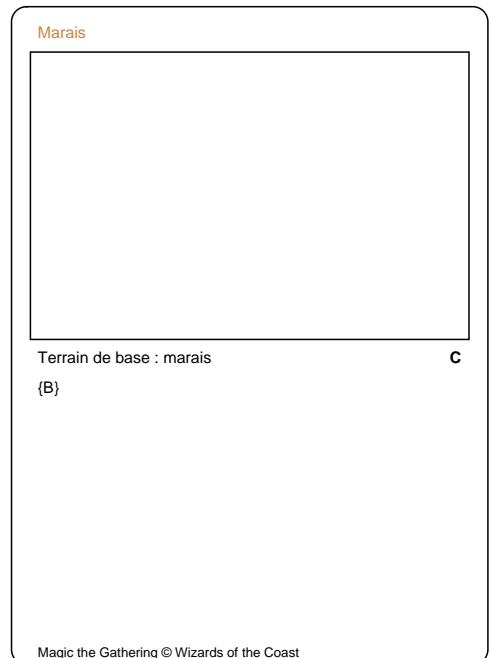
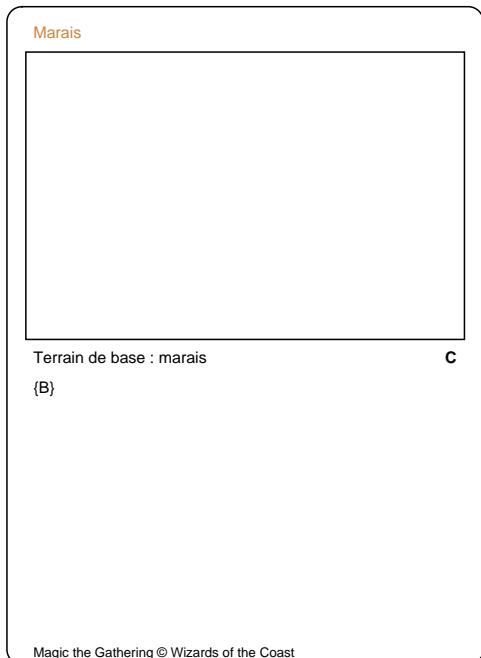
Terrain de base : marais

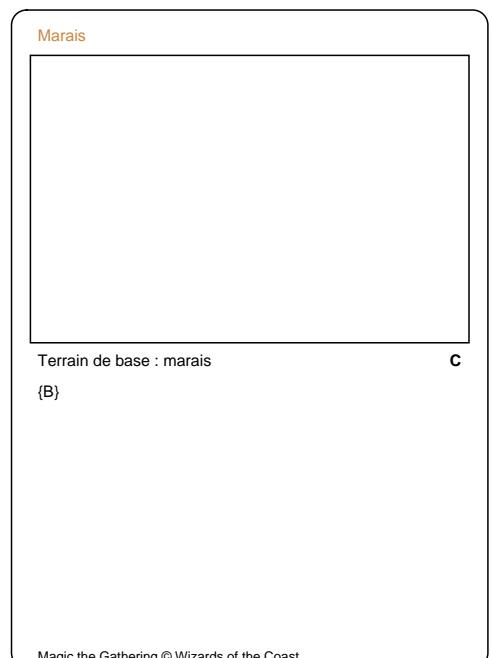
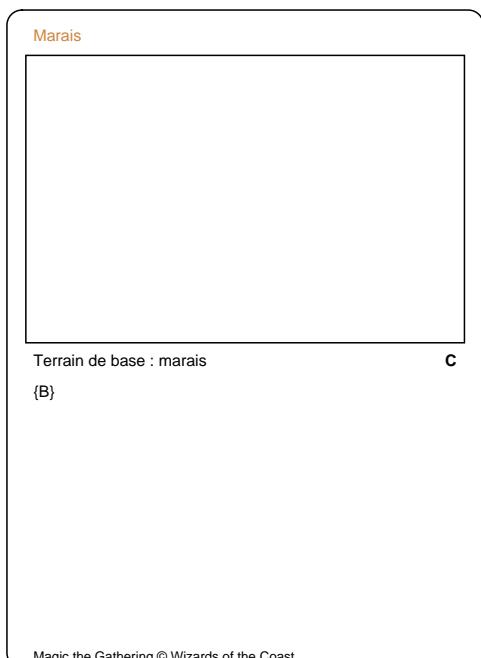
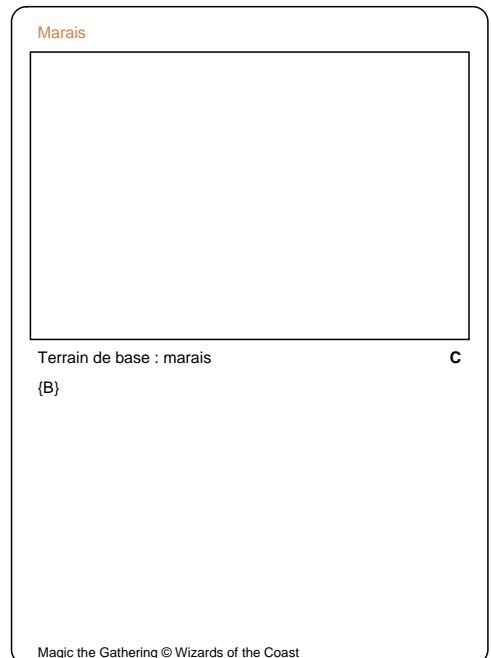
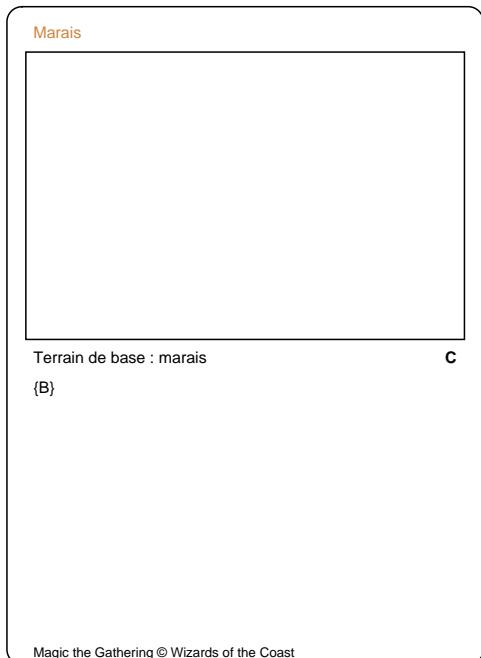
C

{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

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {B}.

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

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

L'Anneau Unique

{4}

Artefact légendaire

M

Indestructible

Quand L'Anneau Unique arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé, vous acquérez la protection contre tout jusqu'à votre prochain tour. Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie pour chaque marqueur « fardeau » sur L'Anneau Unique.

{T} : Mettez un marqueur « fardeau » sur L'Anneau Unique, puis piochez une carte pour chaque marqueur « fardeau » sur L'Anneau Unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Anneau Unique

{4}

Artefact légendaire

M

Indestructible

Quand L'Anneau Unique arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé, vous acquérez la protection contre tout jusqu'à votre prochain tour. Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie pour chaque marqueur « fardeau » sur L'Anneau Unique.

{T} : Mettez un marqueur « fardeau » sur L'Anneau Unique, puis piochez une carte pour chaque marqueur « fardeau » sur L'Anneau Unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

(1)(B)

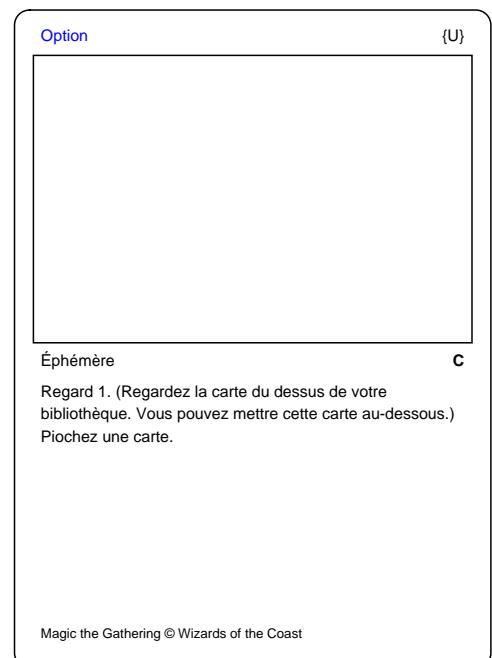
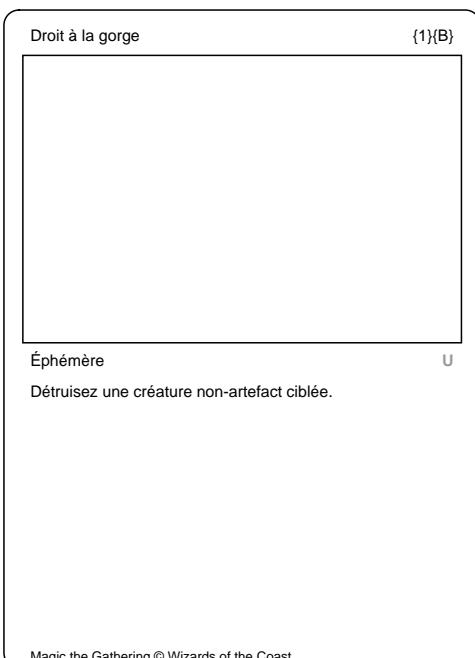
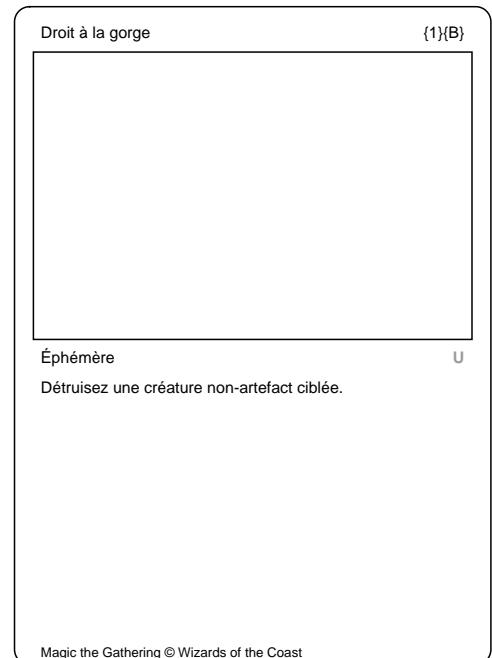
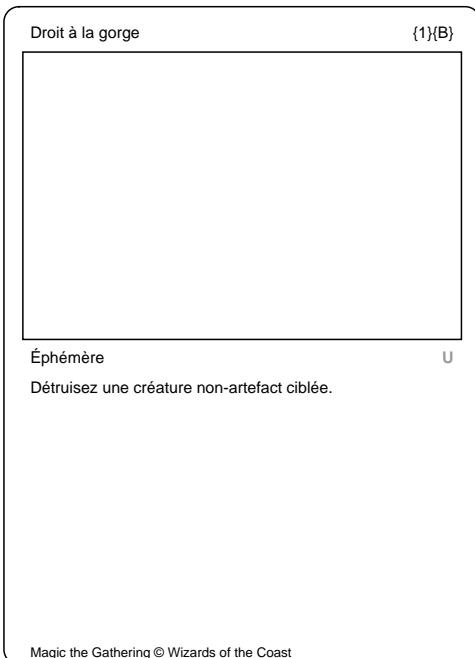
Éphémère

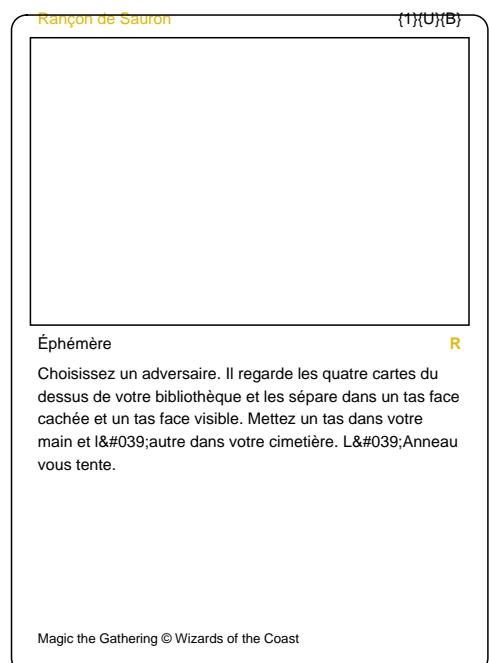
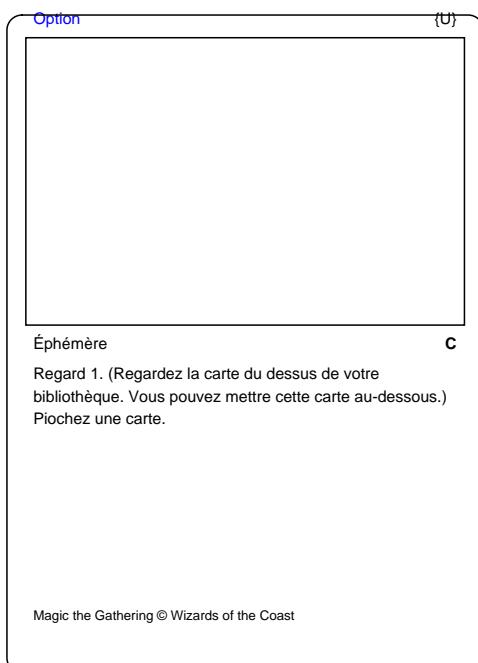
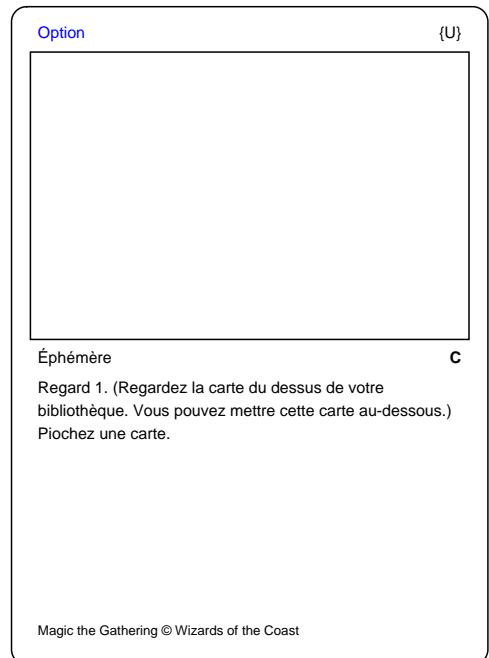
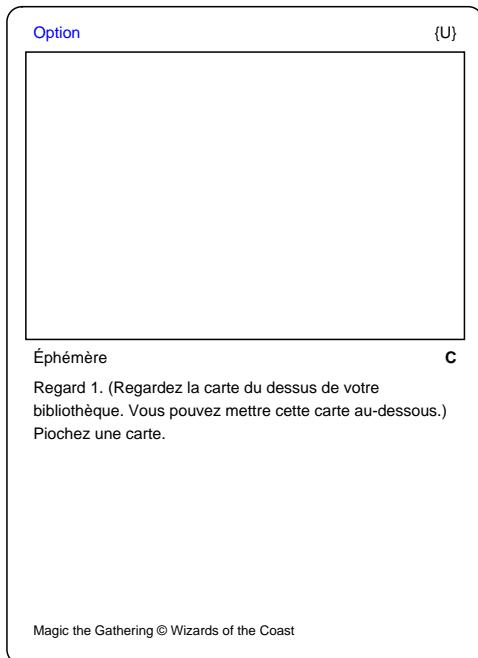
U

Détruissez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Rançon de Sauron

{1}{U}{B}



Éphémère

R

Choisissez un adversaire. Il regarde les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque et les sépare dans un tas face cachée et un tas face visible. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière. L'anneau vous tente.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rançon de Sauron

{1}{U}{B}



Éphémère

R

Choisissez un adversaire. Il regarde les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque et les sépare dans un tas face cachée et un tas face visible. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière. L'anneau vous tente.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rançon de Sauron

{1}{U}{B}



Éphémère

R

Choisissez un adversaire. Il regarde les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque et les sépare dans un tas face cachée et un tas face visible. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière. L'anneau vous tente.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel de l'Anneau

{1}{B}



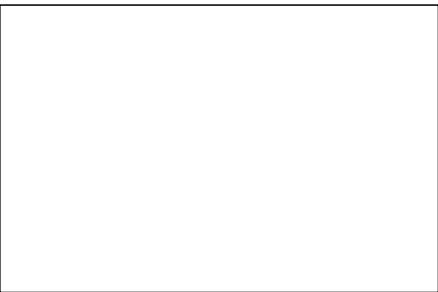
Enchantement

R

Au début de votre entretien, l'anneau vous tente. À chaque fois que vous choisissez une créature comme votre porteur de l'anneau, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Enchantement

R

Au début de votre entretien, l'Anneau vous tente.  
À chaque fois que vous choisissez une créature comme  
votre porteur de l'Anneau, vous pouvez payer 2  
points de vie. Si vous faites ainsi, piochez une carte.