


Hanteur des Marais des Morts {B}



Créature : cauchemar et elfe C

Quand le Hanteur des Marais des Morts arrive sur le champ de bataille, regard 1.


{2}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Hanteur des Marais des Morts depuis votre cimetière.

N'activez que si vous contrôlez une créature légendaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hanteur des Marais des Morts {B}



Créature : cauchemar et elfe C

Quand le Hanteur des Marais des Morts arrive sur le champ de bataille, regard 1.

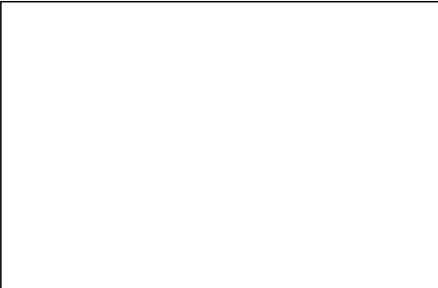
{2}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Hanteur des Marais des Morts depuis votre cimetière.

N'activez que si vous contrôlez une créature légendaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hanteur des Marais des Morts {B}



Créature : cauchemar et elfe C

Quand le Hanteur des Marais des Morts arrive sur le champ de bataille, regard 1.

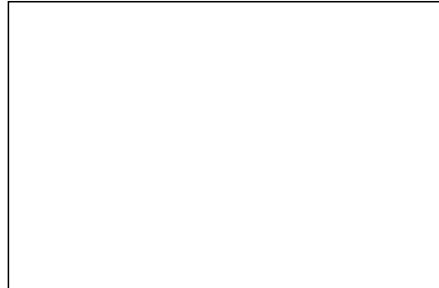
{2}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Hanteur des Marais des Morts depuis votre cimetière.

N'activez que si vous contrôlez une créature légendaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hanteur des Marais des Morts {B}



Créature : cauchemar et elfe C

Quand le Hanteur des Marais des Morts arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{2}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Hanteur des Marais des Morts depuis votre cimetière.

N'activez que si vous contrôlez une créature légendaire.

1/1

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

Roi-sorcier, porteur de ruine

{4}{B}{B}



Créature légendaire : apparition et noble

R

Vol

À chaque fois que le Roi-sorcier, porteur de ruine attaque, le joueur défenseur sacrifie une créature avec la force la moins élevée parmi les créatures qu'il contrôle.

5/3

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

Roi-sorcier, porteur de ruine

{4}{B}{B}



Créature légendaire : apparition et noble

R

Vol

À chaque fois que le Roi-sorcier, porteur de ruine attaque, le joueur défenseur sacrifie une créature avec la force la moins élevée parmi les créatures qu'il contrôle.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauron, le Nécromancien

{3}{B}{B}



Créature légendaire : avatar et horreur

R

Menace

À chaque fois que Sauron, le Nécromancien attaque, exilez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Créez un jeton, engagé et attaquant, qui est une copie de cette carte, excepté que c'est une apparition 3/3 noire avec la menace. Au début de la prochaine étape de fin, exilez ce jeton à moins que Sauron ne soit votre porteur de l'Anneau.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauron, le Nécromancien

{3}{B}{B}



Créature légendaire : avatar et horreur

R

Menace

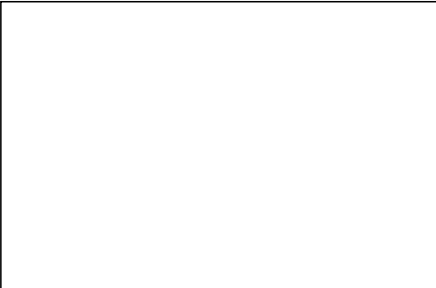
À chaque fois que Sauron, le Nécromancien attaque, exilez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Créez un jeton, engagé et attaquant, qui est une copie de cette carte, excepté que c'est une apparition 3/3 noire avec la menace. Au début de la prochaine étape de fin, exilez ce jeton à moins que Sauron ne soit votre porteur de l'Anneau.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauron, le Nécromancien

{3}{B}{B}



Créature légendaire : avatar et horreur

R

Menace

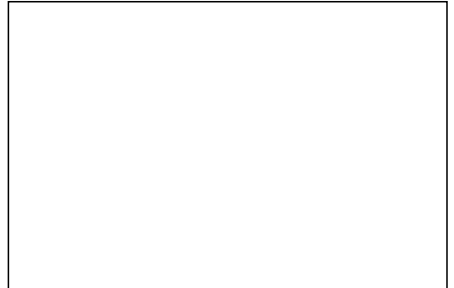
À chaque fois que Sauron, le Nécromancien attaque, exilez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Créez un jeton, engagé et attaquant, qui est une copie de cette carte, excepté que c'est une apparition 3/3 noire avec la menace. Au début de la prochaine étape de fin, exilez ce jeton à moins que Sauron ne soit votre porteur de l'Anneau.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet du Batrog

{B}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou payez {4}.
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

S'emparer du trésor

{1}{B}{B}



Rituel

C

Détruisez une créature ciblée. L'Anneau vous tente.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

S'emparer du trésor

{1}{B}{B}



Rituel

C

Détruisez une créature ciblée. L'Anneau vous tente.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

S'emparer du trésor

{1}{B}{B}



Rituel

C

Détruisez une créature ciblée. L'Anneau vous tente.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

S'emparer du trésor

{1}{B}{B}



Rituel

C

Détruisez une créature ciblée. L'Anneau vous tente.

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

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

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

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

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

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

Frappe fatidique d'Isildur

{2}{B}{B}

Éphémère légendaire

R

(Vous ne pouvez lancer un éphémère légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker légendaire.)

Détruisez une créature ciblée. Si son contrôleur a au moins quatre cartes en main, il exile depuis sa main un nombre de cartes égal à la différence.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe fatidique d'Isildur

{2}{B}{B}

Éphémère légendaire

R

(Vous ne pouvez lancer un éphémère légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker légendaire.)

Détruisez une créature ciblée. Si son contrôleur a au moins quatre cartes en main, il exile depuis sa main un nombre de cartes égal à la différence.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe fatidique d'Isildur

{2}{B}{B}

Éphémère légendaire

R

(Vous ne pouvez lancer un éphémère légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker légendaire.)

Détruisez une créature ciblée. Si son contrôleur a au moins quatre cartes en main, il exile depuis sa main un nombre de cartes égal à la différence.

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

Appel de l'Anneau

{1}{B}



Enchantement

R

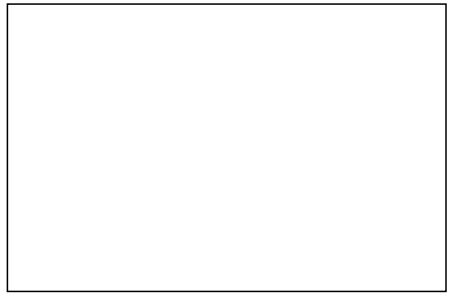
Au début de votre entretien, l'Anneau vous tente.

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

Appel de l'Anneau

{1}{B}



Enchantement

R

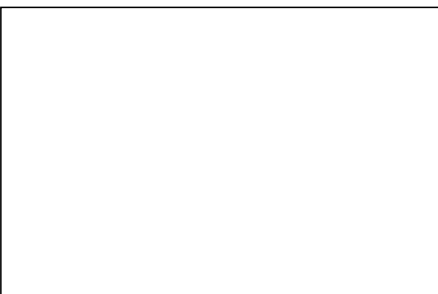
Au début de votre entretien, l'Anneau vous tente.

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

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