

Avatar du malheur

{6}{B}{B}



Créature : avatar

M

S'il y a un total de dix créatures ou plus dans tous les cimetières, ce sort coûte {6} de moins à lancer.

Peur

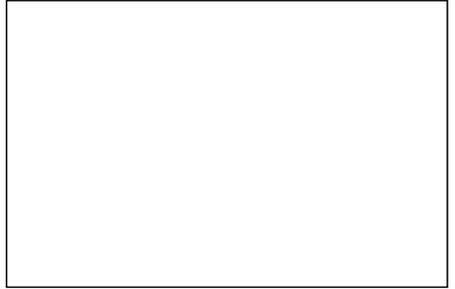
{T} : Détruisez la créature ciblée. Elle ne peut être régénérée.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}



Créature : vampire et shaman

U

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

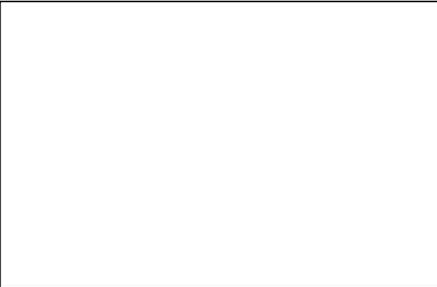
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar du malheur

{6}{B}{B}



Créature : avatar

M

S'il y a un total de dix créatures ou plus dans tous les cimetières, ce sort coûte {6} de moins à lancer.

Peur

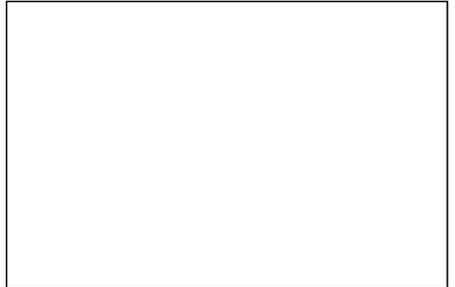
{T} : Détruisez la créature ciblée. Elle ne peut être régénérée.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}



Créature : vampire et shaman

U

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécrovore {2}{B}{B}

Créature : lhurgoyf R

La force et l'endurance du Nécrovore sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

{B} : Régénérez le Nécrovore.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent tranchepensée {U}{B}

Créature-artefact : humain et gremlin U

{U}{B}, {T} : Un joueur ciblé perd 1 point de vie et révèle sa main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chroniqueur d'éons {3}{U}{U}

Créature : avatar R

La force et l'endurance du Chroniqueur d'éons sont chacune égale au nombre de cartes dans votre main.

Suspension X ? {X}{3}{U}. X ne peut pas être 0.

À chaque fois qu'un marqueur « temps » est retiré du Chroniqueur d'éons pendant qu'il est exilé, piochez une carte.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coupe-bourse dimir {1}{U}{B}

Créature : esprit R

À chaque fois que le Coupe-bourse dimir inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte et vous piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coupe-bourse dimir {1}{U}{B}



Créature : esprit R

À chaque fois que le Coupe-bourse dimir inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte et vous piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coupe-bourse dimir {1}{U}{B}



Créature : esprit R

À chaque fois que le Coupe-bourse dimir inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte et vous piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coupe-bourse dimir {1}{U}{B}



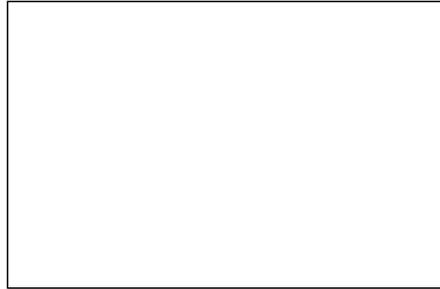
Créature : esprit R

À chaque fois que le Coupe-bourse dimir inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte et vous piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doppelganger dimir {1}{U}{B}



Créature : changeforme R

{1}{U}{B} : Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Le Doppelganger dimir devient une copie de cette carte, excepté qu'il a cette capacité.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule vedalkene {U}{B}



Créature : vedalken et zombie C

À chaque fois que la Goule vedalkene devient bloquée, le joueur défenseur perd 4 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule vedalkene {U}{B}



Créature : vedalken et zombie C

À chaque fois que la Goule vedalkene devient bloquée, le joueur défenseur perd 4 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule vedalkene {U}{B}



Créature : vedalken et zombie C

À chaque fois que la Goule vedalkene devient bloquée, le joueur défenseur perd 4 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur dimir {U}{B}



Créature : esprit C

L'Infiltrateur dimir est imblocable.

Transmutation {1}{U}{B}

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur dimir {U}{B}



Créature : esprit **C**
L'Infiltrateur dimir est imblocable.
Transmutation {1}{U}{B}

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pérégrin zombie {U}{B}

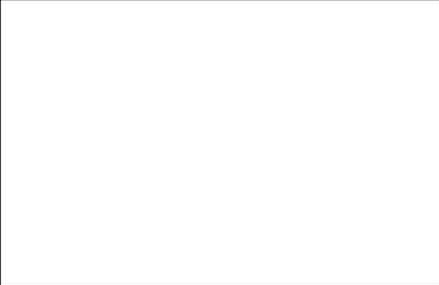


Créature : zombie et éclairéur **C**
Protection contre le vert

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur dimir {U}{B}

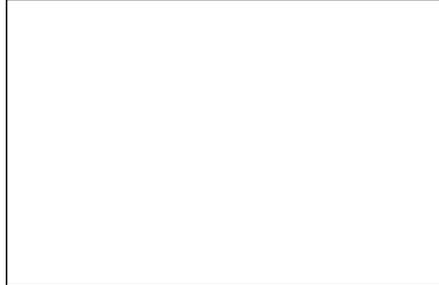


Créature : esprit **C**
L'Infiltrateur dimir est imblocable.
Transmutation {1}{U}{B}

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pérégrin zombie {U}{B}



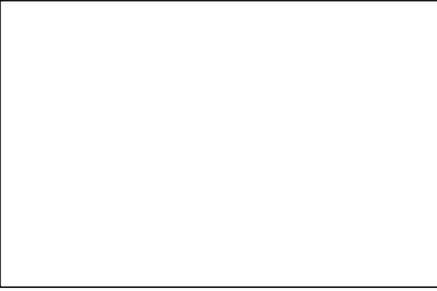
Créature : zombie et éclairéur **C**
Protection contre le vert

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Strix de la Mer creuse

{U}{B}



Créature-artefact : oiseau

C

Vol

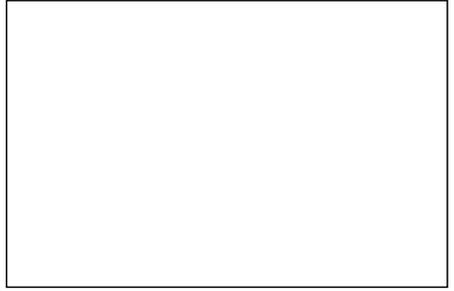
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Strix de la Mer creuse

{U}{B}



Créature-artefact : oiseau

C

Vol

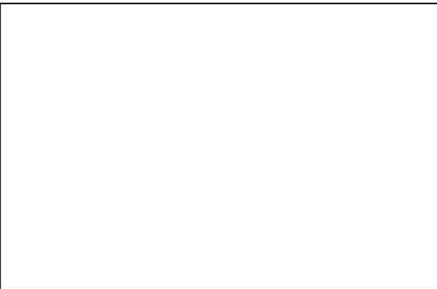
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Strix de la Mer creuse

{U}{B}



Créature-artefact : oiseau

C

Vol

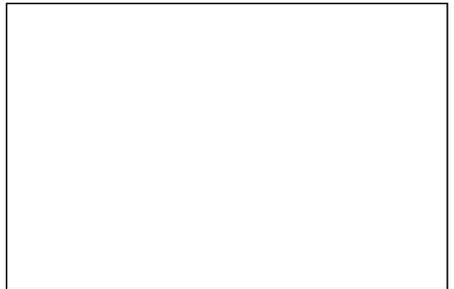
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Strix de la Mer creuse

{U}{B}



Créature-artefact : oiseau

C

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Szadek, Seigneur des secrets

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

Créature légendaire : vampire

R

Vol

Si Szadek, Seigneur des secrets devait infliger des blessures de combat à un joueur, à la place, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur Szadek, Seigneur des secrets, et ce joueur meule autant de cartes.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reviviscence

{4}{B}

Rituel

U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Wydwen, la morsure du vent

{2}{U}{B}

Créature légendaire : peuple fée et sorcier

R

Flash

Vol

{U}{B}, payez 1 point de vie : Renvoyez Wydwen, la morsure du vent, dans la main de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écouter les brumes

{3}{U}{U}

Rituel : arcane

U

Meulez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal à la valeur de mana de la carte meulée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écouter les brumes

{3}{U}{U}



Rituel : arcane

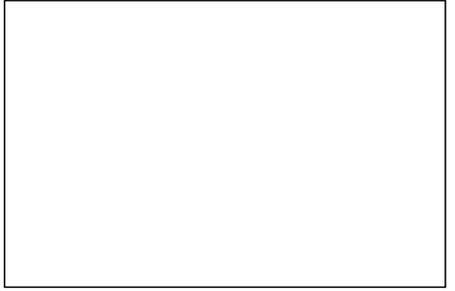
U

Meulez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal à la valeur de mana de la carte meulée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'inimaginable

{U}{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traumatisme

{3}{U}{U}



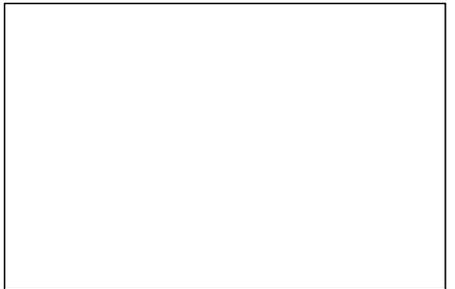
Rituel

R

Un joueur ciblé meule la moitié de sa bibliothèque, arrondi à l'inférieur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



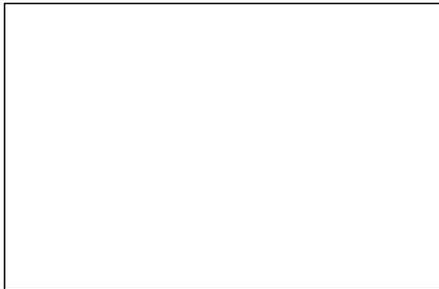
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



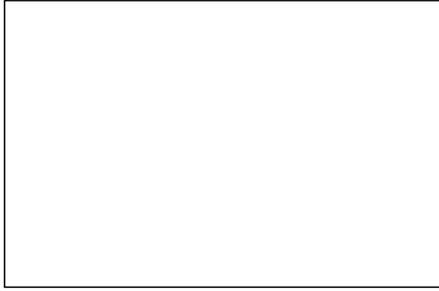
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



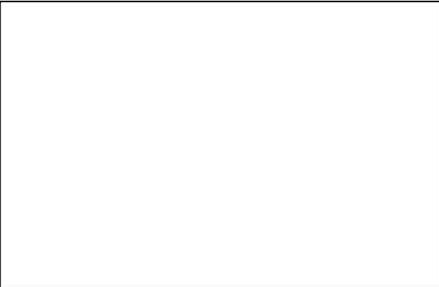
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



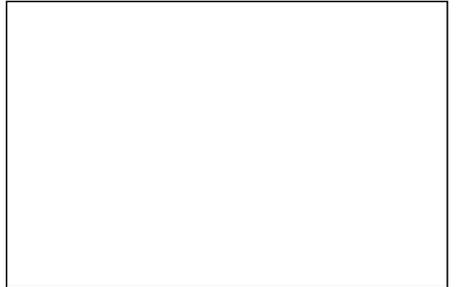
Terrain de base : marais

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
{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

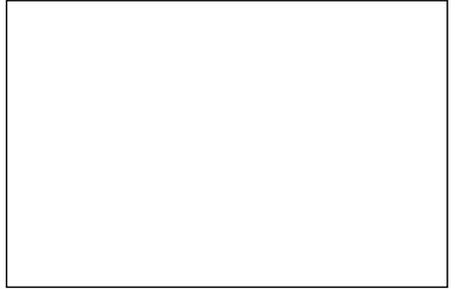


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

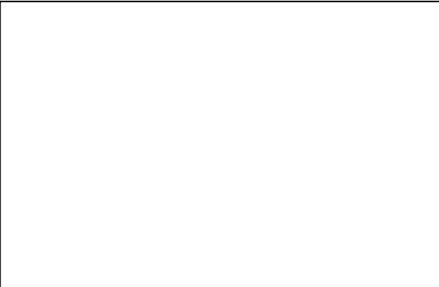


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



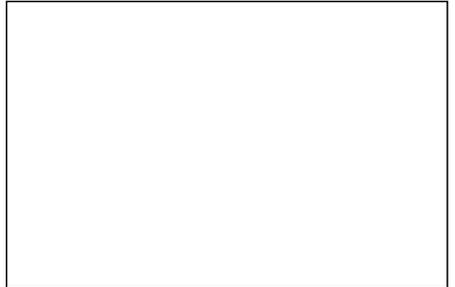
Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton de Nin

{6}



Artefact

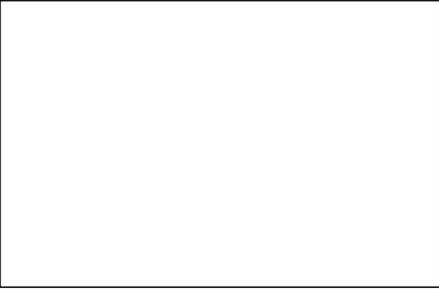
R

Au début de votre entretien, piochez une carte.

{T} : Le Bâton de Nin inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffre-fort du sorcier {4}

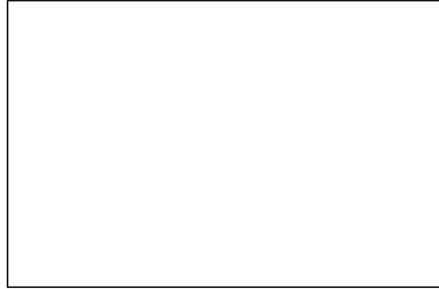


Artefact U

{2}, {T} : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, sacrifiez le Coffre-fort du sorcier et piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Livre de sorts {0}

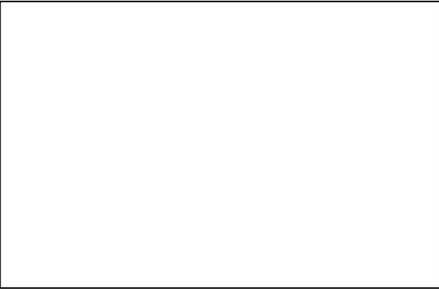


Artefact U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Livre de sorts {0}

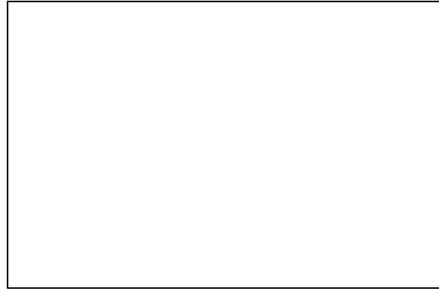


Artefact U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de pensée {U}



Éphémère C

Un joueur ciblé meule deux cartes.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Dimir

{U}{B}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort de rituel ciblé.

? Détruisez une créature ciblée de force inférieure ou égale à 2.

? Regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé, puis remettez l'une d'elles au-dessus de la bibliothèque de ce joueur et le reste, dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vol spectral

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement selon Jace

{1}{U}

Enchantement

C

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vol spectral

{1}{U}

Enchantement : aura

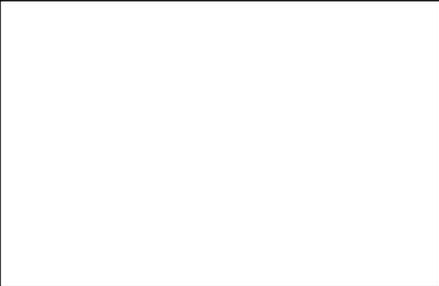
C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Os agités {2}{B}



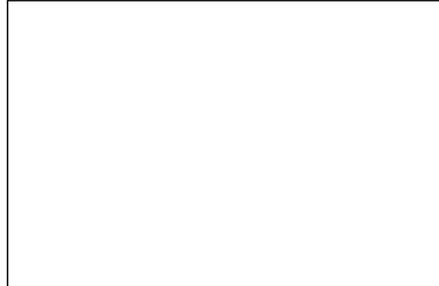
Créature : squelette **C**

{3}{B}, {T} : Une créature ciblée acquiert la traversée des marais jusqu'à la fin du tour.
 {1}{B} : Régénérez les Os agités.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelettes serviles {1}{B}



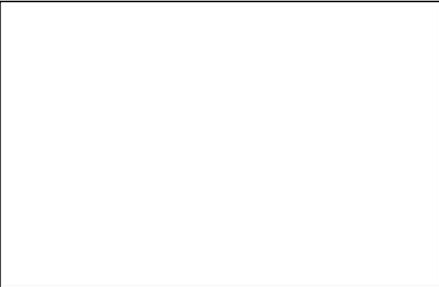
Créature : squelette **C**

{B} : Régénérez les Squelettes serviles.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Os agités {2}{B}



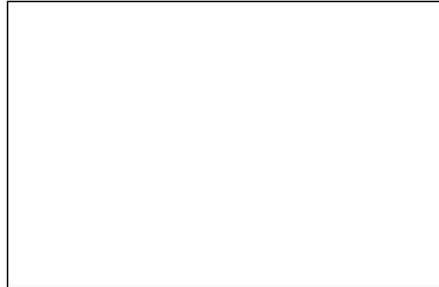
Créature : squelette **C**

{3}{B}, {T} : Une créature ciblée acquiert la traversée des marais jusqu'à la fin du tour.
 {1}{B} : Régénérez les Os agités.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelettes serviles {1}{B}



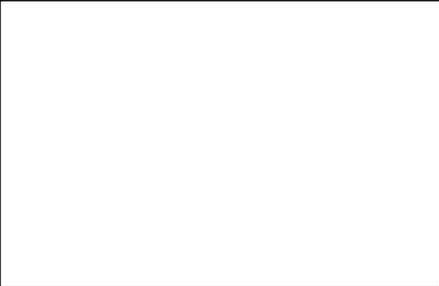
Créature : squelette **C**

{B} : Régénérez les Squelettes serviles.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelettes serviles {1}{B}

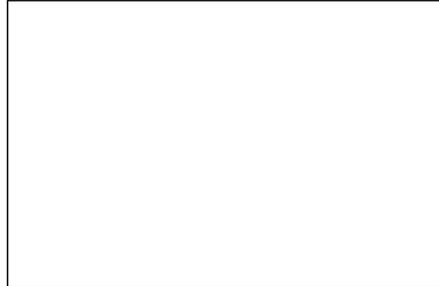


Créature : squelette C
 {B} : Régénérez les Squelettes serviles.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

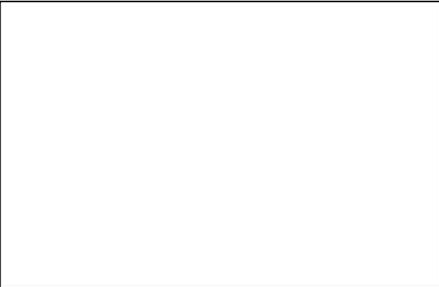
Disjonction de l'âme {3}{B}{B}



Rituel U
 Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Vous gagnez autant de points de vie que son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

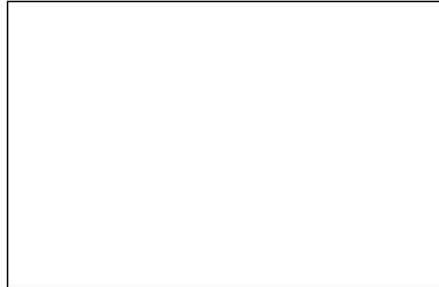
Disjonction de l'âme {3}{B}{B}



Rituel U
 Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Vous gagnez autant de points de vie que son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}



Éphémère U
 Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}



Éphémère U
Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

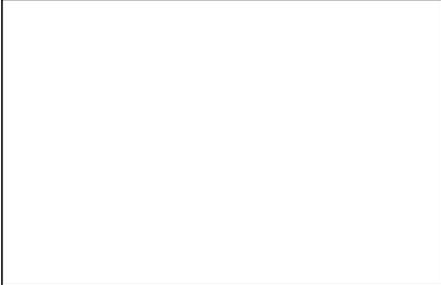
Négation {1}{U}



Éphémère C
Contrecarrez un sort non-créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

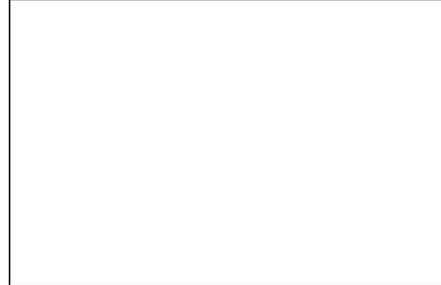
Négation {1}{U}



Éphémère C
Contrecarrez un sort non-créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation {1}{U}{U}



Éphémère C
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation

{1}{U}{U}



Éphémère

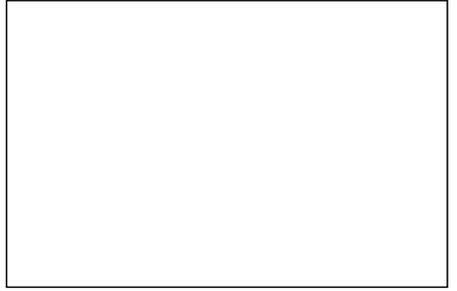
C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien sanguin

{3}{B}{B}



Enchantement

R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, un adversaire ciblé perd autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation

{1}{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast