

Fècessentine

{3}{B}{B}

Créature : esprit

C

Traversée des marais

Sacrifiez le Fècessentine : Exilez une carte ciblée d'un cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de la maison Dimir

{3}{B}

Créature : squelette

C

Peur

Sacrifiez une créature : Régénérez le Garde de la Maison Dimir.

Transmutation {1}{B}{B}

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fècessentine

{3}{B}{B}

Créature : esprit

C

Traversée des marais

Sacrifiez le Fècessentine : Exilez une carte ciblée d'un cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de la maison Dimir

{3}{B}

Créature : squelette

C

Peur

Sacrifiez une créature : Régénérez le Garde de la Maison Dimir.

Transmutation {1}{B}{B}

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geôlier de mausolée
{3}{B}

Créature : ogre et gredin
U

Quand le Geôlier de mausolée arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de créature ciblée choisie par un adversaire depuis votre cimetière dans votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courtier en sapience
{1}{U}

Créature : humain et gredin
U

{T} : Chaque joueur pioche une carte et se défausse ensuite d'une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courtier en sapience
{1}{U}

Créature : humain et gredin
U

{T} : Chaque joueur pioche une carte et se défausse ensuite d'une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enjôleur vedalken
{3}{U}

Créature : vedalken et sorcier
C

{U}, {T} : Un joueur ciblé meule deux cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enjôleur vedalken

{3}{U}

Créature : vedalken et sorcier

C

{U}, {T} : Un joueur ciblé meule deux cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mouchards desséchés

{3}{U}

Créature : peuple fée et gredin

U

Vol

Les joueurs jouent avec la carte du dessus de leurs bibliothèques révélée.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enjôleur vedalken

{3}{U}

Créature : vedalken et sorcier

C

{U}, {T} : Un joueur ciblé meule deux cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mouchards desséchés

{3}{U}

Créature : peuple fée et gredin

U

Vol

Les joueurs jouent avec la carte du dessus de leurs bibliothèques révélée.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx de beffroi

{4}{U}

Créature : sphinx

U

Vol

À chaque fois qu'une source inflige des blessures au Sphinx de beffroi, le contrôleur de cette source meule autant de cartes.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affidé sournois

{1}{UB}

Créature : humain et gremlin

C

{{UB}} peut être payé au choix avec {U} ou {B}.)

{2}, {T} : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte dans le cimetière de ce joueur.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx de beffroi

{4}{U}

Créature : sphinx

U

Vol

À chaque fois qu'une source inflige des blessures au Sphinx de beffroi, le contrôleur de cette source meule autant de cartes.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affidé sournois

{1}{UB}

Créature : humain et gremlin

C

{{UB}} peut être payé au choix avec {U} ou {B}.)

{2}, {T} : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte dans le cimetière de ce joueur.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affidé sournois
{1}{UB}

Créature : humain et gredin
C

({UB} peut être payé au choix avec {U} ou {B}.)
{2}, {T} : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte dans le cimetière de ce joueur.

1/2

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

Ghildmage de Dimir
{UB}{UB}

Créature : humain et sorcier
U

{3}{U} : Un joueur ciblé pioche une carte. N'activez qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel.
{3}{B} : Un joueur ciblé se défausse d'une carte. N'activez qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel.

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

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

Consultation des nécrosages

{1}{U}{B}

Rituel

C

Choisissez l'un ?

? Un joueur ciblé pioche deux cartes.

? Un joueur ciblé se défause de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rubans de nuit

{4}{B}

Rituel

U

Les Rubans de nuit infligent 4 blessures à une créature ciblée et vous gagnez 4 points de vie. Si {U} a été dépensé pour lancer ce sort, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Consultation des nécrosages

{1}{U}{B}

Rituel

C

Choisissez l'un ?

? Un joueur ciblé pioche deux cartes.

? Un joueur ciblé se défause de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Consultation des nécrosages

{1}{U}{B}

Rituel

C

Choisissez l'un ?

? Un joueur ciblé pioche deux cartes.

? Un joueur ciblé se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain psychique

{X}{U}{B}

Rituel

U

Un joueur ciblé meule X cartes et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain psychique

{X}{U}{B}

Rituel

U

Un joueur ciblé meule X cartes et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aqueduc de Dimir

Terrain

U

L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aqueduc de Dimir



Terrain

U

L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

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

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteaubrune, Maison des ombres



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{U}{B}, {T} : Un joueur ciblé meule une carte.

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



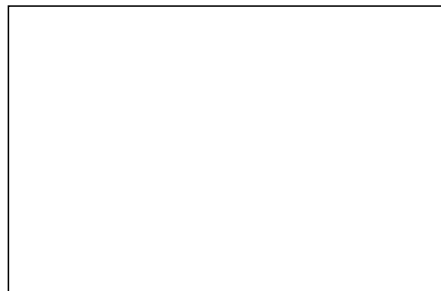
Terrain de base : marais

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

Cachet de Dimir

{2}



Artefact

U

{1}, {T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éviscération

{X}{B}

Éphémère

C

Détruisez la créature ciblée avec une valeur de mana de X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expiration

{1}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éviscération

{X}{B}

Éphémère

C

Détruisez la créature ciblée avec une valeur de mana de X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expiration

{1}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invitation à la paranoïa

{2}{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Si {B} a été dépensé pour lancer ce sort, le contrôleur de ce sort meule X cartes, X étant la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise de la Citerraine

{1}{U}{U}{B}

Éphémère

U

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 3 points de vie.
Transmutation {1}{U}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invitation à la paranoïa

{2}{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Si {B} a été dépensé pour lancer ce sort, le contrôleur de ce sort meule X cartes, X étant la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Laisse onirique

{3}{U}{U}

Enchantement : aura

R

Enchanter : permanent

Vous ne pouvez pas choisir un permanent dégagé comme cible de ce sort au moment où vous le lancez.
Vous contrôlez le permanent enchanté.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

