

Espion de balustrade{3}{B}

Créature : vampire et gredinC

Vol

Quand l&#039;Espion de balustrade arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu&#039;à révéler une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indolent des égouts{1}{B}

Créature : zombie et ratC

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espion de balustrade{3}{B}

Créature : vampire et gredinC

Vol

Quand l&#039;Espion de balustrade arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu&#039;à révéler une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indolent des égouts{1}{B}

Créature : zombie et ratC

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indolent des égouts

{1}{B}

Créature : zombie et rat

C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécrophage de la Sixième circonscription

{1}{B}

Créature : zombie

U

Le Nécrophage de la Sixième circonscription gagne +1/+1 pour chaque carte de créature dans les cimetières de vos adversaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécrophage de la Sixième circonscription

{1}{B}

Créature : zombie

U

Le Nécrophage de la Sixième circonscription gagne +1/+1 pour chaque carte de créature dans les cimetières de vos adversaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn cérébr?il

{4}{U}

Créature : drakôn

U

Vol

Quand le Drakôn cérébr?il meurt, un joueur ciblé meule cinq cartes.

2/5

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

Phantasme de Jace

{U}

Créature : illusion

U

Vol

Le Phantasme de Jace gagne +4/+4 tant qu'un adversaire a au moins dix cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habitant du rang du Sage

{2}{U}

Créature : vedalken et sorcier

C

À chaque fois qu'une autre créature bleue arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule deux cartes.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spécialiste de l'incursion

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

U

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort chaque tour, le Spécialiste de l'incursion gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sterne des nues

{1}{U}

Créature : oiseau

C

Vol (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)  
La Sterne des nues ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enjambeur mortus

{1}{U}{B}

Créature : squelette

C

Quand l'Enjambeur mortus meurt, renvoyez-le dans la main de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aberration dévorante

{3}{U}{B}

Créature : horreur

R

La force et l'endurance de l'Aberration dévorante sont chacune égales au nombre de cartes dans les cimetières de vos adversaires.

À chaque fois que vous lancez un sort, chaque adversaire révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Manteaubrun

{U}{B}

Créature : humain et sorcier

U

{1}{U}{B} : À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire ce tour-ci, ce joueur perd 1 point de vie

{2}{U}{B} : Un joueur ciblé meule deux cartes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gredin morteculte

{1}{UB}{UB}

Créature : humain et gredin

C

Le Gredin morteculte ne peut être bloqué que par des gredins.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur de Dinrova

{4}{U}{B}

Créature : horreur

U

Quand l'Horreur de Dinrova arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire, puis ce joueur se défausse d'une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gredin morteculte

{1}{UB}{UB}

Créature : humain et gredin

C

Le Gredin morteculte ne peut être bloqué que par des gredins.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur de Dinrova

{4}{U}{B}

Créature : horreur

U

Quand l'Horreur de Dinrova arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire, puis ce joueur se défausse d'une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Récupération de minuit

{3}{B}

Rituel

C

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessure de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Tranche d'ombre

{4}{B}

Rituel

C

Un adversaire ciblé perd 3 point de vie.

Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessure de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

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

### Dernières pensées

{3}{U}

Rituel

C

Piochez une carte.

Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessure de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confession sous la contrainte

{4}{UB}

Rituel

U

Un joueur ciblé meule quatre cartes. Vous piochez une carte pour chaque carte de créature mise dans son cimetière de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Folie susurrante

{2}{U}{B}

Rituel

R

Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes dont un joueur s'est défaussé de cette manière.  
Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désillusions paranoïaques

{U}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé meule trois cartes.  
Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

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 : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

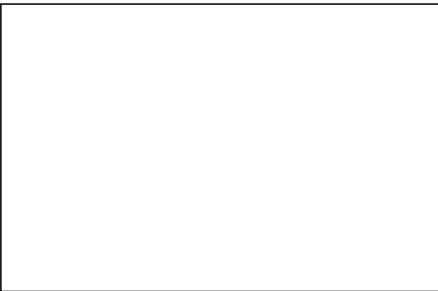
Marais

Terrain de base : maraisC

{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



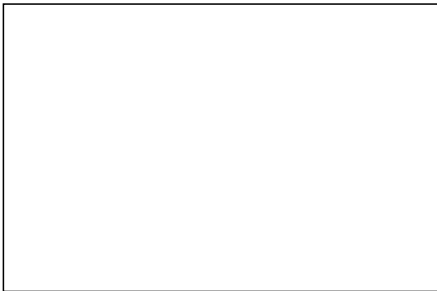
Terrain de base : marais

**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

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

Porte de la guilde de Dimir



Terrain : porte

C

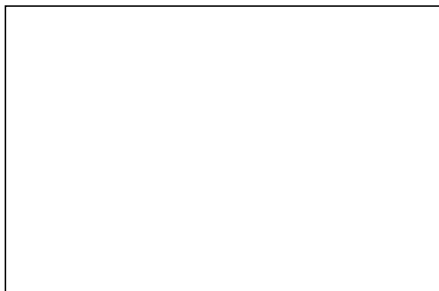
Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Dimir

{3}



Artefact

U

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

{U}{B} : La Runeclé de Dimir devient une créature-artefact 2/2 bleue et noire Horreur jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Dimir

{3}



Artefact

U

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

{U}{B} : La Runeclé de Dimir devient une créature-artefact 2/2 bleue et noire Horreur jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre spectacle

{2}{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez une créature non-artefact ciblée. Son contrôleur meule un nombre de cartes égal à la force de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre spectacle

{2}{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-artefact ciblée. Son contrôleur meule un nombre de cartes égal à la force de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche de la mort

{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -X/-X, X étant le nombre de cartes de créature dans le cimetière de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Complètement perdu

{4}{U}

Éphémère

C

Mettez un permanent non-terrain ciblé au dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche de la mort

{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -X/-X, X étant le nombre de cartes de créature dans le cimetière de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

