

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.

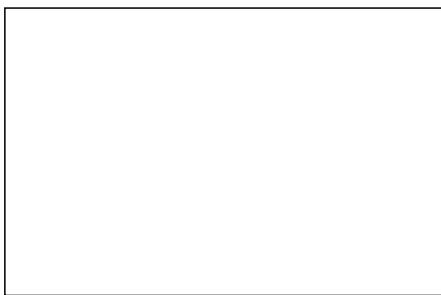
2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

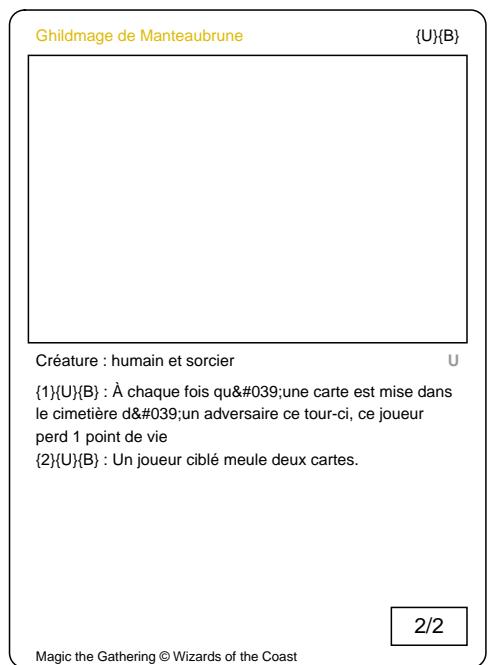
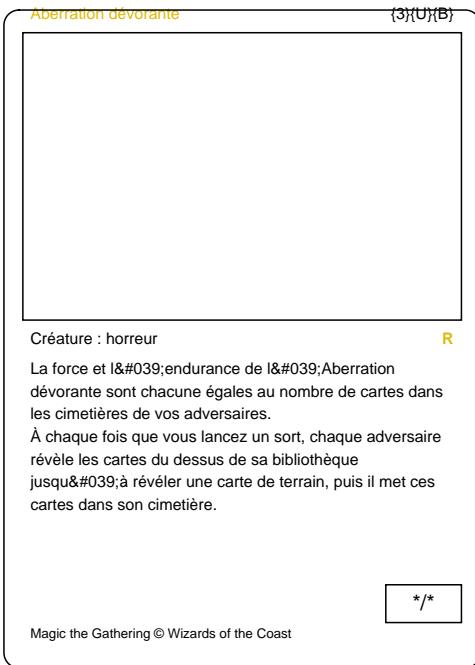
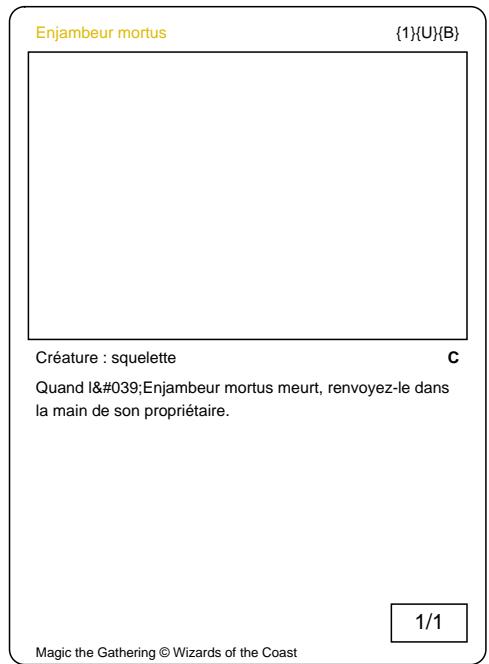
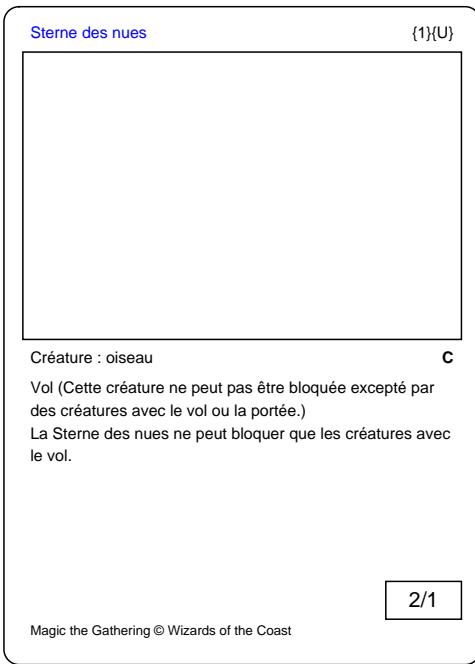
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Gredin morteculé

{1}{UB}{UB}



C

Créature : humain et gredin

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur de Dinrova

{4}{U}{B}



U

Créature : horreur

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 morteculé

{1}{UB}{UB}



C

Créature : humain et gredin

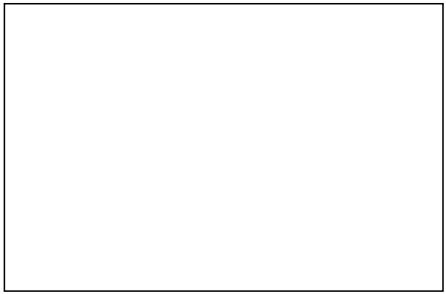
Le Gredin morteculé ne peut être bloqué que par des gredins.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur de Dinrova

{4}{U}{B}



U

Créature : horreur

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

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 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

Tranche d'ombre

{4}{B}



Rituel

C

Un adversaire ciblé perd 3 points 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 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

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 types 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 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confession sous la contrainte

{4}{UB}

Rituel

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

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

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.)

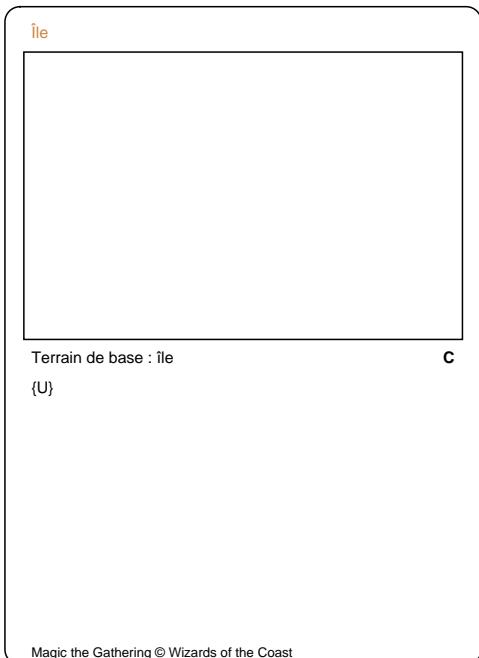
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île
{U}

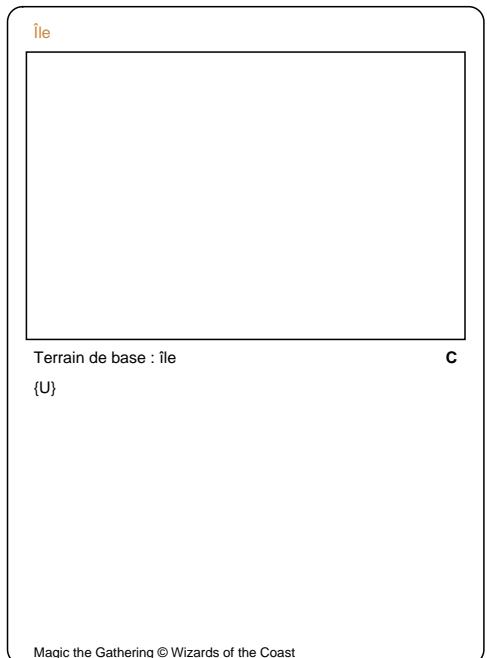
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



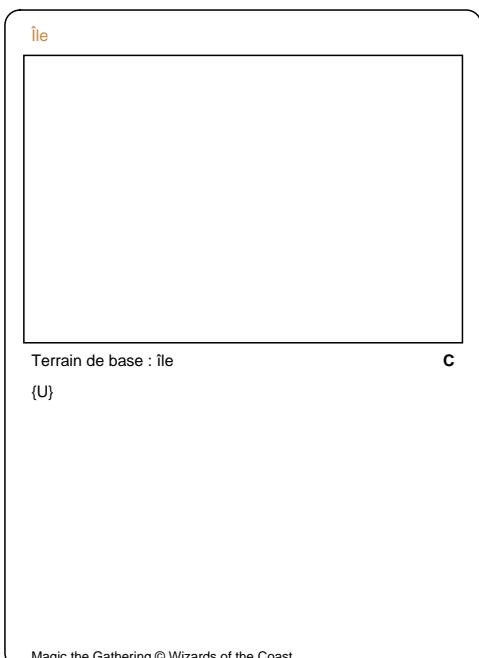
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



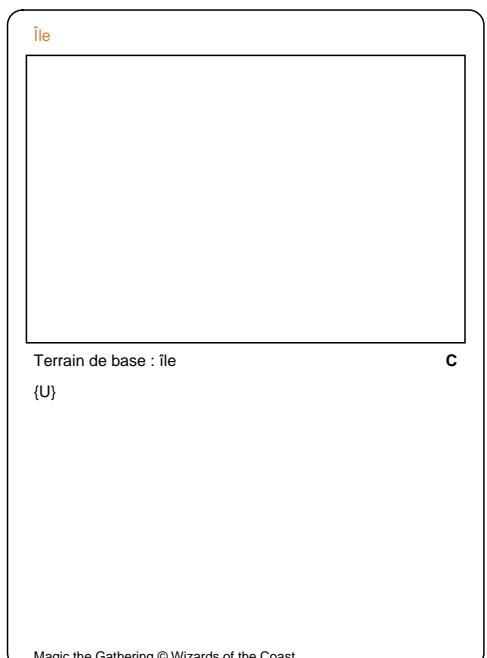
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

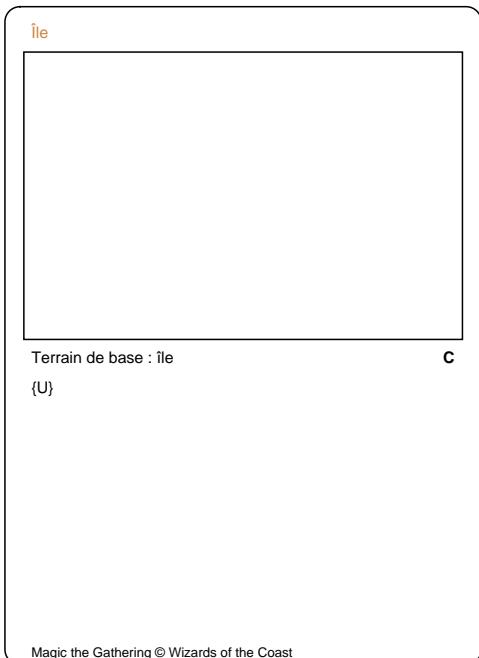
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

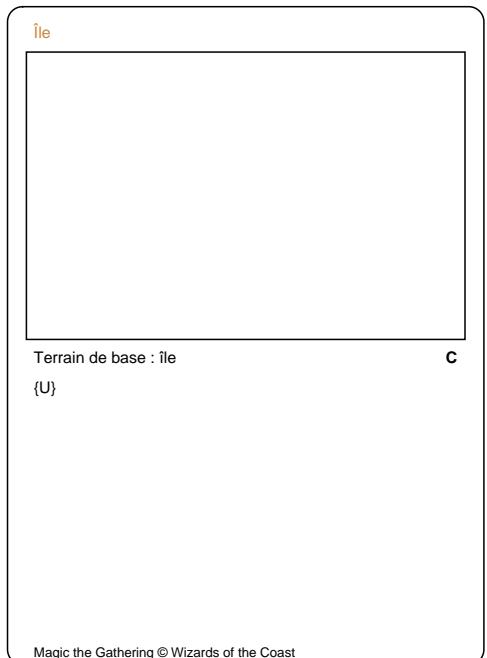
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



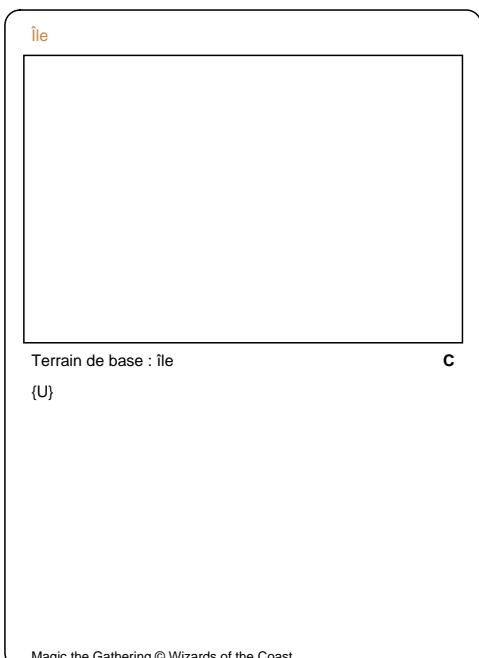
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



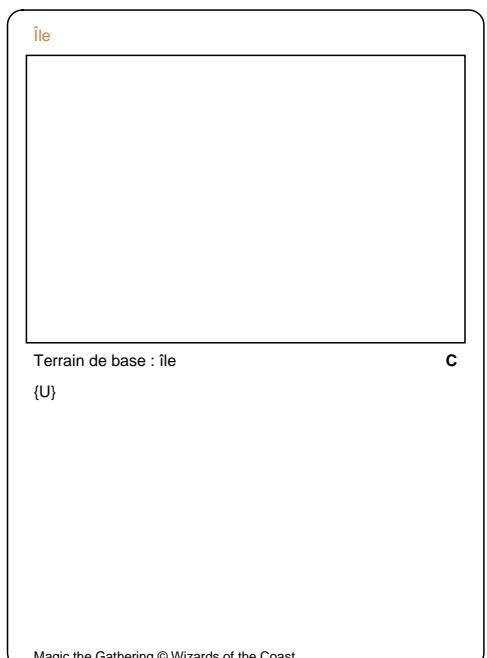
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

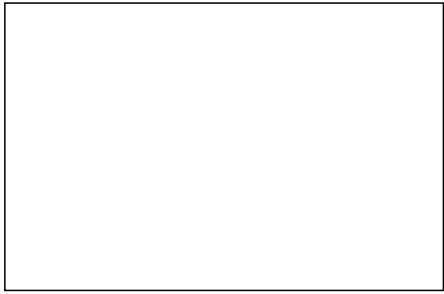


Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



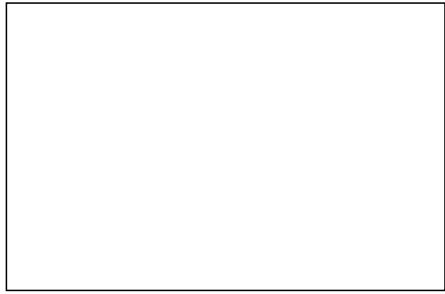
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



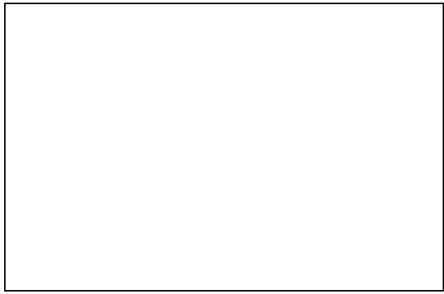
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



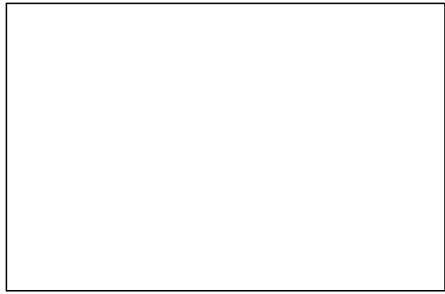
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



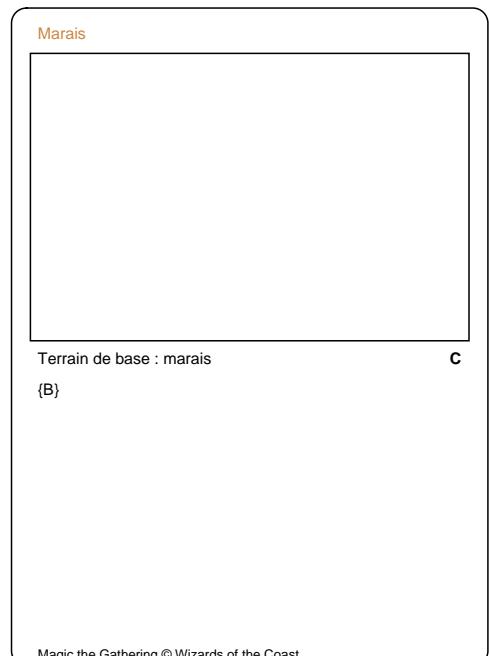
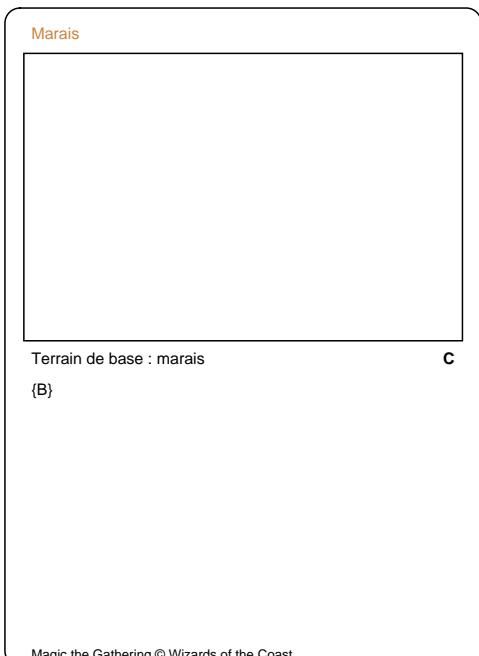
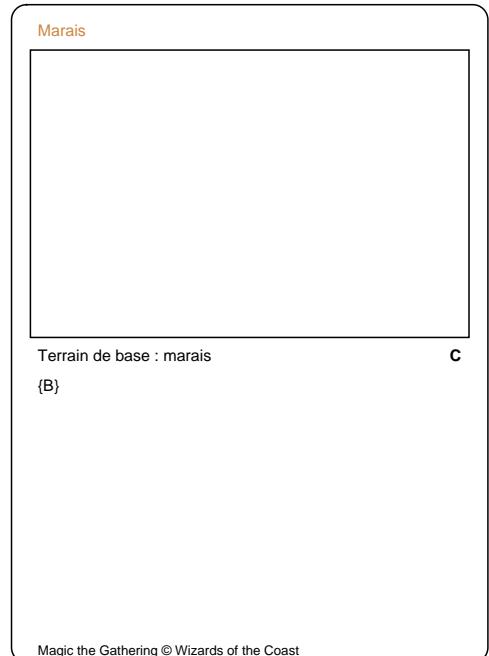
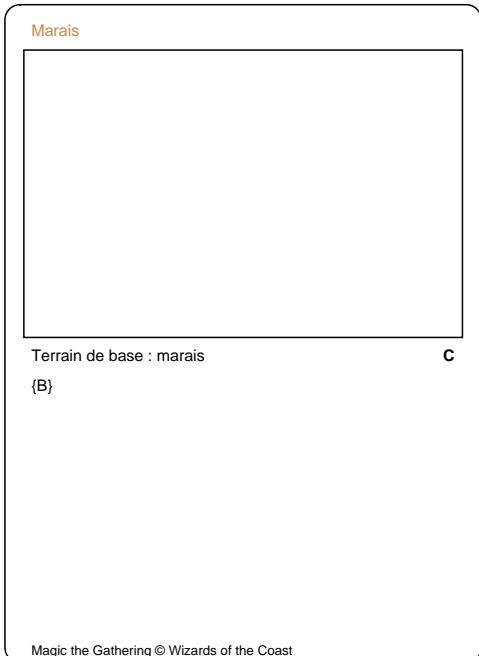
Terrain de base : marais

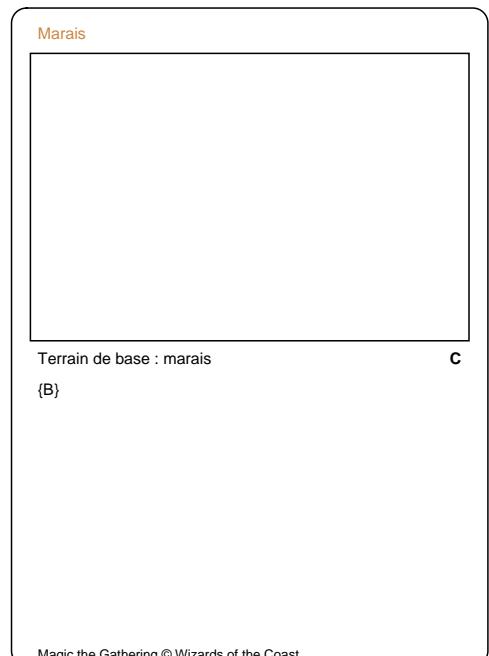
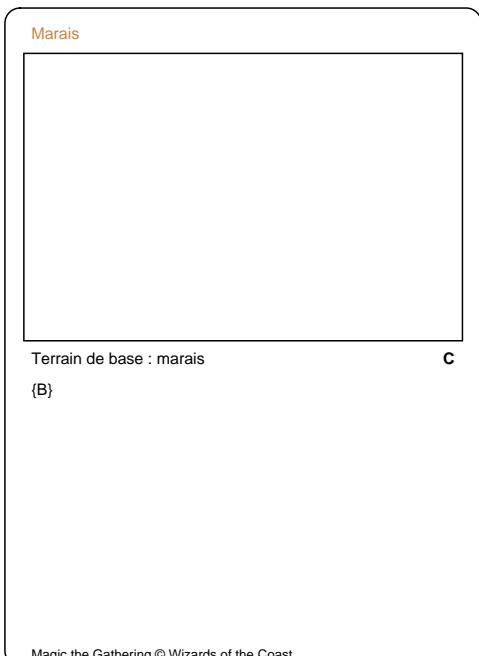
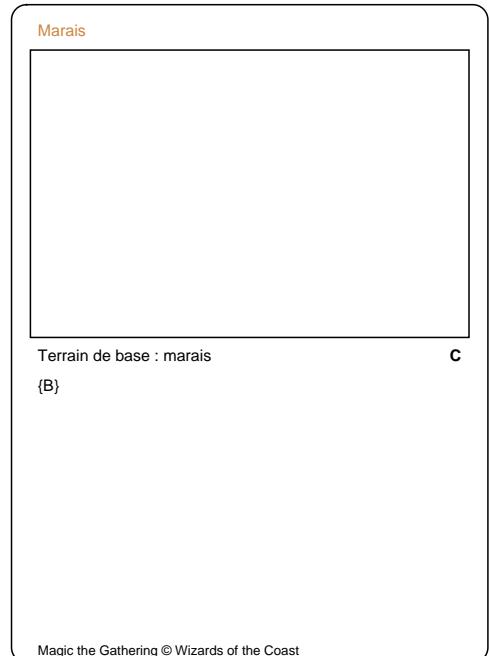
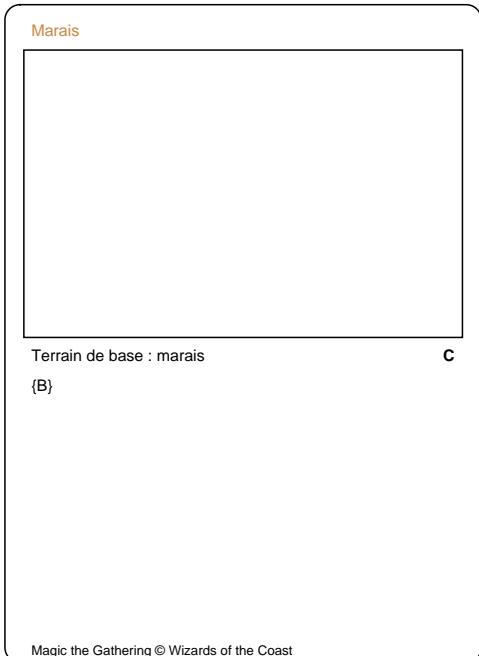
C

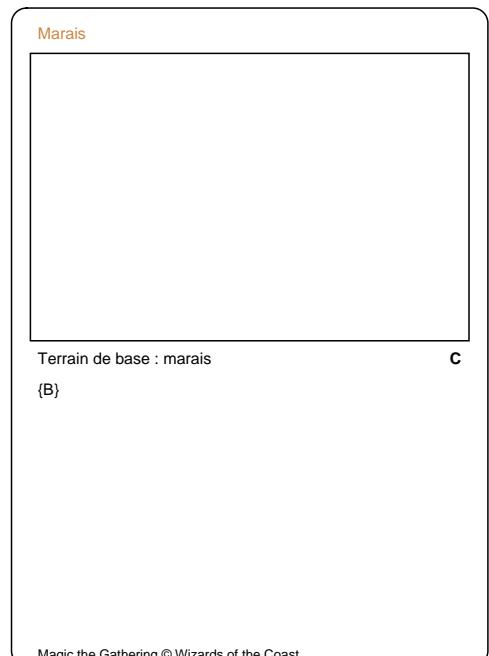
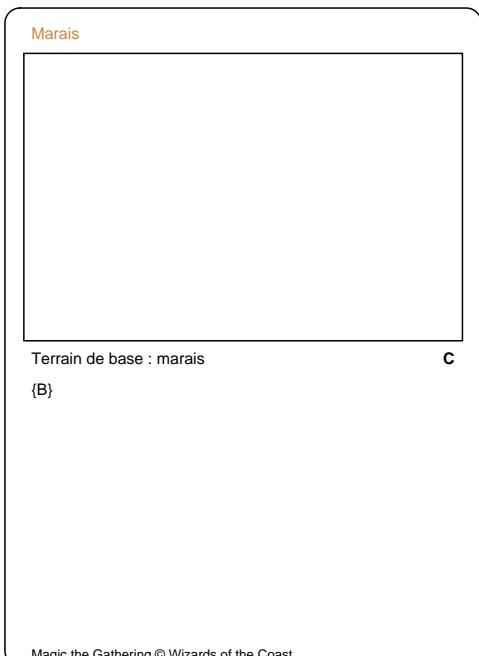
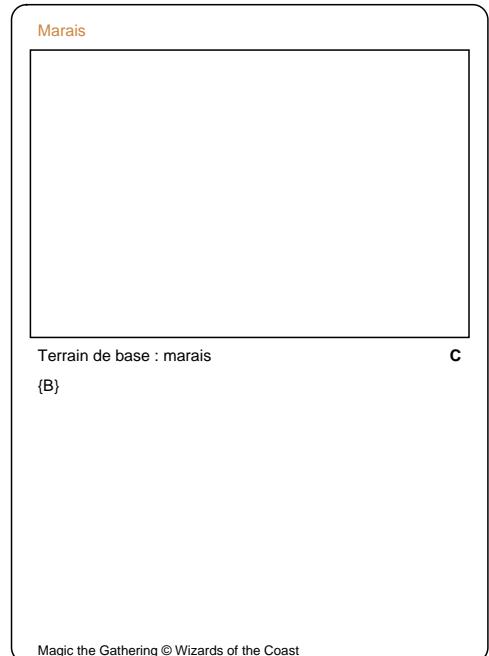
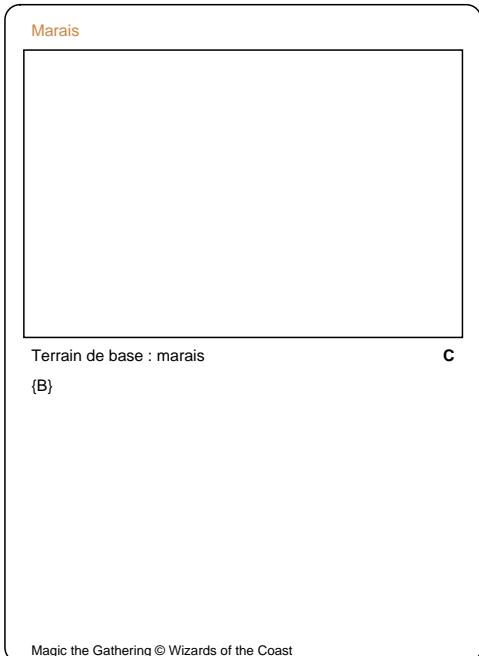
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Porte de la guilde de Dimir



Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Dimir

{3}

Artifact

{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}

Artifact

{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

Détruissez 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre spectacle

{2}{B}{B}

Éphémère

C

Détruissez 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

