Geist glapissant {1}{U}

Créature : esprit **C**

Vol
À chaque fois que le Geist glapissant inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur meule deux cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist glapissant {1}{U}

Créature : esprit **C**

Vol
À chaque fois que le Geist glapissant inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur meule deux cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist glapissant {1}{U}

Créature : esprit **C**

Vol
À chaque fois que le Geist glapissant inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur meule deux cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist glapissant {1}{U}

Créature : esprit **C**

Vol
À chaque fois que le Geist glapissant inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur meule deux cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

Spectre voilenuit {UB}{UB}{UB}

Créature : spectre **R**

Vol
À chaque fois que le Spectre voilenuit inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.
Vous pouvez jouer les cartes exilées avec le Spectre voilenuit.

2/3

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

Spectre voilenuit {UB}{UB}{UB}

Créature : spectre **R**

Vol
À chaque fois que le Spectre voilenuit inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.
Vous pouvez jouer les cartes exilées avec le Spectre voilenuit.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre voilenuit {UB}{UB}{UB}

Créature : spectre R

Vol
À chaque fois que le Spectre voilenuit inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.
Vous pouvez jouer les cartes exilées avec le Spectre voilenuit.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang {B}{B}

Rituel C

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre voilenuit {UB}{UB}{UB}

Créature : spectre R

Vol
À chaque fois que le Spectre voilenuit inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.
Vous pouvez jouer les cartes exilées avec le Spectre voilenuit.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang {B}{B}

Rituel C

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang {B}{B}

Rituel **C**

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confusion grandissante {X}{U}

Rituel **R**

Un joueur ciblé meule X cartes. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, ce joueur meule deux fois ce nombre de cartes à la place.
Flashback {X}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confusion grandissante {X}{U}

Rituel **R**

Un joueur ciblé meule X cartes. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, ce joueur meule deux fois ce nombre de cartes à la place.
Flashback {X}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpture mentale {1}{U}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé meule sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpture mentale {1}{U}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé meule sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpture mentale {1}{U}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé meule sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpture mentale {1}{U}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé meule sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broyeur d'esprit {X}{U}{B}

Rituel **R**

Chaque adversaire révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle X cartes de terrain, puis met toutes les cartes révélées de cette manière dans son cimetière. X ne peut pas être 0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broyeur d'esprit {X}{U}{B}

Rituel R

Chaque adversaire révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle X cartes de terrain, puis met toutes les cartes révélées de cette manière dans son cimetière. X ne peut pas être 0.

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 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

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 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

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 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

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 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

Catacombes noyées

Terrain **R**

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées

Terrain **R**

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées

Terrain **R**

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées

Terrain R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière marin de Néphalie

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{U}{B}, {T} : Un joueur ciblé meule trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière marin de Néphalie

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{U}{B}, {T} : Un joueur ciblé meule trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière marin de Néphalie

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{U}{B}, {T} : Un joueur ciblé meule trois cartes.

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

Île

Terrain de base : île **C**

{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

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

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**

La Porte de la guilde de Dimir arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U} ou {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**

La Porte de la guilde de Dimir arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique

Terrain : île et marais R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique

Terrain : île et marais R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique

Terrain : île et marais R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique

Terrain : île et marais R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Jace, expert en mémoire {3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace M

{+1} : Piochez une carte. Un joueur ciblé meule une carte.

{+0} : Un joueur ciblé meule dix cartes.

{-7} : N'importe quel nombre de joueurs ciblés piochent chacun vingt cartes.

4/

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

Jace, expert en mémoire {3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace M

{+1} : Piochez une carte. Un joueur ciblé meule une carte.

{+0} : Un joueur ciblé meule dix cartes.

{-7} : N'importe quel nombre de joueurs ciblés piochent chacun vingt cartes.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe psychique {1}{U}{B}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe psychique {1}{U}{B}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe psychique {1}{U}{B}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe psychique {1}{U}{B}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast