

Mur de gel {1}{U}{U}

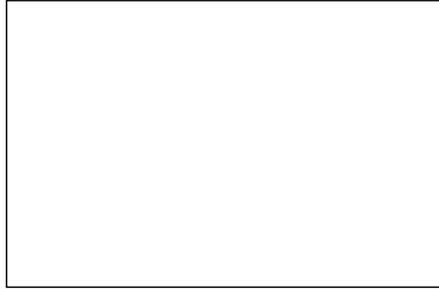


Créature : mur U
Défenseur
À chaque fois que le Mur de gel bloque une créature, cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

0/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de gel {1}{U}{U}



Créature : mur U
Défenseur
À chaque fois que le Mur de gel bloque une créature, cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

0/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de gel {1}{U}{U}

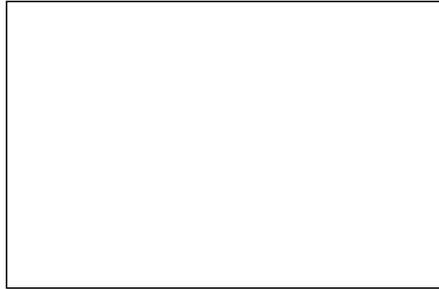


Créature : mur U
Défenseur
À chaque fois que le Mur de gel bloque une créature, cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

0/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de gel {1}{U}{U}



Créature : mur U
Défenseur
À chaque fois que le Mur de gel bloque une créature, cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

0/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portier {1}{U}



Créature : homoncule C

Défenseur
{2}{U}, {T} : Un joueur ciblé meule X cartes, X étant le nombre de créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portier {1}{U}



Créature : homoncule C

Défenseur
{2}{U}, {T} : Un joueur ciblé meule X cartes, X étant le nombre de créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portier {1}{U}



Créature : homoncule C

Défenseur
{2}{U}, {T} : Un joueur ciblé meule X cartes, X étant le nombre de créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portier {1}{U}



Créature : homoncule C

Défenseur
{2}{U}, {T} : Un joueur ciblé meule X cartes, X étant le nombre de créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mirko Vosk, buveur d'esprit

{3}{U}{B}

Créature légendaire : vampire

R

Vol

À chaque fois que Mirko Vosk, buveur d'esprit inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler quatre cartes de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de grimoire

{U}

Rituel

C

Un joueur ciblé met les cinq cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de grimoire

{U}

Rituel

C

Un joueur ciblé met les cinq cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de grimoire

{U}

Rituel

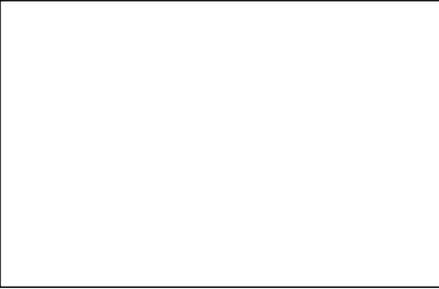
C

Un joueur ciblé met les cinq cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de grimoire

{U}



Rituel

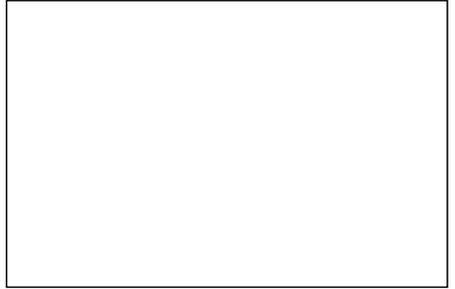
C

Un joueur ciblé met les cinq cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temps du jasant

{2}{U}



Rituel

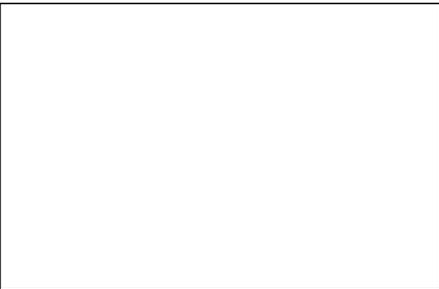
C

Mettez la créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temps du jasant

{2}{U}



Rituel

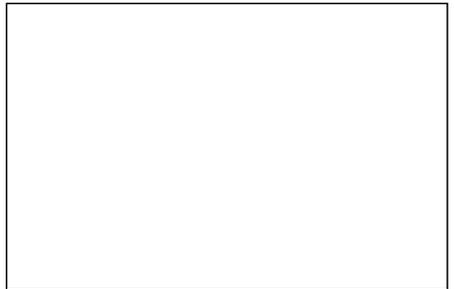
C

Mettez la créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temps du jasant

{2}{U}



Rituel

C

Mettez la créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temps du jusant

{2}{U}



Rituel

C

Mettez la créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traumatisme

{3}{U}{U}



Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traumatisme

{3}{U}{U}



Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traumatisme

{3}{U}{U}



Rituel

R

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

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

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

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

Broyeur d'esprit

{X}{U}{B}



Rituel

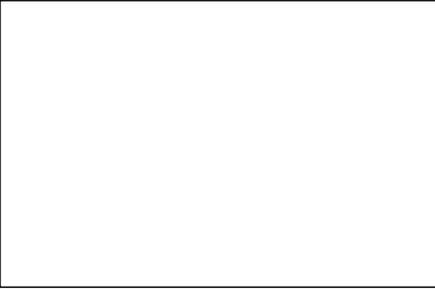
R

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

Broyeur d'esprit

{X}{U}{B}



Rituel

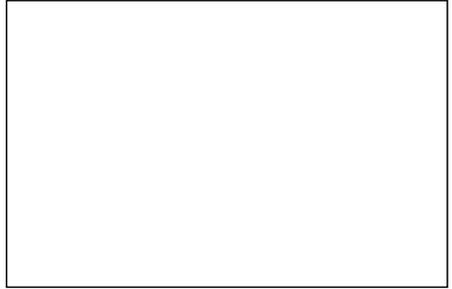
R

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

Effraction // Pénétration

{U}{B}{4}{B}{R}



Rituel

R

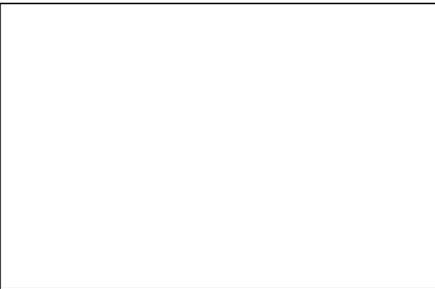
Effraction
{U}{B}
Un joueur ciblé meule huit cartes.

Pénétration
{4}{B}{R}
Renvoyez sur le champ de bataille sous votre contrôle une carte de créature d'un cimetière. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effraction // Pénétration

{U}{B}{4}{B}{R}



Rituel

R

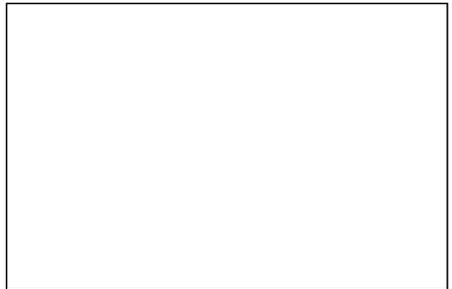
Effraction
{U}{B}
Un joueur ciblé meule huit cartes.

Pénétration
{4}{B}{R}
Renvoyez sur le champ de bataille sous votre contrôle une carte de créature d'un cimetière. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effraction // Pénétration

{U}{B}{4}{B}{R}



Rituel

R

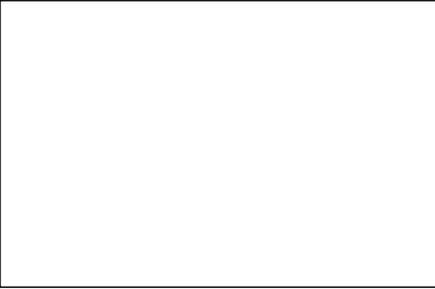
Effraction
{U}{B}
Un joueur ciblé meule huit cartes.

Pénétration
{4}{B}{R}
Renvoyez sur le champ de bataille sous votre contrôle une carte de créature d'un cimetière. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effraction // Pénétration

{U}{B}{4}{B}{R}



Rituel

R

Effraction

{U}{B}

Un joueur ciblé meule huit cartes.

Pénétration

{4}{B}{R}

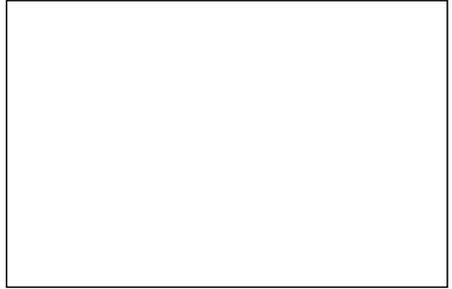
Renvoyez sur le champ de bataille sous votre contrôle une carte de créature d'un cimetière. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plans chapardés

{1}{U}{B}



Rituel

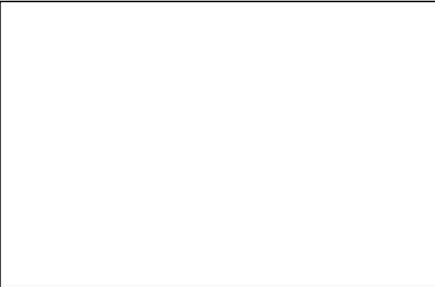
C

Un joueur ciblé meule deux cartes. Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plans chapardés

{1}{U}{B}



Rituel

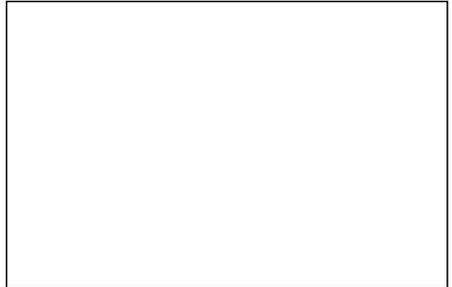
C

Un joueur ciblé meule deux cartes. Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plans chapardés

{1}{U}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé meule deux cartes. Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plans chapardés

{1}{U}{B}



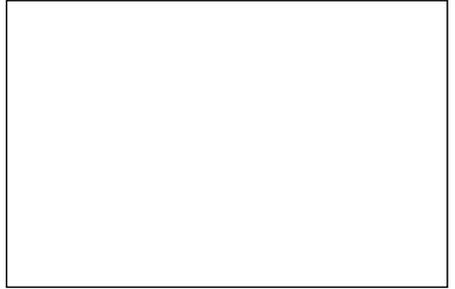
Rituel

C

Un joueur ciblé meule deux cartes. Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



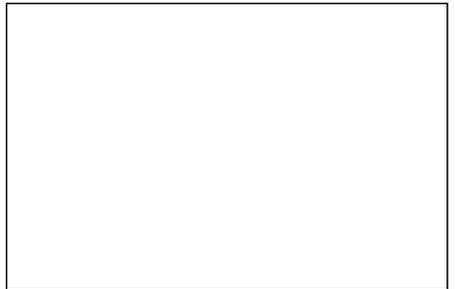
Terrain de base : île

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
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



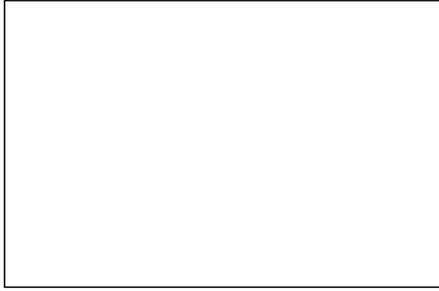
Terrain de base : île

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

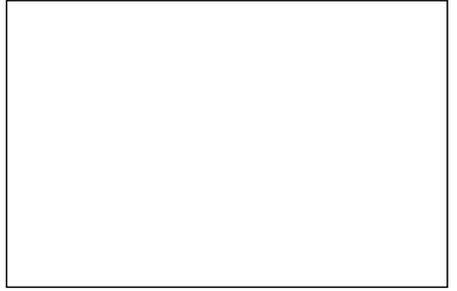


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Dimir



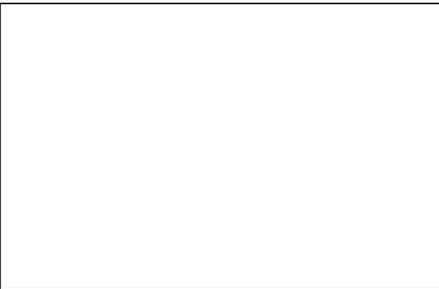
Terrain : porte

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

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Dimir



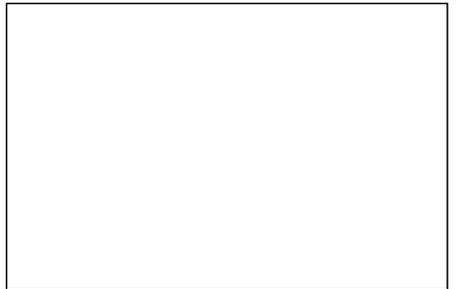
Terrain : porte

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

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Dimir



Terrain : porte

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

C

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

Temple de la tromperie



Terrain

R

Le Temple de la tromperie arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de la tromperie arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la tromperie



Terrain

R

Le Temple de la tromperie arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de la tromperie arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la tromperie



Terrain

R

Le Temple de la tromperie arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de la tromperie arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la tromperie



Terrain

R

Le Temple de la tromperie arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de la tromperie arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre spectacle

{2}{B}{B}



Éphémère

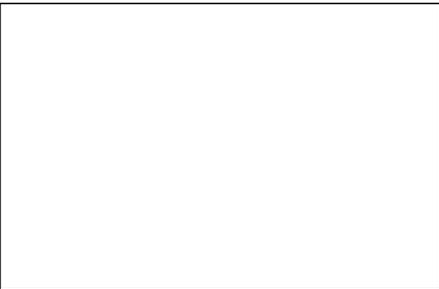
C

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

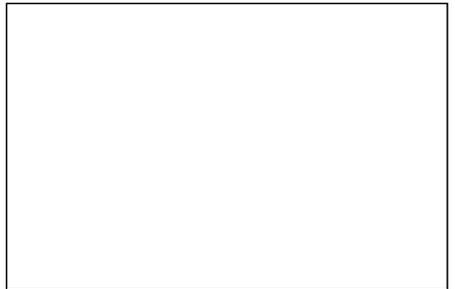
C

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

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

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

Contrearez un sort ciblé. Son contrôleur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast