Agent de sang {1}{B}{B}

Créature : vampire et assassin R

Lien de vie
Quand l'Agent de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte ciblée depuis un cimetière.
À chaque fois que vous surveillez, si l'Agent de sang est dans votre cimetière, vous pouvez payer 3 points de vie. Si vous faites ainsi, renvoyez l'Agent de sang dans votre main.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phalange née des Enfers {5}{B}

Créature : horreur U

Quand la Phalange née des enfers arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie pour chaque créature qu'il contrôle.
Transmutation {1}{B}{B}

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrière d'os {B}

Créature : squelette et mur C

Défenseur
Quand la Barrière d'os arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de brume {1}{U}

Créature : mur C

Défenseur

0/5

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

Doppelganger dimir {1}{U}{B}

Créature : changeforme R

{1}{U}{B} : Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Le Doppelganger dimir devient une copie de cette carte, excepté qu'il a cette capacité.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Circu, lobotomiste dimir {2}{U}{B}

Créature légendaire : humain et sorcier R

À chaque fois que vous lancez un sort bleu, exilez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé.
À chaque fois que vous lancez un sort noir, exilez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé.
Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts avec le même nom qu'une carte exilée par Circu, lobotomiste dimir.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Etrata, la silencieuse {2}{U}{B}

Créature légendaire : vampire et assassin R

Etrata, la silencieuse ne peut pas être bloquée.
À chaque fois qu'Etrata inflige des blessures de combat à un joueur, exilez une créature ciblée que ce joueur contrôle et mettez un marqueur « contrat » sur cette carte. Ce joueur perd la partie s'il possède au moins trois cartes exilées avec des marqueurs « contrat » sur elles. Le propriétaire d'Etrata mélange Etrata dans sa bibliothèque.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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'un carte.

4/4

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

Lazav, érudit de Dimir {U}{U}{B}{B}

Créature légendaire : changeforme M

Défense talismanique
À chaque fois qu'une carte de créature est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, vous pouvez faire que Lazav, érudit de Dimir devienne une copie de cette carte excepté que son nom est Lazav, érudit de Dimir, qu'il est légendaire en plus de ses autres types et qu'il a la défense talismanique et cette capacité.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Prédateur voilenuit {U}{U}{B}{B}

Créature : vampire U

Vol, contact mortel
Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moroii {2}{U}{B}

Créature : vampire U

Vol
Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie.

4/4

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

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

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

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

Vapeurs méphitiques {2}{B}

Rituel C

Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vol d'identité {4}{U}{U}

Rituel R

Créez un jeton qui est une copie d'un artefact ciblé ou d'une créature ciblée.
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

Appel de l'ailenuit {2}{U}{B}

Rituel U

Créez un jeton de créature 1/1 bleue et noire Horreur avec le vol.
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

Aperçu de l'inimaginable {U}{B}

Rituel R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de notions {1}{U}{B}

Rituel C

Surveillez 2, puis piochez deux cartes. La Pluie de notions vous inflige 2 blessures. (Pour surveiller 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aqueduc de Dimir

Terrain **C**

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 **C**

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 **C**

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 **C**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Cachet de Dimir {2}

Artefact U

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

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

Cachet de Dimir {2}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prix de la célébrité {3}{B}

Éphémère U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il cible une créature légendaire.
Détruisez une créature ciblée.
Surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Botte dédaigneuse {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure révélatrice {1}{U}

Éphémère C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez une de ces cartes dans votre main, une autre au-dessus de votre bibliothèque et la dernière au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disparition inexpliquée {1}{U}

Éphémère C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
Surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réunion de mission {U}{U}

Éphémère R

Surveillez 2, puis choisissez une carte d'éphémère ou de rituel de votre cimetière. Vous pouvez la lancer ce tour-ci. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place. (Pour surveiller 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syncope {X}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Physique difforme {U}{B}

Éphémère U

Une créature ciblée gagne +X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Dimir {U}{B}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Contrecarrez un sort de rituel ciblé.
? Détruisez une créature ciblée de force inférieure ou égale à 2.
? Regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé, puis remettez l'une d'elles au-dessus de la bibliothèque de ce joueur et le reste, dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast