

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

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

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

Tourment sans fin

{4}{B}{B}

Rituel

R

Cherchez X cartes dans la bibliothèque d'un joueur ciblé, X étant le nombre de cartes dans votre main, et exilez-les.

Puis ce joueur mélange.

Épique

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourment sans fin

{4}{B}{B}



Rituel

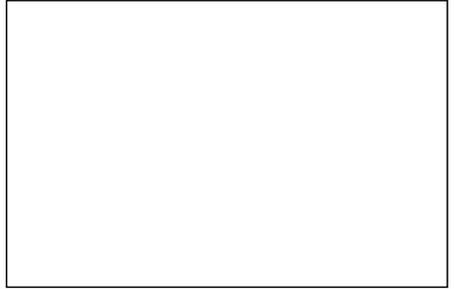
R

Cherchez X cartes dans la bibliothèque d'un joueur ciblé, X étant le nombre de cartes dans votre main, et exiliez-les.
Puis ce joueur mélange.
Épique

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traumatisme

{3}{U}{U}



Rituel

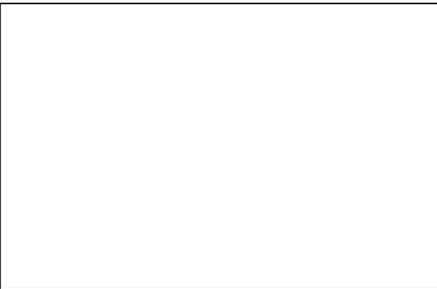
R

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

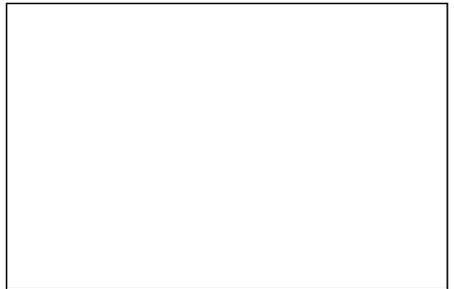
R

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

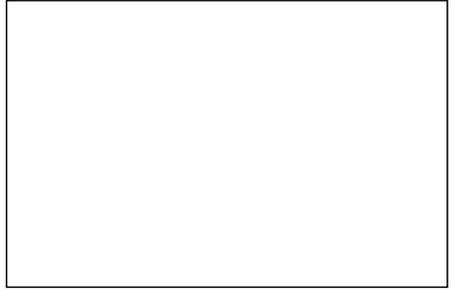
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'inimaginable

{U}{B}



Rituel

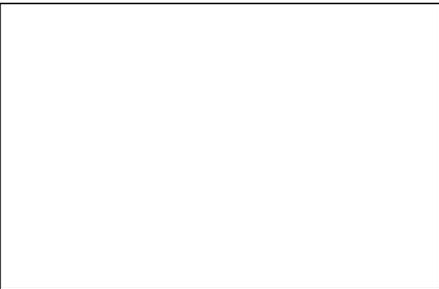
R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'inimaginable

{U}{B}



Rituel

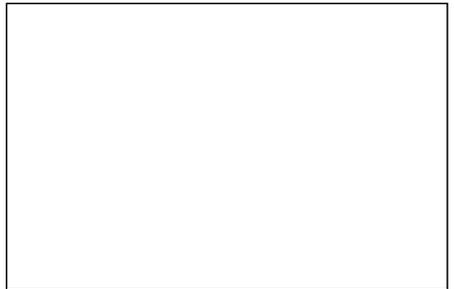
R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'inimaginable

{U}{B}



Rituel

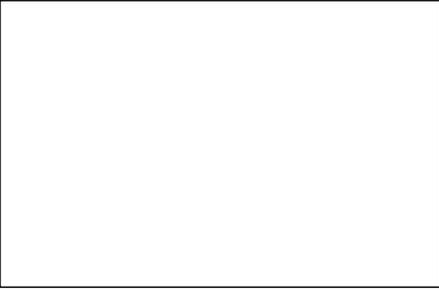
R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'inimaginable

{U}{B}



Rituel

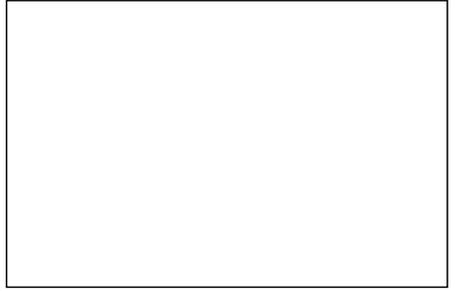
R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Consultation des nécrosages

{1}{U}{B}



Rituel

C

Choisissez l'un ?

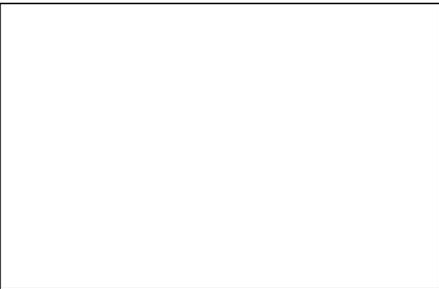
? Un joueur ciblé pioche deux cartes.

? Un joueur ciblé se défause de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Consultation des nécrosages

{1}{U}{B}



Rituel

C

Choisissez l'un ?

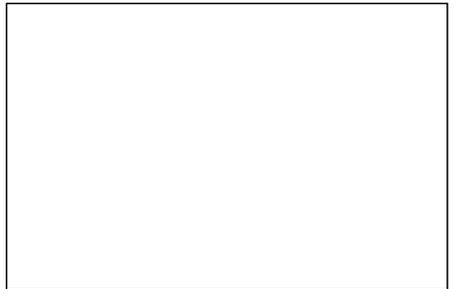
? Un joueur ciblé pioche deux cartes.

? Un joueur ciblé se défause de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain psychique

{X}{U}{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé meule X cartes et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain psychique

{X}{U}{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé meule X cartes et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain psychique

{X}{U}{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé meule X cartes et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain psychique

{X}{U}{B}



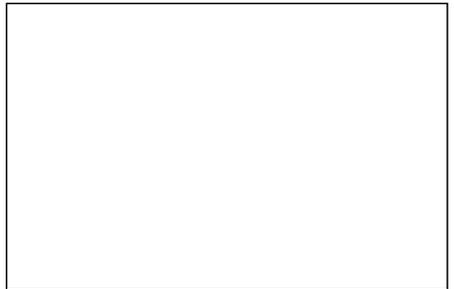
Rituel

U

Un joueur ciblé meule X cartes et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

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
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

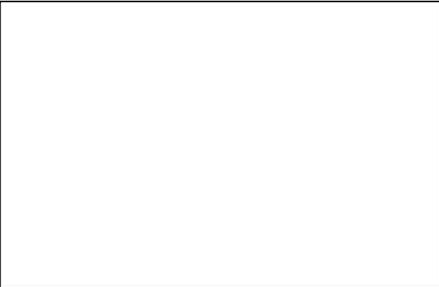


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

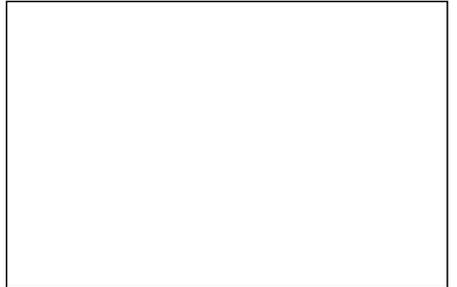


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

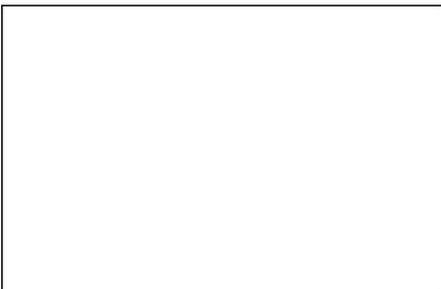


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de glace de Tendo



Terrain

R

Le Pont de glace de Tendo arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Pont de glace de Tendo : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de glace de Tendo



Terrain

R

Le Pont de glace de Tendo arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Pont de glace de Tendo : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

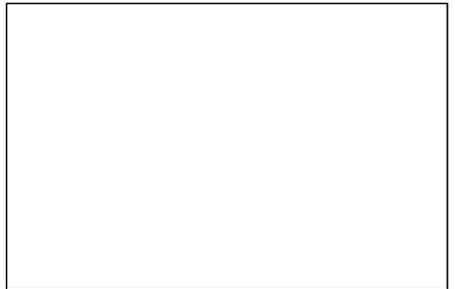
R

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

Cachet de Dimir

{2}



Artefact

U

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

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

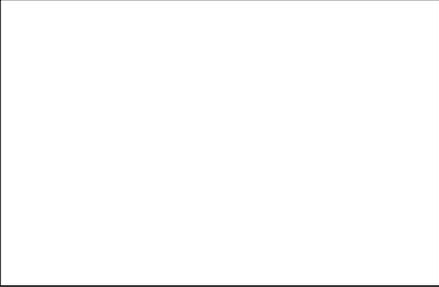
Mine rugissante {2}



Artefact R
Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

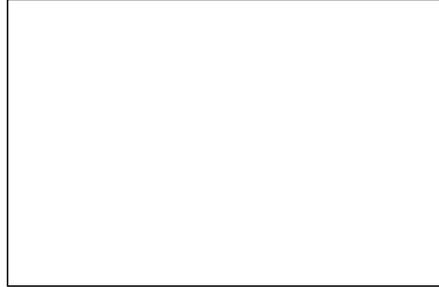
Cachet de Dimir {2}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante {2}



Artefact R
Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rire atroce {2}{B}{B}



Éphémère : arcane U
Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
Imprégnation d'arcane {3}{B}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rire atroce {2}{B}{B}



Éphémère : arcane U
Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
Imprégnation d'arcane {3}{B}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rire atroce {2}{B}{B}



Éphémère : arcane U
Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
Imprégnation d'arcane {3}{B}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}



Éphémère C
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure révélatrice

{1}{U}

Éphémère

U

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

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure révélatrice

{1}{U}

Éphémère

U

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

Invitation à la paranoïa

{2}{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Si {B} a été dépensé pour lancer ce sort, le contrôleur de ce sort meule X cartes, X étant la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invitation à la paranoïa

{2}{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Si {B} a été dépensé pour lancer ce sort, le contrôleur de ce sort meule X cartes, X étant la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invitation à la paranoïa

{2}{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Si {B} a été dépensé pour lancer ce sort, le contrôleur de ce sort meule X cartes, X étant la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pensée découragée

{1}{U}



Éphémère : arcane

C

Un joueur ciblé meule quatre cartes.
Imprégnation d'arcane {1}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pensée découragée

{1}{U}

Éphémère : arcane

C

Un joueur ciblé meule quatre cartes.

Imprégnation d'arcane {1}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perplexité

{1}{U}{B}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne se défasse de sa main.

Transmutation {1}{U}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pensée découragée

{1}{U}

Éphémère : arcane

C

Un joueur ciblé meule quatre cartes.

Imprégnation d'arcane {1}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perplexité

{1}{U}{B}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne se défasse de sa main.

Transmutation {1}{U}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

