

Avatar du malheur

{6}{B}{B}



Créature : avatar

M

S'il y a un total de dix créatures ou plus dans tous les cimetières, ce sort coûte {6} de moins à lancer.

Peur

{T} : Détruisez la créature ciblée. Elle ne peut être régénérée.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar du malheur

{6}{B}{B}



Créature : avatar

M

S'il y a un total de dix créatures ou plus dans tous les cimetières, ce sort coûte {6} de moins à lancer.

Peur

{T} : Détruisez la créature ciblée. Elle ne peut être régénérée.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar du malheur

{6}{B}{B}



Créature : avatar

M

S'il y a un total de dix créatures ou plus dans tous les cimetières, ce sort coûte {6} de moins à lancer.

Peur

{T} : Détruisez la créature ciblée. Elle ne peut être régénérée.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar du malheur

{6}{B}{B}



Créature : avatar

M

S'il y a un total de dix créatures ou plus dans tous les cimetières, ce sort coûte {6} de moins à lancer.

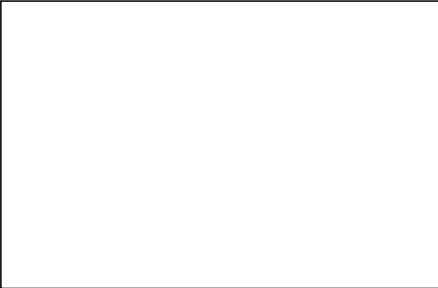
Peur

{T} : Détruisez la créature ciblée. Elle ne peut être régénérée.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chronozoaire {3}{U}



Créature : illusion R

Vol

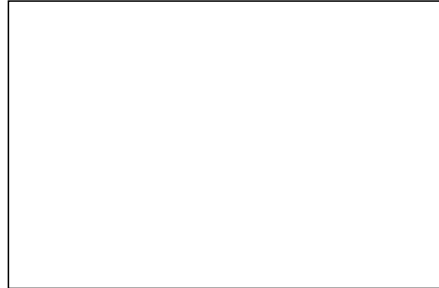
Disparition 3

Quand le Chronozoaire meurt, s'il n'avait pas de marqueur « temps » sur lui, créez deux jetons qui sont des copies du Chronozoaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chronozoaire {3}{U}



Créature : illusion R

Vol


Disparition 3

Quand le Chronozoaire meurt, s'il n'avait pas de marqueur « temps » sur lui, créez deux jetons qui sont des copies du Chronozoaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chronozoaire {3}{U}



Créature : illusion R

Vol


Disparition 3

Quand le Chronozoaire meurt, s'il n'avait pas de marqueur « temps » sur lui, créez deux jetons qui sont des copies du Chronozoaire.

3/3

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

Infiltrateur dimir

{U}{B}

Créature : esprit

C

L'Infiltrateur dimir est imblocable.

Transmutation {1}{U}{B}

1/3

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

Infiltrateur dimir

{U}{B}

Créature : esprit

C

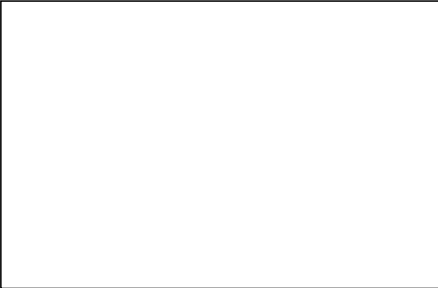
L'Infiltrateur dimir est imblocable.

Transmutation {1}{U}{B}

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur dimir {U}{B}

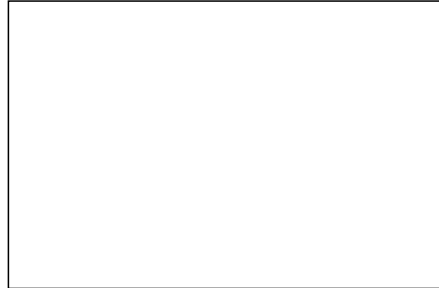


Créature : esprit C  
L'Infiltrateur dimir est imblocable.  
Transmutation {1}{U}{B}

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Damnation {2}{B}{B}



Rituel M  
Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Damnation {2}{B}{B}



Rituel M  
Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation {2}{B}{B}



Rituel M  
Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}

Rituel

M

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction crânienne

{3}{B}

Rituel : arcane

R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction crânienne

{3}{B}

Rituel : arcane

R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction crânienne

{3}{B}

Rituel : arcane

R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction crânienne

{3}{B}



Rituel : arcane

R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

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

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  
{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  
{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  
{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


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

Cachet de Dimir {2}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extirpation

{B}



Éphémère

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)  
Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'une carte de terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire toutes les cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extirpation

{B}



Éphémère

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)  
Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'une carte de terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire toutes les cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extirpation

{B}



Éphémère

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)  
Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'une carte de terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire toutes les cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extirpation

{B}



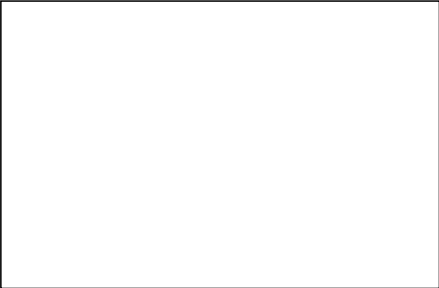
Éphémère

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)  
Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'une carte de terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire toutes les cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

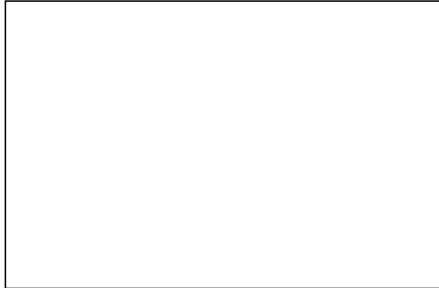
Contresort {U}{U}



Éphémère U  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Contresort {U}{U}



Éphémère U  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Contresort {U}{U}



Éphémère U  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}



Éphémère U  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imbrogio de mixture

{U}{U}



Éphémère

C

Contrearez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.  
Transmutation {1}{U}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imbrogio de mixture

{U}{U}



Éphémère

C

Contrearez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.  
Transmutation {1}{U}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imbrogio de mixture

{U}{U}



Éphémère

C

Contrearez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.  
Transmutation {1}{U}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imbrogio de mixture

{U}{U}



Éphémère

C

Contrearez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.  
Transmutation {1}{U}{U}

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

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

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

Ingérence du mage {W}{U}

Créature : humain et sorcier R

Au moment où l'Ingérence du mage arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain. Les sorts ayant le nom choisi ne peuvent pas être lancés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingérence du mage

{W}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Au moment où l'Ingérence du mage arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain.  
Les sorts ayant le nom choisi ne peuvent pas être lancés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingérence du mage

{W}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Au moment où l'Ingérence du mage arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain.  
Les sorts ayant le nom choisi ne peuvent pas être lancés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingérence du mage

{W}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Au moment où l'Ingérence du mage arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain.  
Les sorts ayant le nom choisi ne peuvent pas être lancés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe du halo

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{T} : Ajoutez {W}. N'activez que si vous contrôlez au moins une île.  
{T} : Ajoutez {U}. N'activez que si vous contrôlez au moins une plaine.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe du halo



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W}. N'activez que si vous contrôlez au moins une île.

{T} : Ajoutez {U}. N'activez que si vous contrôlez au moins une plaine.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe du halo



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W}. N'activez que si vous contrôlez au moins une île.

{T} : Ajoutez {U}. N'activez que si vous contrôlez au moins une plaine.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe du halo



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W}. N'activez que si vous contrôlez au moins une île.

{T} : Ajoutez {U}. N'activez que si vous contrôlez au moins une plaine.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast