

Amnémancien rusé

(2){B}

Créature: humain et sorcier

R

Au début de votre entretien, chaque joueur se défausse d'une carte.

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Amnémancien rusé

(2){B}

Créature : humain et sorcier

Au début de votre entretien, chaque joueur se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nyxathide {1}{B}{B}		Nyxathide {1}	{B}{B}
Créature : élémental	J	Créature : élémental	R
Au moment où le Nyxathide arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire. Le Nyxathide gagne -1/-1 pour chaque carte dans la main du joueur choisi.		Au moment où le Nyxathide arrive sur le champ de ba choisissez un adversaire. Le Nyxathide gagne -1/-1 pour chaque carte dans la n du joueur choisi.	
7/7 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	7/7

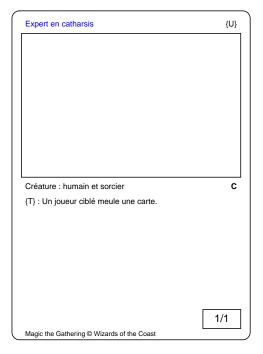
Nyxathide	{1}{B}{B}
Créature : élémental	R
Au moment où le Nyxathide arrive sur le char choisissez un adversaire.	mp de bataille,
Le Nyxathide gagne -1/-1 pour chaque carte	dans la main
du joueur choisi.	
	7/7
Magic the Cothering @ Wizards of the Ct	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

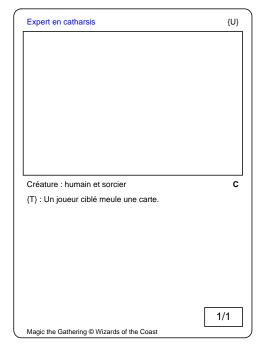
Nyxathide	{1}{B}{B}
2/1 ///	
Créature : élémental	R
Au moment où le Nyxathide arr choisissez un adversaire.	ive sur le champ de bataille,
Le Nyxathide gagne -1/-1 pour du joueur choisi.	chaque carte dans la main
	7/7
Magic the Gathering © Wizards of the	

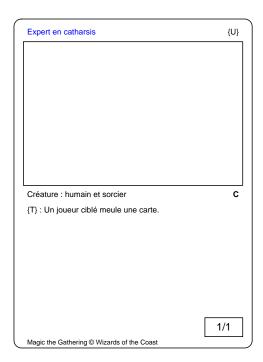
Rats pourrissants	{1}{B}	F	Rats pourrissants	{1}{B}
Créature : zombie et rat		L	Créature : zombie et rat	
Quand les Rats pourrissants arrivent sur le champ de bataille, chaque joueur se défausse d'une carte. Exhumation {1}{B} ((1){B}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quit champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pou lancer un rituel.)	e ter le	t E t	Quand les Rats pourrissants arrivent sur le champ de pataille, chaque joueur se défausse d'une carte. Exhumation {1}{B} {{1}{B} : Renvoyez sur le champ de pataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitt champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pour ancer un rituel.)	e er le
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	1/1		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

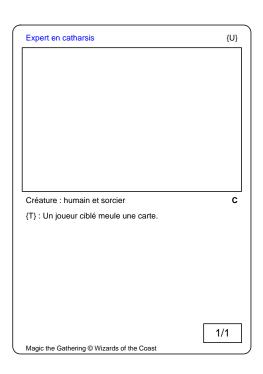
_		
	Rats pourrissants	{1}{B}
	Créature : zombie et rat	С
	Quand les Rats pourrissants arrivent sur le champ de	
	bataille, chaque joueur se défausse d'une carte. Exhumation {1}{B} ({1}{B} : Renvoyez sur le champ de	<u>,</u>
	bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la	•
	célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitte	
	champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourri lancer un rituel.)	iez
	,	
		1/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

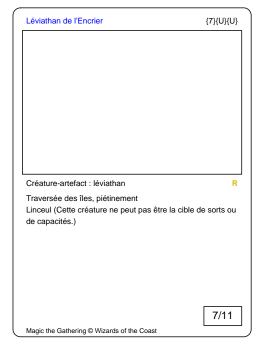
•	{1}{B}
Créature : zombie et rat	С
Quand les Rats pourrissants arrivent sur pataille, chaque joueur se défausse d'un Exhumation {1}{B} ({1}{B} : Renvoyez su pataille cette carte de votre cimetière. El pélérité. Exilez-la à la fin du tour ou si ell	ne carte. ur le champ de lle acquiert la le devait quitter le
champ de bataille. N'exhumez que lorsq	

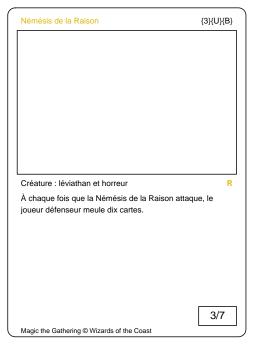


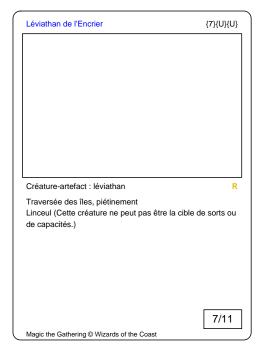












Némésis de la Raison

Créature : léviathan et horreur

À chaque fois que la Némésis de la Raison attaque, le joueur défenseur meule dix cartes.

Précepteur démoniaque	{2}{B}{B}	Performance télémine {	3}{U}{U}
Rituel	U	Rituel	R
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, met carte dans votre main, puis mélangez.	ttez cette	Un adversaire ciblé révèle les cartes du dessus de sibiliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de cré: Ce joueur met toutes les cartes non-créatures révélicette façon dans son cimetière et vous mettez ensu le champ de bataille, sous votre contrôle, la carte de créature.	ature. ées de ite sur
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Précepteur démoniaque	{2}{B}{B}
	Rituel	U
	Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mette carte dans votre main, puis mélangez.	ez cette
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
`	magic are carreing a meands of the codest	

Performance télémine	{3}{U}{U}
Rituel	R
Un adversaire ciblé révèle les cartes du dessus o bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de c Ce joueur met toutes les cartes non-créatures ré cette façon dans son cimetière et vous mettez er	créature. vélées de
le champ de bataille, sous votre contrôle, la carte créature.	de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Funérailles de l'esprit	{1}{U}{B}	Catacombes noyées
Rituel	U	Terrain R
L'adversaire ciblé révèle les cartes du		Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille
bibliothèque jusqu'à ce que quatre ca révélées. Ce joueur met toutes les ca manière dans son cimetière.		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
Funérailles de l'esprit	{1}{U}{B}	Catacombes noyées

L'adversaire ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce que quatre cartes de terrain soient révélées. Ce joueur met toutes les cartes révélées de cette

manière dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain Terrain 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 Megic the Gathering © Wizards of the Coast	Terrain 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		
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	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	Île
		Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.	

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

 $\label{eq:total} \{T\}: Ajoutez \ \{U\} \ ou \ \{B\}.$

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

















Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais	Révocation	{1}{U}{U}
Terrain de base : marais C	Éphémère	c
{B}	Contrecarrez u	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gatheri	ng © Wizards of the Coast

Marais	
Ividiais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Révocation	{1}{U}{U}
,	
Éphémère	С
Contrecarrez un sort ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Révocation	{1}{U}{U}		Douloureux dilemme {3}{B	}{B}
Éphémère	С		Enchantement Enchantement	R
Contrecarrez un sort ciblé.			À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur perd 5 points de vie à moins qu'il ne se défausse d'une	
			carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Marie the Cethoring @Winards of the Coast	
wagic the Gathering & wizards of the Coast		,	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Révocation	{1}{U}{U)
Éphémère	С
Contrecarrez un sort ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Douloureux dilemme	{3}{B}{B}
Enchantement	R
À chaque fois qu'un adversaire lance u perd 5 points de vie à moins qu'il ne se carte.	

Douloureux dilemme {3}{B}	{B}		Erosion de la mémoire {1}{U}{	U}
				П
Enchantement	R		Enchantement	R
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur	•••		À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur	
perd 5 points de vie à moins qu'il ne se défausse d'une			meule deux cartes.	
carte.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Érosion de la mémoire {	I }{U}{U}
ן ו	Enchantement	R
	$\dot{\textbf{A}}$ chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce jour meule deux cartes.	eur
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Érosion de la mémoire {	I}{U}{U}
Enchantement	R
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce jour meule deux cartes.	eur
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Erosion de la mémoire {1	}{U}{U}	Fielleux de goudron	{5}{B}
Enchantement	R	Créature : élémental	R
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joue meule deux cartes.	ur	Dévorement 2 (Au moment où cette créature arrive si champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le de bataille avec deux fois ce nombre de marqueurs + sur elle.) Quand le Fielleux de goudron arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé se défausse d'une carte pour chaque créature qu'il a dévorée.	e champ -1/+1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4

Fielleux de goudron	{5}{B}
Créature : élémental	R
Dévorement 2 (Au moment où cette créature arri	ve sur le
champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nomb	
créatures de votre choix. Cette créature arrive su	
de bataille avec deux fois ce nombre de marqueu	ırs +1/+1
sur elle.) Quand le Fielleux de goudron arrive sur le champ	o do
bataille, un joueur ciblé se défausse d'une carte	
chaque créature qu'il a dévorée.	
·	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Agents de Vectis

Créature-artefact : humain et gredin

C

{U}{B} : Les Agents de Vectis gagne -2/-0 et ne peuvent pas être bloqués ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agents de Vectis	{3}{U}{B}		Agents de Vectis	{3}{U}{B}
Créature-artefact : humain et gredin	С		Créature-artefact : humain et gredin	С
{U}{B}: Les Agents de Vectis gagne -2/-0 et ne pas être bloqués ce tour-ci.	peuvent		{U}{B}: Les Agents de Vectis gagne -2/-0 et ne pas être bloqués ce tour-ci.	peuvent
pas one sieques de tour di.			pas one sieques de tour oi.	
	4/3			4/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Agents de Vectis	{3}{U}{B}
	Créature-artefact : humain et gredin	С
	{U}{B}: Les Agents de Vectis gagne -2/-0 et ne pas être bloqués ce tour-ci.	euvent
		4/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Déni de réalité	{3}{U}{B}
Rituel	c
Cascade (Quand vous lancez ce sort, exi dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce q une carte non-terrain d'un coût inférieur. lancer sans payer son coût de mana. Met exilées au-dessous de la bibliothèque dar aléatoire.) Renvoyez un permanent ciblé dans la ma propriétaire.	ue vous exiliez Vous pouvez la tez les cartes ns un ordre

Déni de réalité	{3}{U}{B}		Déni de réalité	{3}{U}{B}
Rituel	С		Rituel	
Cascade (Quand vous lancez ce sort, exile dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce qu une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vi lancer sans payer son coût de mana. Mette exilées au-dessous de la bibliothèque dans aléatoire.) Renvoyez un permanent ciblé dans la mair propriétaire.	ez les cartes du le vous exiliez ous pouvez la ez les cartes s un ordre		Cascade (Quand vous lancez or dessus de votre bibliothèque jus une carte non-terrain d'un coût i lancer sans payer son coût de n exilées au-dessous de la bibliott aléatoire.) Renvoyez un permanent ciblé d propriétaire.	e sort, exilez les cartes du qu'à ce que vous exiliez nférieur. Vous pouvez la nana. Mettez les cartes nèque dans un ordre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

Déni de réalité {3}{U}{B	;}
Rituel	 ;
Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.) Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Liliana Vess	{3}{B}{B}
Planeswalker légendaire : Liliana	M
{+1} : Le joueur ciblé se défausse d'une carte.	
{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèq mélangez et mettez cette carte au-dessus.	ue, puis
{-8}: Mettez sur le champ de bataille, sous votr toutes les cartes de créature de tous les cimeti	
	5/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Liliana Vess	{3}{B}{B}
Planeswalker légendaire : Liliana	M
{+1} : Le joueur ciblé se défausse d'une carte.	
{-2}: Cherchez une carte dans votre bibliothèque mélangez et mettez cette carte au-dessus.	ə, puis
{-8}: Mettez sur le champ de bataille, sous votre toutes les cartes de créature de tous les cimetièl	
	5/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Liliana Vess	{3}{B}{B}
Planeswalker légendaire : Liliana	M
{+1} : Le joueur ciblé se défausse d'une carte.	
{-2}: Cherchez une carte dans votre bibliothèque mélangez et mettez cette carte au-dessus.	, puis
{-8}: Mettez sur le champ de bataille, sous votre toutes les cartes de créature de tous les cimetière	
	5/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/

Liliana Vess	{3}{B}{B}
Planeswalker légendaire : Liliana	M
{+1} : Le joueur ciblé se défausse d'une carte.	
{-2}: Cherchez une carte dans votre bibliothèque mélangez et mettez cette carte au-dessus.	e, puis
{-8}: Mettez sur le champ de bataille, sous votre toutes les cartes de créature de tous les cimetièr	
	5/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	