| Circu, lobotomiste dimii | {Z}{U}{D} |
|--|-----------|
| | |
| | |
| | |
| Créature légendaire : humain et sorcier | R |
| À chaque fois que vous lancez un sort ble du dessus de la bibliothèque du joueur cik | • |
| À chaque fois que vous lancez un sort noi du dessus de la bibliothèque du joueur cik | olé. |
| Vos adversaires ne peuvent pas lancer de même nom qu'une carte exilée par lobotomiste dimir. | |
| | |
| | 2/3 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

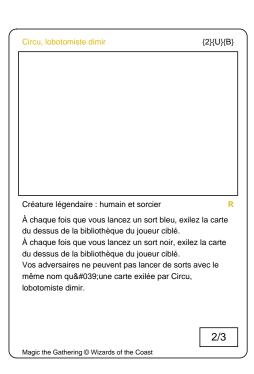
| Gyruda, calamité des profondeurs | {4}{UB}{UB} |
|---|---------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature légendaire : démon et kraken | R |
| Compagnon ? Votre deck de départ ne contie cartes avec un coût converti de mana pair. (S | |
| est le compagnon de votre choix, vous pouve | z la mettre |
| dans votre main depuis l'extérieur de la {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.) | a partie pour |
| Quand Gyruda arrive sur le champ de bataille joueur meule quatre cartes. Mettez sur le chai | |
| bataille, sous votre contrôle, une carte de créa | ature avec |
| une valeur de mana paire parmi les cartes me | eulées. |

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gyruda, calamité des profondeurs

6/6

{4}{UB}{UB}



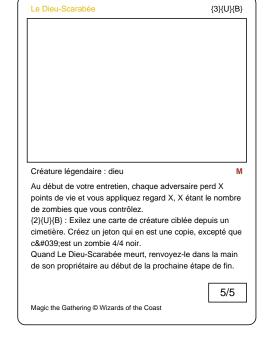
Créature légendaire : démon et kraken

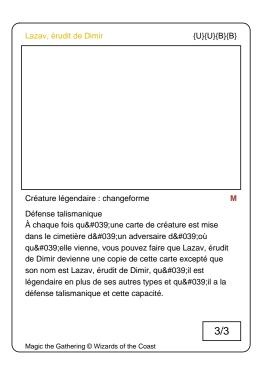
Compagnon ? Votre deck de départ ne contient que des cartes avec un coût converti de mana pair. (Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Quand Gyruda arrive sur le champ de bataille, chaque joueur meule quatre cartes. Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature avec une valeur de mana paire parmi les cartes meulées.

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 d dans le cimetière d'un advers | |
| qu'elle vienne, vous pouvez f | |
| de Dimir devienne une copie de cet son nom est Lazav, érudit de Dimir, | |
| légendaire en plus de ses autres typ | |
| défense talismanique et cette capac | спе. |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coa | 3/3 |
| wagic the Gathering @ Wizards of the Coa | ot . |



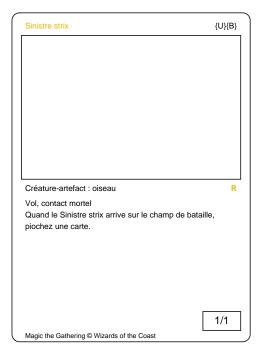


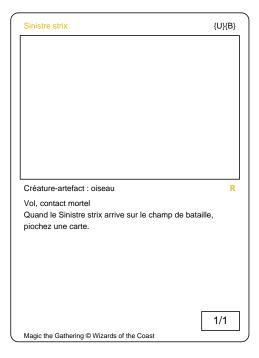
| Le Dieu-Scarabée | {3}{U}{B} |
|---|-----------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature légendaire : dieu | М |
| Au début de votre entretien, chaque adversa | |
| points de vie et vous appliquez regard X, X on de zombies que vous contrôlez. | étant le nombre |
| {2}{U}{B} : Exilez une carte de créature ciblé | |
| cimetière. Créez un jeton qui en est une cop c':est un zombie 4/4 noir. | ie, excepté que |
| Quand Le Dieu-Scarabée meurt, renvoyez-le | e dans la main |
| de son propriétaire au début de la prochaine | étape de fin. |
| | 5/5 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | |

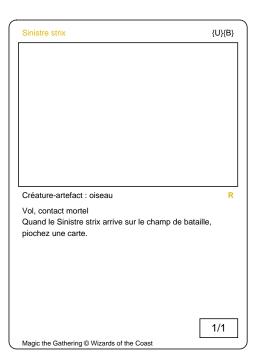
| Preneuse d'otage | {2}{U}{B} | Preneuse d'otage | {2}{U}{B} |
|---|--|--|---|
| | | | |
| Créature : humain et pirate | R | Créature : humain et pirate | R |
| Quand la Preneuse d'otage arri bataille, exilez une autre cible, créatur jusqu'à ce que la Preneuse d&r champ de bataille. Vous pouvez lance qu'elle reste exilée, et du mana quel type peut être dépensé pour lance | e ou artefact, #039;otage quitte le r cette carte tant de n'importe | Quand la Preneuse d'otage arri bataille, exilez une autre cible, créatur jusqu'à ce que la Preneuse d&# champ de bataille. Vous pouvez lance qu'elle reste exilée, et du mana quel type peut être dépensé pour lanc | e ou artefact, #039;otage quitte le er cette carte tant de n'importe |
| | 2/3 | | 2/3 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | | | |

| Preneuse d'otage {2}{U | J}{B} |
|--|-------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : humain et pirate | R |
| Quand la Preneuse d'otage arrive sur le champ of bataille, exilez une autre cible, créature ou artefact, | de |
| jusqu'à ce que la Preneuse d'otage quitte | le |
| champ de bataille. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et du mana de n'impo | rte |
| quel type peut être dépensé pour lancer ce sort. | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | /3 |

| Preneuse d'otage | {2}{U}{B} |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : humain et pirate | R |
| Quand la Preneuse d'otage arri bataille, exilez une autre cible, créatur jusqu'à ce que la Preneuse d& champ de bataille. Vous pouvez lance qu'elle reste exilée, et du mana quel type peut être dépensé pour lanc | ive sur le champ de re ou artefact, #039;otage quitte le re cette carte tant de n'importe |
| quer type peut etre depende pour lane | er de sort. |
| | |
| | |







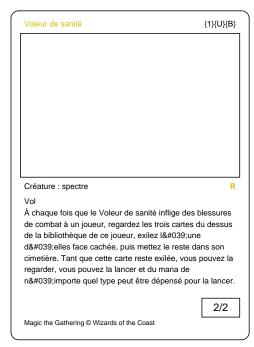
Sinistre strix

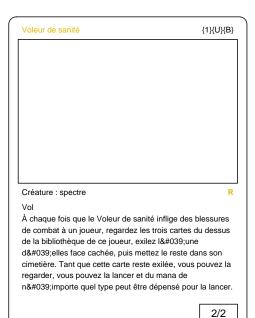
(U){B}

Créature-artefact : oiseau

Vol, contact mortel

Quand le Sinistre strix arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.





Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de sanité

Créature : spectre

Vol

À chaque fois que le Voleur de sanité inflige des blessures de combat à un joueur, regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque de ce joueur, exilez l'une d'elles face cachée, puis mettze le reste dans son cimetière. Tant que cette carte reste exilée, vous pouvez la regarder, vous pouvez la lancer et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour la lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Créature : spectre R

Vol

À chaque fois que le Voleur de sanité inflige des blessures de combat à un joueur, regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque de ce joueur, exilez l'une d'elles face cachée, puis mettez le reste dans son cimetière. Tant que cette carte reste exilée, vous pouvez la regarder, vous pouvez la lancer et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour la lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

| Xanathar, baron de la guilde | {4}{U}{B} |
|---|---|
| | |
| Créature légendaire : beholder | М |
| Au début de votre entretien, choisissez un adv Jusqu'à la fin du tour, ce joueur ne peut de sorts, vous pouvez regarder la carte du des bibliothèque à tout moment, vous pouvez épu dessus de sa bibliothèque et vous pouvez dép mana comme si c'était du mana de n&# quelle couleur pour lancer des sorts de cette m | pas lancer sus de sa la carte du enser du 039;importe |
| Magic the Gathering Wizards of the Coast | 5/6 |

| Saisie des pensees | {B} |
|--|------|
| | Ī |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Rituel | R |
| Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une ca non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie. | arte |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| | Xanathar, baron de la guilde | {4}{U}{B} |
|-------------|--|-----------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | Créature légendaire : beholder | M |
| | Au début de votre entretien, choisissez un advers | |
| | Jusqu'à la fin du tour, ce joueur ne peut pas de sorts, vous pouvez regarder la carte du dessus | |
| | bibliothèque à tout moment, vous pouvez jouer la | |
| | dessus de sa bibliothèque et vous pouvez dépens | |
| | mana comme si c'était du mana de n' | |
| | quelle couleur pour lancer des sorts de cette mani | ere. |
| | | |
| | | 5/6 |
| | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | | |
| \setminus | | |

| - | |
|---|-----|
| Saisie des pensées | {B} |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Rituel | R |
| Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie. | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Saisie des pensées | {B} | | Contemplation | {U} |
|---|-----|---|--|-----|
| | | | | |
| Rituel | R | | Rituel | M |
| Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une onn-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie. Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | | Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez mélanger. Piochez une carte. Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| magic the Gamering © Wizards of the Coast | | , | wagic the Gathering & wizards of the Coast | |
| | | | | |
| Saisie des pensées | {B} | | Contemplation | {U} |
| | | | | |

| Saisie des pensées | {B} |
|--|-----|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Rituel | R |
| Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vou | |
| perdez 2 points de vie. | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| windle the Cathering & Wizards of the Coast | |

Contemplation

Rituel

M

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez mélanger.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

| | _ | |
|---|-----|--|
| Contemplation | (U) | Catacombes noyées |
| Rituel Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez mélanger. Piochez une carte. | | 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 | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | | |
| Contemplation | (U) | Catacombes noyées |
| | | |

Rituel

M
Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez mélanger.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain R
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}.

| 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.

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

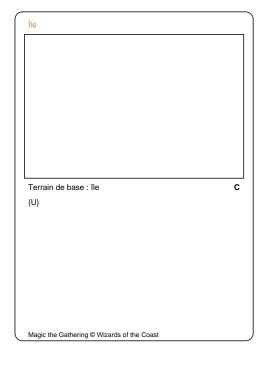
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

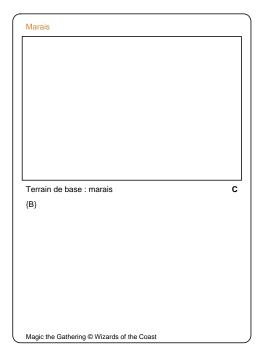


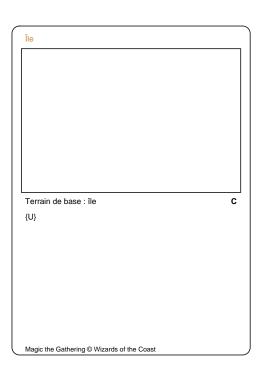


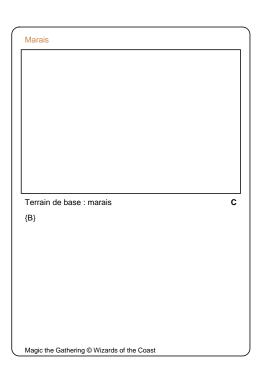












| Marais | | Marais |
|--|---|--|
| | | |
| Terrain de base : marais C | | Terrain de base : marais C |
| {B} | | {B} |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast |
| mago are Garleing @ Wizards of the Codst | , | magic are durining @ Wizurds or die codst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

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

| Marais | |
|--------------------------|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Terrain de base : marais | С |
| {B} | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

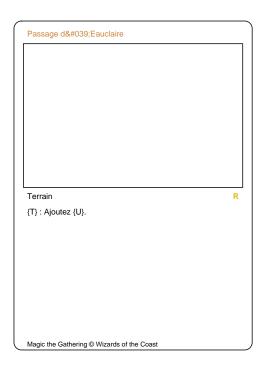
| Marais | | Passage d'Eauclaire |
|--|---|---|
| | | |
| Terrain de base : marais | | Terrain R |
| {B} | | {T}: Ajoutez {U}. |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering [®] Wizards of the Coast |
| wayre the Satherfly & wizards of the Coast | , | magic are carrelling will value of the Coast |

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

| Passage d'Eauclaire | | |
|--|---|--|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Terrain | R | |
| {T} : Ajoutez {U}. | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | |

| Passage d'Eauclaire | |
|---------------------|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Terrain | R |
| {T} : Ajoutez {U}. | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| Poussée fatale | {B} |
|---|-----|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Éphémère | U |
| Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est | |
| inférieure ou égale à 2. Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana | |
| | |
| contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci. | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci. | |



| Poussée fatale | {B} |
|--|-----|
| | |
| Éphémère | U |
| Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2. Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci. | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Poussée fatale | {B} | Force de volonté | {3}{U}{U} |
|---|-----|--|-----------|
| | | | |
| Éphémère | U | Éphémère | U |
| Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2. Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vo contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci. | | Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une cart de votre main à la place de payer le coût de mana sort. Contrecarrez un sort ciblé. | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | | | |

| Poussée fatale | {B} |
|---|-----|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| <u>, </u> | |
| Éphémère | U |
| Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est | |
| inférieure ou égale à 2. | |
| Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana | |
| inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vi | ous |
| contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci. | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | |

| Force de volonté | {3}{U}{U} |
|--|-----------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Éphémère | U |
| Vous pouvez payer 1 point de vie et de votre main à la place de payer le | |
| sort. Contrecarrez un sort ciblé. | |
| Controvarioz un sort dibie. | |
| | |
| | |
| | |
| | |

