

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

Gyruda, calamité des profondeurs

{4}{UB}{UB}

Créature légendaire : démon et kraken

R

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.

6/6

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

Gyruda, calamité des profondeurs

{4}{UB}{UB}

Créature légendaire : démon et kraken

R

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.

6/6

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

Le Dieu-Scarabée

{3}{U}{B}

Créature légendaire : dieu

M

Au début de votre entretien, chaque adversaire perd X points de vie et vous appliquez regard X, X étant le nombre de zombies que vous contrôlez.

{2}{U}{B} : Exilez une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie 4/4 noir.

Quand Le Dieu-Scarabée meurt, renvoyez-le dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

5/5

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

Le Dieu-Scarabée

{3}{U}{B}

Créature légendaire : dieu

M

Au début de votre entretien, chaque adversaire perd X points de vie et vous appliquez regard X, X étant le nombre de zombies que vous contrôlez.

{2}{U}{B} : Exilez une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie 4/4 noir.

Quand Le Dieu-Scarabée meurt, renvoyez-le 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}



Créature : humain et pirate

R

Quand la Preneuse d'otage arrive sur le champ de bataille, exilez une autre cible, créature ou artefact, 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'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Preneuse d'otage

{2}{U}{B}



Créature : humain et pirate

R

Quand la Preneuse d'otage arrive sur le champ de bataille, exilez une autre cible, créature ou artefact, 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'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Preneuse d'otage

{2}{U}{B}



Créature : humain et pirate

R

Quand la Preneuse d'otage arrive sur le champ de bataille, exilez une autre cible, créature ou artefact, 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'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Preneuse d'otage

{2}{U}{B}



Créature : humain et pirate


R

Quand la Preneuse d'otage arrive sur le champ de bataille, exilez une autre cible, créature ou artefact, 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'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre strix {U}{B}




Créature-artefact : oiseau R
Vol, contact mortel
Quand le Sinistre strix arrive sur le champ de bataille,
piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre strix {U}{B}

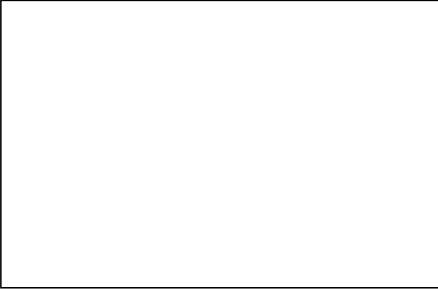


Créature-artefact : oiseau R
Vol, contact mortel
Quand le Sinistre strix arrive sur le champ de bataille,
piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre strix {U}{B}

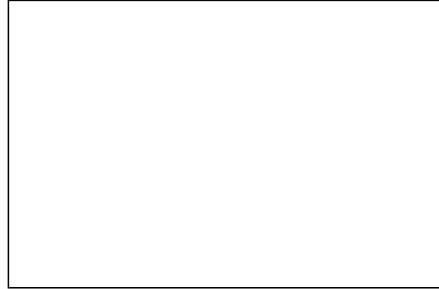


Créature-artefact : oiseau R
Vol, contact mortel
Quand le Sinistre strix arrive sur le champ de bataille,
piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre strix {U}{B}



Créature-artefact : oiseau R
Vol, contact mortel
Quand le Sinistre strix arrive sur le champ de bataille,
piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de santé

{1}{U}{B}



Créature : spectre

R

Vol

À chaque fois que le Voleur de santé 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

Voleur de santé

{1}{U}{B}



Créature : spectre

R

Vol

À chaque fois que le Voleur de santé 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

Voleur de santé

{1}{U}{B}



Créature : spectre

R

Vol

À chaque fois que le Voleur de santé 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

Voleur de santé

{1}{U}{B}



Créature : spectre

R

Vol

À chaque fois que le Voleur de santé 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

M

Au début de votre entretien, choisissez un adversaire ciblé. Jusqu'à la fin du tour, ce joueur ne peut pas lancer de sorts, vous pouvez regarder la carte du dessus de sa bibliothèque à tout moment, vous pouvez jouer la carte du dessus de sa bibliothèque et vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur pour lancer des sorts de cette manière.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

M

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Xanathar, baron de la guilde

{4}{U}{B}



Créature légendaire : beholder

M

Au début de votre entretien, choisissez un adversaire ciblé. Jusqu'à la fin du tour, ce joueur ne peut pas lancer de sorts, vous pouvez regarder la carte du dessus de sa bibliothèque à tout moment, vous pouvez jouer la carte du dessus de sa bibliothèque et vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur pour lancer des sorts de cette manière.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

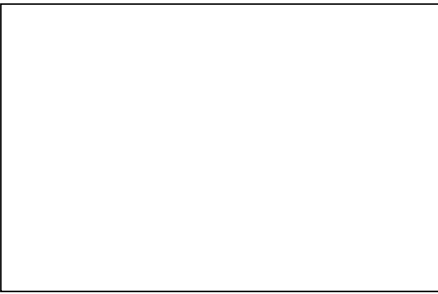
M

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte 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}



Rituel

M

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation

{U}



Rituel

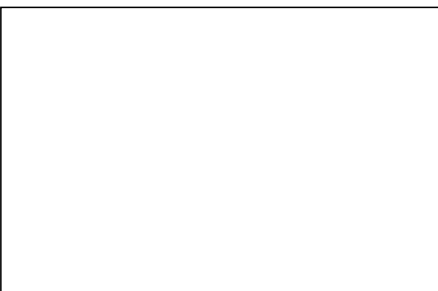
C

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

Saisie des pensées

{B}



Rituel

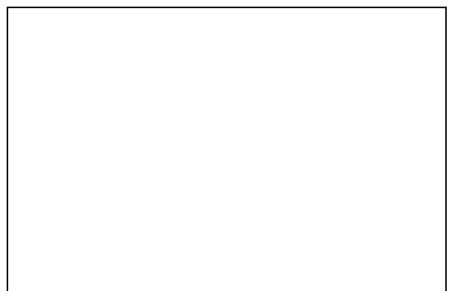
M

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation

{U}



Rituel

C

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}



Rituel

C

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

Catacombes noyées



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation

{U}



Rituel

C

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

Catacombes noyées



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

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

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

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
{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

Passage d'Eauclair



Terrain
{T} : Ajoutez {U}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclair



Terrain
{T} : Ajoutez {U}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclair



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclair



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}



Éphémère

M

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}



Éphémère

M

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

